

## Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik Melalui Pembelajaran Interaktif: Studi Penggunaan Board Game “Semester Baru”

Sa’diah Lutfi Deriani<sup>1\*</sup>, Endang Danial AR.<sup>2</sup>, Dede Iswandi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia.

E-mail: [sadiahlutfideriani@upi.edu](mailto:sadiahlutfideriani@upi.edu)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2034>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 30 July 2025

Revised: 05 August 2025

Accepted: 13 August 2025

#### Kata Kunci:

Sikap Toleransi, Board Game “Semester Baru”, Pendidikan Pancasila.

#### Keywords:

*Tolerance Attitudes, “Semester Baru” Board Game, Pancasila Education.*

### ABSTRACT

Penelitian ini menguji pengaruh media board game “Semester Baru” terhadap peningkatan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* yang melibatkan 67 peserta didik kelas XI SMAN 1 Kadipaten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata gain sebesar 40,41 sementara pada kelas kontrol hanya sebesar 13,10 rata-rata gain. Hingga dapat disimpulkan bahwa media board game “Semester Baru” yang mengintegrasikan mekanisme musyawarah, empati, terbuka, tenggang rasa, dan saling menghargai secara efektif meningkatkan sikap toleransi dibandingkan dengan metode konvensional. Implikasinya, media berbasis permainan ini direkomendasikan sebagai strategi yang inovatif untuk menginternalisasikan nilai-nilai toleransi peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

*This study examines the effect of the "Semester Baru" board game media on improving students' tolerance attitudes in Pancasila Education. Using a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design, the research involved 67 eleventh grade students at SMAN 1 Kadipaten. The results indicate a significant increase in the experimental group, with an average gain score of 40.41, while the control group showed only 13.10. Thus, it is concluded that the "Semester Baru" board game, which integrates mechanisms of deliberation, empathy, open-mindedness, mutual consideration, and mutual respect, effectively enhances tolerance attitudes compared to conventional methods. Consequently, this game-based media is recommended as an innovative strategy for internalizing tolerance values among students, particularly in Pancasila Education.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Sa’diah Lutfi Deriani, et al (2025). Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik Melalui Pembelajaran Interaktif: Studi Penggunaan Board Game “Semester Baru”, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2034>

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun generasi yang kompeten dan berdaya saing global. Kualitas Pendidikan yang unggul mampu mencetak generasi yang mampu berkarakter dan mampu bersaing. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah mengembangkan berbagai kebijakan, termasuk Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Pendidikan sebagai suatu sistem mencakup aspek input, proses, dan output yang saling berkaitan dan membentuk kompleksitas yang berkelanjutan. Salah satu tujuan utamanya adalah membentuk peserta didik yang memiliki keseimbangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sekolah sebagai institusi strategis memainkan peran multidimensional dalam mewujudkan tujuan ini. Salah satunya adalah sebagai ruang pengembangan potensi holistik, dimana kurikulum terstruktur dirancang untuk menyeimbangkan penguasaan pengetahuan, keterampilan hidup dan ruang pembentukan nilai serta sikap toleransi. Dalam kerangka tersebut, sekolah memegang peran sentral sebagai institusi formal yang bertugas menerjemahkan tujuan pendidikan ke dalam proses pembelajaran yang terstruktur. Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran di sekolah mempunyai peranan sentral dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dan cerdas. Hal ini sejalan dengan capaian output pendidikan, dalam Pendidikan Pancasila, yakni terdapat tiga indikator terdiri atas pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak-watak kewarganegaraan (*civic disposition*) (Branson, 1999).

Watak kewarganegaraan (*civic disposition*) merupakan faktor determinan dalam upaya mewujudkan warga negara yang baik. *Civic disposition* dalam rumusan pembelajaran dikemas dalam capaian pembelajaran pada kompetensi sikap dan selanjutnya dijabarkan dalam alur tujuan pembelajaran yang kemudian dijelaskan lebih spesifik lagi melalui tujuan pembelajaran serta indikator pembelajaran yang menjadi dasar untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Salah satu aspek yang penting dalam watak kewarganegaraan adalah toleransi. Toleransi sebagai bagian dari nilai karakter perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang tidak hanya diajarkan secara teoritis tetapi juga secara praktis, dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah hasil observasi awal pada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Kaadipaten:

**Tabel 1.** Masalah yang dihadapi

Masalah	Dampak	Solusi melalui board game “Semester Baru”
Metode konvensional yang monoton	Kejenuhan dan kejenuhan belajar yang membuat peserta didik pasif, tidak termotivasi dan mudah terdistraksi. Minimnya keterlibatan aktif sehingga peserta didik tidak diberi ruang untuk berpikir kritis seperti diskusi atau praktik dan membuat pembelajaran tidak bermakna	Permainan yang membutuhkan interaksi dan kolaborasi antar pemain, dapat meningkatkan partisipasi pada peserta didik sehingga kejenuhan belajar dapat diatasi dan melalui kolaborasi akan tumbuh perilaku saling menghargai antar peserta didik. Visualisasi board game melalui simulasi permainan, banyak sekali jenis kartu dan fungsinya yang dapat menarik minat peserta didik lewat visualisasinya yang menarik
Persepsi peserta didik bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang dianggap “mudah” namun tidak menarik	Memunculkan persepsi mata pelajaran yang tidak perlu dianggap serius sebab bisa dihafal instan dengan buku paket saja. Bisa memunculkan perilaku yang tidak kooperatif saat ada kelompok yang presentasi, muncul sikap meremehkan seperti memojokkan teman untuk bertanya dan menjawab saat presentasi. Dekontekstualisasi nilai juga sebagai salah satu dampak yang membuat Pendidikan Pancasila dipahami hanya sebagai slogan akademik saja, bukan sebagai prinsip hidup.	Board game ini dirancang sebagai media inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam permainan melalui kartu interaksi yang berisikan mengenai perbuatan yang terpuji dan kurang terpuji yang masing-masing akan menentukan nilainya naik atau turun sehingga mampu membuat siswa tertarik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perilaku bullying dapat diatasi dengan boardgame ini sebab didalamnya berisikan mengenai perilaku-perilaku bullying yang nantinya akan disimulasikan sebagai pelaku dan korban sehingga peserta didik mampu memahami bagaimana

---

		perasaan korban, sehingga membuat peserta didik berfikir dulu sebelum bertindak.
Kelompok aktif dan kelompok pasif yang tergambar sangat terang	Terdapat perbedaan yang signifikan saat masuk ke dalam kelas, yakni kelompok aktif cenderung duduk di depan, menjawab dengan penuh semangat dan selalu bertanya secara aktif, sedangkan untuk kelompok pasif cenderung banyak yang duduk di belakang, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, gampang terdistraksi oleh gangguan luar kelas dan tidak secara aktif terlibat dalam pembelajaran	Boardgame “Semester Baru” mengintegrasikan kolaborasi dan komunikasi sesama pemain yang menimbulkan terciptanya kelompok yang aktif sehingga setiap pemain dapat mengemukakan pendapatnya tanpa perlu takut untuk salah atau tidak dipahami oleh temannya, karena teman yang lain akan turut membant menjelaskan apa yang dimaksud olehnya dan juga menambahkan contoh atau pengalaman yang sesuai dengan kartu yang terbuka.
Rendahnya kesadaran sosial untuk saling membantu	Egoisme individualistis yang membuat peserta didik cenderung mementingkan keuntungan pribadi, lemahnya empati dan simpati yang membuat ketidakpedulian terhadap teman yang kesulitan, hal ini menimbulkan degradasi nilai kemanusiaan.	Board game ini dapat mengatasi kurangnya kesadaran sosial karena dirancang dengan sistem “rantai kebersamaan” yang mengharuskan peserta didik saling membantu satu sama lain agar permainan tetap berlanjut dan tidak cepat selesai melalui bantuan pemain yang nantinya akan diberikan kartu <i>reward</i> bagi yang membantu. Simulasi ini melatih peserta didik memahami bahwa membantu orang lain bukan sekadar pilihan, tetapi kebutuhan untuk meraih tujuan kolektif, sehingga membangun kesadaran sosial melalui pengalaman konkret dan insentif bermakna.

---

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat empat masalah pembelajaran yang terjadi di SMAN 1 Kadipaten, yakni: (1) metode konvensional yang monoton menyebabkan kejenuhan dan sikap tidak menghargai peserta didik; (2) persepsi peserta didik bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran “mudah” namun tidak menarik, yang memicu perilaku tidak kooperatif seperti bullying pada saat presentasi, dan (3) terdapat kesenjangan antara kelompok aktif dan kelompok pasif dilihat dari letak meja dan kursi di dalam kelas, tingkat partisipasi dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung dan terterlibat satu sama lain; (4) rendahnya kesadaran sosial untuk saling membantu, tercermin dalam simulasi board game dimana peserta didik enggan berkolaborasi meski ada reward bagi yang mau membantu temannya. Pembelajaran satu arah tidak hanya mengurangi partisipasi aktif peserta didik tetapi juga gagal menciptakan pengalaman bermakna untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila (Prasetyo et al., 2024). Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, jenuh dan enggan terlibat dalam diskusi, sebagaimana tercermin dalam hasil observasi awal peserta didik di kelas XI-3.

Pengembangan sikap toleransi peserta didik dalam kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikemas dalam Profil Pelajar Pancasila dengan 6 pilar utama, yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis dan mandiri. Semua pilar profil pelajar Pancasila ini dibelajarkan melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau biasa disebut P5. Sebagai sarana mengembangkan sikap kewarganegaraan peserta didik di lingkungan sekolah dengan cara berbaur dan praktik dengan

kelompoknya sehingga peserta didik mampu membangun sikap sesuai dengan apa yang diharapkan. Pilar-pilar nilai profil pelajar Pancasila itu merupakan indikator-indikator dari sikap toleransi, di antaranya yakni bergotong royong, berkebhinekaan global, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Peserta didik sebagai seorang warga negara yang baik, harus mampu mengembangkan sikap toleransinya. Toleransi menurut Sukanto dalam (Harefa & Bawamenewi, 2021) adalah suatu sikap yang merupakan perwujudan pemahaman diri terhadap sikap pihak lain yang tidak disetujui.

Sekolah sebagai wadah untuk mewujudkan sikap toleransi memerlukan pendekatan holistik yang menggabungkan kurikulum berbasis nilai, media kreatif, dan lingkungan sekolah yang inklusif. Pengembangan sikap toleransi dalam Pendidikan Pancasila bukan hanya sebagai teori, namun harus diatur sebagai praktik sehari-hari sebagai pembentukan karakter peserta didik. Maka dari itu, pengembangan sikap toleransi pada pelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan media dan praktik yang sesuai agar mampu membangkitkan sikap toleransi peserta didik.

Namun sayangnya, pembentukan sikap toleransi banyak menemui permasalahan di sekolah. Sikap toleransi belum tersentuh secara optimal dalam pendidikan di Indonesia. Salah satu penyebab dari masalah ini yakni proses pembelajaran dan penilaian Pendidikan Pancasila yang lebih menekankan pada aspek-aspek kaku karena harus sesuai dengan ketentuan yang ada dalam kurikulum di Indonesia. Sehingga, sebagai salah satu upaya memaksimalkan pengembangan sikap toleransi, dapat dioptimalkan melalui media ajar yang berfungsi sebagai alat strategis yang menghubungkan antara teori dan praktik. Media ajar memiliki peran yang penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Menurut penelitian (Akhwani & Kurniawan, 2021; Harefa & Bawamenewi, 2021; Hasan, 2019; Subianto et al., 2024) bahwa terdapat banyak sekali unsur-unsur sikap toleransi dalam cakupan yang sangat luas. Oleh karenanya, peneliti membuat spesifikasi unsur-unsur sikap toleransi melihat urgensi, tujuan, dan peserta yang akan diteliti dengan menggaris bawahi lima unsur, yang pertama yakni musyawarah, empati, terbuka terhadap perbedaan, tenggang rasa antara sesama sebagai agen toleransi dan perdamaian dunia, serta memiliki rasa saling menghargai antar sesama. Unsur-unsur ini kemudian di kembangkan dalam sebuah angket untuk mengetahui bagaimana perkembangan sikap toleransi peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran board game “Semester Baru: terhadap sikap toleransi peserta didik. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan sikap toleransi peserta didik setelah menggunakan board game “Semester Baru” pada kelas eksperimen dan bagaimana perkembangan sikap toleransi peserta didik pada kelas kontrol yang tidak dikenai intervensi.

Adapun desain eksperimen yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang hampir sama dengan pretest-posttest kontrol group design atau control group. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2010), desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Desain Kuasi Eksperimen

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T3	-	T4

Keterangan:

T1 = tes awal pada kelas eksperimen

T2 = tes akhir pada kelas eksperimen

T3 = tes awal pada kelas kontrol

T4 = tes akhir pada kelas kontrol

X = perlakuan penggunaan media pembelajaran board game “Semester Baru”

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari diadakannya uji ini adalah untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki homogenitas yang sama, terutama dalam hal tingkat akademik peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila setiap hari. Perbedaan yang diterapkan pada kedua kelas tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap pencapaian tujuan penelitian, yaitu meningkatkan sikap toleransi peserta didik.

### **Subyek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas XI-2 dan XI-3 di SMAN 1 Kadipaten. Kelas XI-2 berperan sebagai kelas kontrol dengan tidak dilakukannya *treatment* atau perlakuan khusus, sementara kelas XI-3 berperan sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan khusus yakni berupa penggunaan media pembelajaran board game “Semester Baru”. Perbedaan perlakuan yang diterapkan pada kedua kelas tersebut dimaksudkan ntuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap keberhasilan dan ketercapaian tujuan penelitian, yakni peningkatan sikap toleransi peserta didik pada kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol. Adapun jumlah keseluruhan partisipan adalah 67 peserta didik dengan 34 dari kelas XI-2 dan XI-3 sebanyak 33 peserta didik.

### **Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes yang digunakan berupa essay dengan total 15 pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur tingkat sikap toleransi peserta didik dengan menggunakan media board game “Semester Baru” pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan media infografis pada kelas kontrol. Sedangkan pada angket, yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Angket atau kuesioner merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan terstruktur untuk mengumpulkan data secara sistematis dari responden (Ardiansyah et al., 2023, hlm. 5). Dalam konteks pengukuran sikap toleransi peserta didik, angket memungkinkan peneliti mengukur variabel seperti empati, keterbukaan, atau kesediaan berkolaborasi melalui skala Likert atau Guttman. Penulis menyediakan alternatif pilihan jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju sebagai berikut:

**Tabel 3.** Skala Likert

<b>Tipe</b>	<b>Skor</b>
Sangat setuju/sangat positif	5
Setuju/positif	4
Ragu-ragu/netral	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat negatif	1

### **Alur Penelitian**

#### **Hipotesis**

Asumsi yang digunakan sebagai dugaan sementara yang diangkat dalam penelitian ini adalah bahwa sikap toleransi peserta didik dapat dipengaruhi oleh media board game “Semester Baru”. Sementara itu, dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis yang menjadi jawaban yang sifatnya sementara terhadap masalah penelitian yang kemudian akan diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media board game “Semester Baru” dan peningkatan sikap toleransi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Ha : Terdapat hubungan antara penggunaan media board game “Semester Baru” dan peningkatan sikap toleransi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sikap toleransi peserta didik dengan materi potensi dan penyebab konflik di tengah keberagaman masyarakat Indonesia, bentuk dan akibat konflik di tengah keberagaman masyarakat Indonesia, alternatif dan solusi penyelesaian konflik di tengah keberagaman masyarakat Indonesia yang diukur melalui kegiatan pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Pretest merupakan tes yang dilakukan saat sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebaliknya, posttest adalah tes yang dilakukan pada saat setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) secara keseluruhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua tes tersebut mengujikan materi yang sama dengan subjek penelitian atau reponden yang sama. Hasil antara kedua tes itu hanya terletak pada waktu pelaksanaannya. Berikut adalah hasil tes dari kelas eksperimen :

**Tabel 4.** Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

<b>No. Peserta Didik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>No. Peserta Didik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
--------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	45	87	18	29	87
2	47	81	19	29	81
3	31	79	20	41	72
4	35	81	21	33	63
5	40	91	22	37	64
6	28	80	23	28	76
7	40	81	24	52	100
8	36	81	25	29	80
9	40	67	26	35	85
10	43	67	27	39	71
11	37	73	28	41	71
12	32	61	29	40	100
13	29	85	30	37	60
14	43	87	31	33	68
15	45	85	32	45	61
16	47	84	33	36	77
17	31	81			
<b>Jumlah</b>	<b>1.235</b>	<b>2.568</b>			
<b>Rata-rata</b>	<b>37.41</b>	<b>77.82</b>			

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai pretest pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor pretest 37.41. sementara pada posttest kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor posttest 77.82. Adapun rekapitulasi hasil pretest dan posttest tersebut digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

<b>Kelas</b>	<b>Skor Ideal</b>	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		<b>Rata-rata</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Standar Deviasi</b>
Eksperimen	100	37.41	6.94	77.82	6.07

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata pretest aspek sikap toleransi pada kelas eksperimen memperoleh skor 37.41 dengan standar deviasi 6.94 dan arata-rata skor posttest adalah 77.82 dengan standar deviasi 6.07.

Sementara hasil pengumpulan data skor pretest dan posttest pada kelas kontrol menggunakan 15 item pertanyaan essay, dilaksanakan di kelas XI-2 SMAN 1 Kadipaten dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang, terdapat dalam table berikut :

**Tabel 6.** Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

<b>No. Peserta Didik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>		<b>No. Peserta Didik</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	44	48	18	37	49
2	33	61	19	45	45
3	29	43	20	47	45
4	39	49	21	43	48
5	39	51	22	45	48
6	33	65	23	52	36
7	39	59	24	39	64
8	31	49	25	44	44
9	47	45	26	39	67
10	36	57	27	41	51
11	47	59	28	31	41
12	37	63	29	37	53
13	53	59	30	39	57
14	37	52	31	32	52

15	41	64	32	43	55
16	40	56	33	39	55
17	44	55	34	37	59
<b>Jumlah</b>	1.359	1.804			
<b>Rata-rata</b>	39.96	53.06			

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa nilai pretest pada kelas kontrol memperoleh rata-rata skor pretest sebanyak 39.96. sedangkan pada posttest rata-rata skor kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai skor 53.06. Adapun rekapitulasi hasil pretest dan posttest tersebut digambarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 7.** Tabel Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Skor Ideal	Pretest		Posttest	
		Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi
Kontrol	100	34.66	5.71	53.06	8.76

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2025)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata pretest aspek sikap toleransi pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 34.66 dengan standar deviasi 5.71. sedangkan pada posttest kelas kontrol memperoleh rata-rata 53.06 dengan standar deviasi sebanyak 8.76

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai pretest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil rata-rata pretest aspek sikap toleransi pada kelas eksperimen memperoleh skor 37.41 dengan kriteria sangat rendah dan memperoleh rata-rata skor posttest adalah 77.82 dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata skor pretest sebanyak 39.96 dengan kriteria sangat rendah, sementara pada *posttest* memperoleh rata-rata skor kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai skor 53.06. Sehingga, selisih rata-rata skor akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 24,76 poin.

Media pembelajaran menjadi alat komunikasi dua arah atau lebih yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Menurut Ani Daniyati dalam (2025, hlm. 400) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pendidikan, yang menghasilkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik. Menurut Levie dan Lentz dalam (Amrudin et al., 2022) media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi edukatif, terus berevolusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik (Candra & Rahayu, 2021). Salah satu inovasi yang signifikan adalah integrasi prinsip permainan ke dalam proses pembelajaran, yang melahirkan media pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) yang memanfaatkan dinamika interaktif, tantangan, dan reward untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Dari beragam bentuk media pembelajaran game, seperti simulasi digital, aplikasi edukatif, hingga kuis interaktif, salah satu jenis media game yang menonjol karena kemampuannya dalam mendorong kolaborasi, komunikasi, strategi dan interaksi sosial secara langsung adalah media board game. Board game edukatif tidak hanya menghadirkan keseruan bermain, tetapi juga wahana konkret untuk menanamkan konsep akademis atau keterampilan hidup. Maka dari itu, sebagai implementasi nyata dari pendekatan ini, board game “Semester Baru” hadir sebagai media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik dalam membangun kebiasaan positif melalui mekanisme permainan yang imersif dan relevan dengan kehidupan sekolah mereka.

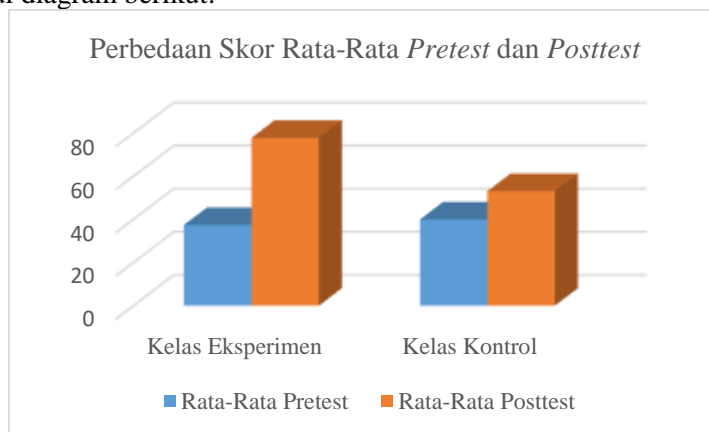
Board game ini dirancang khusus untuk mengembangkan afektif peserta didik, sebagai sarana preventif ataupun pasca kejadian perbaikan moral peserta didik. Board game ini dirancang untuk mendorong sikap toleransi peserta didik, mengingat banyaknya kasus bullying yang terjadi di kalangan peserta didik, sehingga salah satu platform media edukatif ini merancang board game yang khusus sebagai sarana penyampaian kampanye hentikan bully, hormati sesama melalui permainan edukatif yang bisa diterapkan di sekolah. Media ini sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, yakni bab mengenai Bhinneka Tunggal Ika, terkhususnya sub potensi dan penyebab konflik di tengah keragaman masyarakat Indonesia, bentuk dan akibat konflik di tengah

keberagaman masyarakat Indonesia, dan alternatif dan solusi penyelesaian konflik di tengah keberagaman masyarakat Indonesia.

Melalui media board game “Semester Baru” yang mengusung slogan “Habis bully terbitlah empati”, peneliti merancang mekanisme permainan yang secara langsung melatih lima sikap toleransi yang krusial bagi peserta didik. Kelima sikap tersebut terimplementasi dari setiap sesi permainan melalui indikator spesifik, meliputi: (1) musyawarah, terimplementasi melalui fase diskusi untuk menyelesaikan konflik dalam permainan; (2) empati, sebagai inti mekanisme pemain saat mengalami simulasi dampak bullying dan transformasinya menjadi dukungan; (3) terbuka terhadap pandangan yang berbeda, yang diwujudkan melalui kartu interaksi yang diucapkan oleh pemain lain dengan mempertimbangkan perspektif apakah itu merupakan perbuatan positif atau negatif, dan apa alasannya perbuatan itu dikatakan positif atau negatif; (4) tenggang rasa, sebagai pilar utama dalam misi permainan untuk menjadi agen perdamaian dengan cara tidak membiarkan temannya berada di fase sedih dan membantunya menambah poin agar permainan tetap berlanjut dan pemain lain tetap bisa bermain; dan terakhir (5) saling menolong dan menghargai antar sesama, melalui sistem poin kolaboratif dimana karakter hero atau pahlawan akan menang ketika semua peserta berada di fase bahagia dan pembully akan menang apabila semua peserta berada di fase sedih. Dengan demikian, board game ini tidak hanya sekadar menjadi alat kampanye anti-bullying, tetapi sarana konkret internalisasi nilai Bhinneka Tunggal Ika, khususnya dalam menyimulasikan konflik keberagaman melalui dinamika interaksi yang mengaktifkan seluruh indikator sikap toleransi secara sinergis.

Perbandingan antara hasil pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada dasarnya terletak pada intervensi (treatment) yang berbeda yang diberikan kepada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan penggunaan media board game “Semester Baru”, sementara di kelas kontrol, peneliti menggunakan media pembelajaran infografis dengan pendekatan konvensional. Tujuan dari perbedaan perlakuan ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap toleransi peserta didik untuk mengidentifikasi perbedaan sikap toleransi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata posttest yang diperoleh kelas eksperimen adalah sebesar 77.82, sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil rata-rata sebesar 53.06. Dari perolehan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0.001, artinya nilai tersebut lebih kecil daripada 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat hubungan antara penggunaan media board game “Semester Baru” dengan peningkatan sikap toleransi peserta didik di kelas eksperimen.

Untuk melihat perbedaan sikap toleransi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diamati melalui diagram berikut:



**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Sikap Toleransi Peserta Didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uraian mengenai hasil rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada diagram di atas, diketahui perbedaan rata-rata yang diperoleh. Skor rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari pada 0.05 sehingga  $H_0$  diterima. Sedangkan hasil rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil pretest dan posttest ini juga diperkuat dengan angket yang disebarakan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh media board game “Semester Baru” untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Angket tersebut terdiri dari 9 indikator, yakni adanya tantangan, kemampuan guru, memunculkan rasa ingin tahu, adanya kontrol, adanya fantasi, motivasi, ketercapaian tujuan pembelajaran, komunikasi dna kolaborasi, serta pengalaman belajar. Adpaun hasil sebaran angket media board game sebagai berikut:

**Tabel 8.** Rekapitulasi Angket Media Pembelajaran (Variabel X)

Indikator	Skala Persentase (%)					Jumlah Persentase
	1	2	3	4	5	
Adanya Tantangan	0	1	12	20	66	100%
Kemampuan Guru	0	0	2	10	54	100%
Memunculkan Rasa Ingin Tahu	0	1	46	11	54	100%
Adanya Kontrol	0	0	6	10	83	100%
Adanya Fantasi	0	0	2	11	86	100%
Adanya Motivasi	0	0	0	8	58	100%
Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	0	0	3	13	83	100%
Komunikasi Dan Kolaborasi	0	0	2	8	56	100%
Pengalaman Belajar	0	0	3	15	114	100%
<b>Rata-Rata</b>	<b>0</b>	<b>0,24</b>	<b>4,16</b>	<b>12,1</b>	<b>83,5</b>	<b>100%</b>

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik memilih skala 5 yang menyatakan sangat setuju dengan memperoleh persentase sebanyak 83,5%. Disusul oleh skala 4, peserta didik menyatakan setuju dengan hasil persentase sebanyak 12,1%, lalu di posisi ketiga ada skala 3 yang menyatakan kadang-kadang dengan persentase sebanyak 4,16%, lalu jawaban dengan skala 2 yang menyatakan tidak setuju dengan perolehan persentase sebanyak 0,24% dan terakhir di posisi paling bawah, yakni skala 1 dengan perolehan persentase sebanyak 0%.

Sejalan dengan teori Experiential Learning yang dikemukakan oleh David Kolb (1984, hlm. 82) yang menyatakan bahwa pengalaman secara langsung merupakan landasan utama dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan. Belajar adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Dalam teori ini, belajar meliputi empat tahap yakni, (1) Concrete Experience atau pengalaman nyata; (2) Reflective Observation (Pengalaman reflektif); (3) Abstract Conceptualization atau konseptualisasi abstrak, dan (4) Active Experience atau eksperimen yang aktif. Dari keempat tahap belajar yang digagas oleh Kolb, semuanya mengarah pada pengalaman belajar yang reflektif, dimana board game “Semester Baru” ini dirancang untuk memberikan pengalaman refleksi ke peserta didik melalui kartu interaksi kepada pemain lain.

Sementara angket sikap toleransi peserta didik di kelas eksperimen terdiri dari lima indikator yakni: (1) mengutamakan musyawarah dalam penyelesaian knflik sosial di masyarakat; (2) mendengarkan dengan empati terhadap pandangan yang berbeda; (3) menunjukkan sikap terbuka terhadap solusi dari berbagai latar belakang; (4) memiliki sikap tenggang rasa antar sesama (agen operdamaian dan toleransi di dunia); dan mendukung dan menghargai kebebasan beragama dan berkeyakinan di lingkungan sekolah. Angket ini disebarakan melalui skala sikap yang telah tervalidasi dan dilaksanakan di kelas eksperimen dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 9.** Rekapitulasi Angket Sikap Toleransi Siswa (Variabel Y)

Indikator	Persentase Skala					Persentase
	1	2	3	4	5	
Mengutamakan musyawarah dalam penyelesaian konflik sosial di masyarakat	0	0	23	43	99	100%
Mendengarkan dengan empati terhadap pandangan yang berbeda	0	0	14	32	119	100%
Menunjukkan sikap terbuka terhadap solusi dari berbagai latar belakang	0	1	11	22	131	100%

Memiliki sikap tenggang rasa sesama manusia (agen perdamaian dan toleransi di dunia)	0	4	12	27	122	100%
Mendukung dan menghargai kebebasan beragama dan berkeyakinan di lingkungan sekolah	0	1	9	25	130	100%
<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0,7</b>	<b>8,1</b>	<b>18,2</b>	<b>73</b>	<b>100%</b>

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel hasil angket peserta didik pada kelas eksperimen mengenai variabel Y yakni sikap toleransi peserta didik, dapat dilihat bahwa indikator sikap toleransi yang menempati posisi pertama yakni menunjukkan sikap terbuka terhadap solusi dari berbagai latar belakang dengan memperoleh persentase sebesar 79,9%. Kemudian disusul oleh mendukung dan menghargai kebebasan beragama dan berkeyakinan di lingkungan sekolah sebesar 79,3%; lalu memiliki sikap tenggang rasa antar sesama manusia sebagai agen perdamaian dan toleransi di dunia sebesar 77,4%, mendengarkan dengan empati terhadap pandangan yang berbeda sebesar 72,6%, dan terakhir yakni mengutamakan musyawarah dalam penyelesaian konflik sosial di masyarakat sebesar 60,4%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game “Semester Baru” dapat meningkatkan sikap toleransi peserta didik secara positif dalam pendidikan Pancasila. Kesimpulan ini berdasarkan pada hasil output uji t yang menunjukkan nilai signifikansi gain ternormalisasi sebesar Sig. (2-tailed) = 0,001, yang berarti nilainya lebih rendah dari 0.05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 73% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa media board game “Semester Baru” dapat meningkatkan sikap toleransi mereka, terutama dalam menunjukkan sikap terbuka terhadap solusi dari berbagai latar belakang masyarakat dan menjadi agen perdamaian dan toleransi dunia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kadipaten, serta pengolahan dan analisis mengenai pengaruh media boardgame “Semester Baru” terhadap peningkatan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen, yang semula berada pada kriteria sangat rendah naik signifikan menjadi kriteria sangat tinggi dengan penggunaan media boardgame “Semester Baru” dinilai dari indeks gain normalisasi tinggi untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara pada kelas kontrol yang semula berada pada kriteria sangat rendah naik menjadi kriteria sedang dengan menggunakan media infografis yang dinilai dari indeks gain normalisasi rendah untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya terkait kajian mengenai pemanfaatan media boardgame “Semester Baru” untuk meningkatkan sikap toleransi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada SMAN 1 Kadipaten yang telah bersedia mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian hingga selesai. Kepada orang tua, sahabat dan juga kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan yang turut serta mendukung dan mendoakan peneliti hingga mampu menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENSI

- Akhwani, A., & Kurniawan, M. W. (2021). Potret Sikap Toleransi Mahasiswa Keguruan dalam Menyiapkan Generasi Rahmatan Lil Alamin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 890–899. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.455>
- Amrudin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., & Rusmayani, N. G. A. L. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In F. Sukmawati (Ed.), *Penerbit Pradina Pustaka* (I, Vol. 1, Issue 1). Pradina Pustaka.
- Branson, M. S. (1999). Belajar Civic Education dari Amerika. *Yogyakarta: LKiS*, 1–186.

- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Harefa, S. A., & Bawamenewi, A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi Umat Beragama Di Kalangan Siswa Smk Negeri 1 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i2.3623>
- Hasan, S. (2019). Internalisasi Nilai Toleransi Beragama di Masyarakat. In A. A (Ed.), *Journal GEEJ* (1st ed., Vol. 1, Issue 2). CV Kanaka Media.
- Prasetyo, V. R. H., Salsabila, A. A., & Hayati, K. R. (2024). Penerapan Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Tata Sikap dan Nilai-Nilai Kewarganegaraan di Kalangan Anak SMA - SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 3(8). <https://doi.org/doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461>
- Subianto, A., Arianto, J., Erlinda, S., Ilmu, J. P., Sosial, P., Pekanbaru, K., Riau, P., & Subianto, A. (2024). *Implementasi Nilai Toleransi Dalam Mewujudkan Kesatuan dan Persatuan Masyarakat di Desa Jayapura Kabupaten Siak*. 3(1), 143–150.
- Sugiyono. (2010). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. In *Penerbit Alfabeta* (p. 143). Penerbit Alfabeta.