

Pengembangan Media *Board Game* "Tangga Kesantunan" Sebagai Sarana Pembelajaran PPKn untuk Menanamkan Nilai Sopan Santun Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Development of the 'Tangga Kesantunan' Board Game as a Civic Education Learning Medium to Instill Politeness Values in Third-Grade Elementary School Students

Triya Abida Kolis¹, Fienna Saadatul Ummah²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ARTICLE INFO

Article history:

Received 15 May 2026

Revised 20 May 2026

Accepted 22 May 2026

Available online 26 May 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, *Board Game*, PPKn, Sopan Santun, Sekolah Dasar.

Keywords:

Learning Media, Board Game, PPKn, Politeness, Elementary School.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

The decline in polite behavior in elementary school students is one of the problems that needs attention in PPKn learning. This study aims to develop the board game media "Tangga Kesantunan", to determine the level of feasibility, practicality, and effectiveness of the media as a means of instilling polite values in grade III students of SDN Rancang Kencono II Lamongan. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate stages. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, student and teacher response questionnaires, and media expert validation. The research instruments included expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and student polite behavior observation sheets. The results showed that the board game media "Tangga Kesantunan" obtained a media expert validation percentage of 98% with a very feasible category. The results of student responses obtained a percentage of 85.8% and teacher responses of 89.33% with a very practical category. In addition, the results of observations after the application of the media showed an average percentage of 88.4% with a very effective category. Based on these

results, the "Tangga Kesantunan" board game was deemed feasible, practical, and effective as a learning tool for Civics (PPKn) to instill the value of politeness in third-grade elementary school students.

ABSTRAK

Menurunnya perilaku sopan santun pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media board game "Tangga Kesantunan", mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media sebagai sarana penanaman nilai sopan santun pada siswa kelas III SDN Rancang Kencono II Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket respon siswa dan guru, serta validasi ahli media. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta lembar pengamatan perilaku sopan santun siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game "Tangga Kesantunan" memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 85,8% dan respon guru sebesar 89,33% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil pengamatan setelah penerapan media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,4% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media board game "Tangga Kesantunan" dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk menanamkan nilai sopan santun pada siswa kelas III sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, pengaruh budaya modern yang bersifat individual telah berdampak pada perilaku anak-anak di tingkat sekolah dasar. Anak-anak saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital dan platform media sosial ketimbang berinteraksi secara langsung, yang menyebabkan berkurangnya

*Corresponding Author

e-mail: triya.22179@mhs.unesa.ac.id, fiennaummah@unesa.ac.id

peluang mereka untuk mempelajari nilai-nilai moral melalui pengalaman sehari-hari (Nur Azizah, hendratno, 2024).

Fenomena ini mengakibatkan berkurangnya sikap sopan santun, baik di dalam keluarga maupun di sekolah. Berbagai studi di Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar sering kali menunjukkan penurunan perilaku sopan, seperti keengganan untuk menyapa, menggunakan bahasa yang tidak sopan, serta kurangnya penghargaan terhadap guru dan teman-teman (Putri Meilani et al., 2023). Padahal, sopan santun merupakan bagian penting dari pendidikan karakter sebagaimana tertuang dalam Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan nilai akhlak mulia, gotong royong, dan menghargai keberagaman.

Perubahan sosial dan perkembangan teknologi pascapandemi juga berdampak terhadap karakter anak sekolah dasar, khususnya pada aspek kesopanan. Penelitian oleh Sholikha & Nuroh, (2023) menunjukkan setelah terjadinya pandemi *Covid-19*, banyak siswa sekolah dasar mengalami penurunan karakter terutama rasa sopan santun terhadap orang yang lebih tua dan kepatuhan terhadap kewajiban di sekolah. Fenomena tersebut juga dikuatkan oleh hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III di SDN Rancang Kencono II Lamongan yang menunjukkan adanya kebutuhan signifikan terkait dengan penanaman nilai kesopanan. Dalam kegiatan belajar, guru menyebutkan bahwa siswa sering kali masih melakukan tindakan seperti tidak menyapa, berbicara tanpa izin, serta kurang menghargai teman sebaya saat berdiskusi.

Proses pengembangan karakter, termasuk etika dan sopan santun, memerlukan pembiasaan melalui aktivitas yang bermakna agar siswa dapat meneladani dan menerapkannya secara berulang kali. Oleh karena itu, pengajar memerlukan media yang tidak hanya menjelaskan ide, tetapi juga melibatkan siswa dalam konteks yang mengharuskan penerapan perilaku sopan santun secara nyata dan menyenangkan. Dari hasil wawancara tersebut, jelas bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, mudah untuk digunakan, dan sesuai dengan karakter siswa sangat besar dalam proses penanaman nilai sopan santun pada peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara etimologis berasal dari kata latin "*medium*" yang ditafsirkan sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, istilah tersebut juga dipahami sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mencakup beragam hal yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau isi pelajaran kepada murid, sehingga proses pembelajaran lebih efisien, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dzikri, (2023) bahwa media pembelajaran dipahami sebagai sarana dan metode yang dimanfaatkan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik. Definisi ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) dikutip Mayasari et al., (2021) bahwa media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Board Game

Media pembelajaran *board game* merupakan alat yang dikembangkan khusus untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media ini, siswa berperan aktif melalui berbagai aturan, tantangan, interaksi sosial, dan keputusan yang diambil sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Handayani, H. & Somantri, (2022) menyatakan bahwa *board game* sebagai media pembelajaran dapat secara signifikan

meningkatkan kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar dengan metode pembelajaran interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan.

Hakikat PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pelajaran yang bertujuan dalam membentuk para siswa menjadi individu yang beretika dan memiliki tanggung jawab dengan cara menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta norma-norma dalam berbangsa dan bernegara. Menurut Jama'ah, (2024) PPKn memiliki posisi penting dalam membangun karakter siswa sekolah dasar yang berlandaskan pada prinsip keadilan, kejujuran, tanggung jawab, toleransi, serta menghargai perbedaan. Prinsip-prinsip ini merupakan fondasi dari pembentukan karakter Pancasila secara komprehensif.

Sopan Santun

Merujuk pada indikator sopan santun siswa sekolah dasar yang dirumuskan oleh Kurniasih & Sani serta diterapkan dalam penelitian empiris oleh Kurniawan et al., (2019) dan (Ramadhani & Dafit, 2026), perilaku sopan santun pada peserta didik mencakup delapan aspek utama yang menggambarkan kualitas moral dan sosial anak.

1. Menghormati orang yang lebih tua
2. Tidak berkata kotor dan kasar
3. Tidak meludah di sembarang tempat
4. Tidak menyela pembicaraan
5. Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan
6. Menerapkan 3S (salam, senyum, dan sapa)
7. Meminta izin ketika memasuki ruangan atau menggunakan barang orang lain
8. Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan
9. Menggunakan bahasa yang santun saat berkomunikasi

Teori Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme adalah salah satu paradigma pendidikan modern yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak hanya secara pasif oleh siswa, melainkan dibentuk secara aktif melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi pribadi. Konsep ini berasal dari pemikiran Piaget dan Vygotsky yang menolak pandangan bahwa pikiran siswa adalah "kertas kosong". Dalam pandangan ini, peran guru beralih dari sumber informasi utama menjadi fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang penuh pengalaman, kolaboratif, dan memotivasi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri (Nurhuda et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis — Design — Development — Implementation — Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch, (2009) untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk *board game* "Tangga Kesantunan" sebagai media pembelajaran PPKn. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih dalam penelitian karena karakteristiknya yang terstruktur, adaptif, dan telah banyak diterapkan dalam penciptaan media pembelajaran yang berorientasi *game* untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rancang Kencono II Lamongan, yang berada di dusun Sekarputih, desa Rancang Kencono, kecamatan Lamongan, kabupaten Lamongan. Pemilihan tempat ini juga didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan adanya masalah, yaitu minimnya variasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi PPKn, khususnya terkait dengan nilai kesopanan. Selain itu, interaksi siswa dalam kelas mengindikasikan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam

menerapkan perilaku sopan santun baik dalam konteks belajar maupun saat berinteraksi dengan teman sebaya dan guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara, pengamatan, angket respon siswa dan guru, serta lembar validasi ahli media. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk menilai aspek kelayakan media, angket respon guru dan siswa yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media, dan lembar pengamatan untuk menilai keefektifan media. Data hasil validasi dan respon siswa dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase kelayakan. Interpretasi hasil dilakukan berdasarkan kriteria skala Likert dan dengan kategori kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Skor Kriteria	Kategori
0% - 20 %	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

(Sugiyono, 2016)

Respon siswa dan guru dapat dianalisis melalui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sugiyono, 2016)

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui angket respon siswa dan guru, analisis dilaksanakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis tersebut akan menghasilkan kesimpulan yang diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kepraktisan

Skor Kriteria	Kategori
0% - 20 %	Sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak praktis
41% - 60%	Kurang praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(Sugiyono, 2016)

Data hasil pengamatan dianalisis melalui berdasarkan 4 indikator sopan santun yang memungkinkan untuk diamati, berikut rubrik penilaian yang digunakan:

Tabel 4. Rubrik Penilaian

Nilai	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui hasil pengamatan, analisis dilaksanakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis tersebut akan menghasilkan kesimpulan yang diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Keefektifan

Skor Kriteria	Kategori
0% - 20 %	Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Arikunto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan persyaratan sebagai dasar perancangan media *board game* “Tangga Kesantunan” melalui beberapa langkah penting, diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal di kelas III SDN Rancang Kencono II Lamongan menunjukkan bahwa siswa masih sering menampilkan perilaku kurang santun dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa tampak tidak menyapa ketika bertemu guru, berbicara tanpa izin, serta kerap memotong pembicaraan selama proses belajar berlangsung. Guru kelas III juga menyampaikan bahwa sebagian siswa belum memahami pentingnya sopan santun, baik terhadap guru maupun teman sebaya. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan penjelasan langsung, sehingga siswa mudah merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif. Guru menegaskan adanya kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menanamkan nilai sopan santun secara langsung agar siswa lebih antusias dan terarah dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

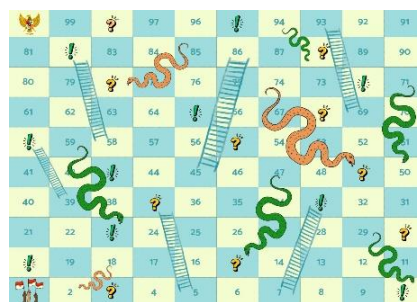
2. Analisis Siswa

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik kelas III SDN Rancang Kencono II Lamongan yang berjumlah 13 siswa, dengan rentang usia sekitar 8–9 tahun. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, siswa pada jenjang ini memiliki karakteristik aktif, suka bermain, dan lebih mudah memahami materi melalui kegiatan konkret dan visual. Namun, mereka juga menunjukkan beberapa perilaku kurang santun, seperti berbicara tanpa izin, tidak menyapa guru, serta kurang mampu menerapkan nilai

sopan santun dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, siswa kurang antusias ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* “Tangga Kesantunan” untuk membantu guru menyampaikan materi PPKn secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar sehingga dapat memfasilitasi pemahaman dan pembentukan perilaku sopan santun.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media *board game* “Tangga Kesantunan” yang sesuai dengan kurikulum PPKn kelas III. Peneliti merancang papan permainan, kartu aksi, dan kartu pertanyaan yang memuat nilai-nilai sopan santun dan dikaitkan dengan penerapan sila pancasila. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar validasi lembar pengamatan, dan angket respon, turut disiapkan. Perancangan dilakukan untuk memastikan media mudah digunakan, menarik, serta mendukung pembelajaran PPKn secara interaktif.



Gambar 1. Desain Board Game

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti terlebih dahulu merancang konsep awal, yang kemudian hasil akhirnya akan melalui proses validasi oleh para ahli. Berikut urainnya:

1. Rancangan Awal

Rancangan awal meliputi penyusunan materi sopan santun yang diintegrasikan dengan penerapan sila pancasila serta perilaku kesantunan yang relevan dengan kehidupan siswa. Materi tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam desain awal *board game* “Tangga Kesantunan”, yang mencakup perancangan *board game*, kartu aksi, kartu pertanyaan, pion, serta petunjuk permainan. Desain *board game* dibuat menggunakan perangkat lunak pengolah grafis, dengan memperhatikan warna, ilustrasi, dan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

1. Validasi Ahli

Pada rancangan awal, peneliti menyusun produk media *board game* “Tangga Kesantunan”. Setelah itu, media tersebut diuji validitasnya oleh ahli media. Proses validasi bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih baik sehingga dapat menjadi produk akhir yang sesuai dengan rancangan. Berikut adalah hasil telaah komentar dan saran perbaikan dari beberapa ahli yang telah dilakukan:

Tabel 6. Komentar dan Saran Perbaikan dari Ahli Media

Aspek	Komentar dan Saran Perbaikan
Validasi Media	Pemilihan kata lebih sederhana dan mudah dipahami

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli media. Salah satu perbaikan yang disarankan adalah melakukan pemilihan kata agar lebih sederhana. Berikut ini adalah hasil validasi mengenai kelayakan media *board game* Tangga Kesantunan:

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Validasi

Aspek	Persentase	Interpretasi
Validasi Media	98%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, validasi dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 98% dengan interpretasi sangat layak.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah proses pengembangan selesai, termasuk uji validasi oleh para ahli dan revisi media. Pada tahap ini, peneliti menguji coba media *board game* “Tangga Kesantunan” pada 13 siswa kelas III. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana siswa menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran PPKn. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai aturan permainan dan tujuan *board game*. Selanjutnya, siswa memainkan *board game* secara berkelompok sambil menjawab kartu pertanyaan dan mengikuti instruksi pada kartu aksi. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media selesai, siswa dan guru diminta mengisi angket respon yang disediakan peneliti. Angket ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik mengenai kemenarikan media, kemudahan penggunaan, serta sejauh mana *board game* membantu siswa memahami nilai sopan santun.

Hasil respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Siswa

Jumlah Soal	Persentase	Interpretasi
10	85,8%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa pada Tabel 8, diperoleh persentase sebesar 85,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *board game* “Tangga Kesantunan” mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Siswa merasa media mudah digunakan, menyenangkan, serta membantu mereka memahami penerapan perilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan *board game* juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif sehingga siswa lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 10. Rekapitulasi Respon Guru

Jumlah Soal	Persentase	Interpretasi
15	89,33%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru pada Tabel 10, diperoleh persentase sebesar 89,33% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *board game* “Tangga Kesantunan” dinilai mudah digunakan dan efektif membantu guru dalam menyampaikan materi PPKn, khususnya terkait penanaman nilai sopan santun. Guru juga menilai bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mempermudah siswa dalam memahami contoh perilaku sopan santun melalui kegiatan bermain yang edukatif.

Setelah dua kali penerapan media, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui keefektifan media yang dibuktikan dengan perubahan sikap sopan santun siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Pengamatan

Indikator	Persentase	Interpretasi
1	88,4%	Sangat Efektif
2	80,7%	Efektif
3	100%	Sangat Efektif
4	84,6%	Sangat Efektif
Rata-rata	88,4%	Sangat Efektif

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil rekapitulasi pengamatan pada Tabel 11, diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,4% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* “Tangga Kesantunan” mampu membantu meningkatkan perilaku sopan santun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa menunjukkan perubahan perilaku yang lebih baik, seperti mampu berbicara dengan santun, menghargai teman saat berdiskusi, mengikuti aturan permainan dengan tertib, serta lebih aktif menerapkan nilai kesopanan dalam interaksi sehari-hari. Dengan demikian, media *board game* yang dikembangkan dinilai efektif sebagai sarana penanaman nilai sopan santun pada siswa kelas III sekolah dasar.

Evaluasi (*Evaluate*)

selama proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli media guna memperoleh masukan dan saran perbaikan sebelum media diterapkan kepada siswa. Berdasarkan hasil validasi, media *board game* “Tangga Kesantunan” memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Setelah melalui tahap revisi dan penyempurnaan, media kemudian diimplementasikan pada siswa kelas III SDN Rancang Kencono II Lamongan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh respon siswa sebesar 85,8% dan respon guru sebesar 89,33% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil pengamatan perilaku sopan santun siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,4% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *board game* “Tangga Kesantunan” mampu membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung penanaman nilai sopan santun pada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media *board game* “Tangga Kesantunan” menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*). Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 85,8% dan respon guru sebesar 89,33% dengan kategori sangat praktis. Hasil pengamatan perilaku sopan santun siswa juga menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,4% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media *board*

game “Tangga Kesantunan” dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran PPKn untuk menanamkan nilai sopan santun pada siswa kelas III sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan agar media *board game* “Tangga Kesantunan” terus dikembangkan dengan menambahkan variasi konten, desain yang lebih menarik, serta skenario permainan yang lebih beragam agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru juga dapat mengadaptasi media ini pada materi PPKn lainnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter di sekolah. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media permainan edukatif sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *board game* berbasis digital atau menguji penerapan media pada jumlah subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran dalam menanamkan karakter sopan santun pada siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 53, Issue 9).
- Dzikri. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Tahsinia*, 4(2), 401–414.
- Handayani, H. & Somantri, M. (2022). Games Board: Salah Satu Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Jama'ah. (2024). Urgensi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (SD). *Praksis: Jurnal Pendidikan, Budaya, Dan Literasi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.71260/jpal.v1i2.47>
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Pratama, A. yohan, Yanti, M. T., Fitriani, E., Mardani, S., & Khosiah. (2019). Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ips*, 9(2), 104–122. <https://doi.org/10.37630/jpi.v9i2.189>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nur Azizah, hendratno, N. I. (2024). *Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Nilai Moral dan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 2(6), 306–312.
- Nurhuda, A., Al Khoiron, M. F., Syafi'i Azami, Y., & Ni'mah, S. J. (2023). Constructivism Learning Theory in Education: Characteristics, Steps and Learning Models. *Research in Education and Rehabilitation*, 6(2), 234–242. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2023.6.2.234>
- Putri Meilani, R., Prichilia Hasintha Lofha, Vindy Audina Adelia, Nur Fajrie, & Sekar Dwi Ardiyanti. (2023). Perilaku Sosial Peserta Didik dalam Budaya Etika Sopan Santun pada Guru di SD Negeri Baturejo 03. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 90–102. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i2.1409>
- Ramadhani, F., & Dafit, F. (2026). *Analisis Pembentukan Sikap Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar melalui Faktor Internal dan Eksternal Pendidikan Karakter*. 7(1), 1297–1311. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2108>
- Sholikha, S. I., & Nuroh, E. Z. (2023). Upaya guru dalam penguatan karakter disiplin dan sopan santun pasca pandemi covid-19 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 60–68. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.12795>
- Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, Cv.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 53, Issue 9).
- Dzikri. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Tahsinia*, 4(2), 401–414.
- Handayani, H. & Somantri, M. (2022). Games Board: Salah Satu Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Jama'ah. (2024). Urgensi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (SD). *Praksis: Jurnal Pendidikan, Budaya, Dan Literasi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.71260/jpal.v1i2.47>
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Pratama, A. yohan, Yanti, M. T., Fitriani, E., Mardani, S., & Khosiah. (2019). Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ips*, 9(2), 104–122. <https://doi.org/10.37630/jpi.v9i2.189>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nur Azizah, hendratno, N. I. (2024). *Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Nilai Moral dan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 2(6), 306–312.
- Nurhuda, A., Al Khoiron, M. F., Syafi'i Azami, Y., & Ni'mah, S. J. (2023). Constructivism Learning Theory in Education: Characteristics, Steps and Learning Models. *Research in Education and Rehabilitation*, 6(2), 234–242. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2023.6.2.234>
- Putri Meilani, R., Prichilia Hasintha Lofha, Vindy Audina Adelia, Nur Fajrie, & Sekar Dwi Ardiyanti. (2023). Perilaku Sosial Peserta Didik dalam Budaya Etika Sopan Santun pada Guru di SD Negeri Baturejo 03. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 90–102. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i2.1409>
- Ramadhani, F., & Dafit, F. (2026). *Analisis Pembentukan Sikap Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar melalui Faktor Internal dan Eksternal Pendidikan Karakter*. 7(1), 1297–1311. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2108>
- Sholikha, S. I., & Nuroh, E. Z. (2023). Upaya guru dalam penguatan karakter disiplin dan sopan santun pasca pandemi covid-19 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 60–68. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.12795>
- Sugiyono, P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *ALFABETA, Cv*.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 53, Issue 9).
- Dzikri. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Tahsinia*, 4(2), 401–414.
- Handayani, H. & Somantri, M. (2022). Games Board: Salah Satu Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Jama'ah. (2024). Urgensi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (SD). *Praksis: Jurnal Pendidikan, Budaya, Dan Literasi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.71260/jpal.v1i2.47>
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Pratama, A. yohan, Yanti, M. T., Fitriani, E., Mardani, S., & Khosiah. (2019). Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ips*, 9(2), 104–122. <https://doi.org/10.37630/jpi.v9i2.189>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nur Azizah, hendratno, N. I. (2024). *Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Nilai Moral dan*

- Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 2(6), 306–312.
- Nurhuda, A., Al Khoiron, M. F., Syafi'i Azami, Y., & Ni'mah, S. J. (2023). Constructivism Learning Theory in Education: Characteristics, Steps and Learning Models. *Research in Education and Rehabilitation*, 6(2), 234–242. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2023.6.2.234>
- Putri Meilani, R., Prichilia Hasintha Lofha, Vindy Audina Adelia, Nur Fajrie, & Sekar Dwi Ardiyanti. (2023). Perilaku Sosial Peserta Didik dalam Budaya Etika Sopan Santun pada Guru di SD Negeri Baturejo 03. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 90–102. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i2.1409>
- Ramadhani, F., & Dafit, F. (2026). Analisis Pembentukan Sikap Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar melalui Faktor Internal dan Eksternal Pendidikan Karakter. 7(1), 1297–1311. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2108>
- Sholikha, S. I., & Nuroh, E. Z. (2023). Upaya guru dalam penguatan karakter disiplin dan sopan santun pasca pandemi covid-19 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 60–68. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.12795>
- Sugiyono, P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA, Cv.