

Pengembangan Media Permainan ENGSAK Berbasis Budaya Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Indah Permatasari^{1*}, Bagus Amirul Mukmin², Farida Nurlaila Zunaidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

indahsa421@gmail.com¹, bagus@unpkediri.ac.id², farida@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan media yang kurang bervariasi, pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, serta minimnya pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media permainan ENGSAK (Engklek Nusantara) berbasis budaya lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui analisis kebutuhan yang melibatkan guru kelas IV dan peserta didik di SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta mengintegrasikan budaya lokal agar pembelajaran lebih bermakna. Media permainan ENGSAK dinilai relevan untuk dikembangkan karena menggabungkan permainan tradisional dengan materi Pendidikan Pancasila sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam menganalisis nilai-nilai budaya. Dengan demikian, hasil kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ENGSAK layak dikakukan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media permainan ENGSAK, pendidikan pancasila, sekolah dasar

Abstract

Pancasila Education learning in elementary schools continues to face several challenges, including the limited variety of instructional media, teacher-centered learning practices, and the insufficient integration of local culture as a learning resource, resulting in suboptimal student engagement. This study aimed to analyze the need for developing the ENGSAK (Engklek Nusantara) game-based learning media grounded in local culture for Pancasila Education in elementary schools. The study employed a quantitative descriptive approach through a needs analysis involving fourth-grade teachers and students at SDN 1 Ngetos and SDN 6 Ngetos. Data were collected through questionnaires, interviews, and observations and analyzed descriptively. The findings revealed that both teachers and students require interactive and engaging learning media that integrate local culture to create more meaningful learning experiences. The ENGSAK game-based learning media was considered relevant for development because it combines a traditional game with Pancasila Education content, thereby enhancing students understanding and their ability to analyze cultural values. Therefore, the results of the needs analysis indicate that the development of ENGSAK is feasible as an innovative learning medium for elementary schools.

Keywords: needs anlysis, ENGSAK lerarning media, pancasila education, local culture, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu mengaktifkan peserta didik sekaligus menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan lingkungan budaya di sekitarnya. Namun, implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Penggunaan media pembelajaran cenderung terbatas pada buku teks, gambar, dan presentasi sederhana sehingga proses pembelajaran masih didominasi guru dan kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif bagi peserta didik (Zamroni et al., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam memahami nilai-nilai budaya yang menjadi bagian dari materi Pendidikan Pancasila (Hayati et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep karena peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung belajar melalui aktivitas bermain, pengalaman langsung, dan interaksi dengan lingkungan (Saleh et al., 2023). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai sosial, budaya, kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab yang selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan keaktifan, hasil belajar, serta keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Disisi lain, budaya lokal merupakan sumber belajar yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran kontekstual. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkuat identitas budaya peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami materi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Nafi'ah et al., 2025). Hasil penelitian analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa pemanfaatan budaya lokal sebagai bagian dari media pembelajaran masih belum optimal sehingga diperlukan inovasi media yang mampu mengintegrasikan unsur budaya daerah dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan, guru membutuhkan media pembelajaran yang

lebih interaktif, sedangkan peserta didik menginginkan media berbasis permainan yang menarik serta mengintegrasikan budaya lokal agar pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan.

Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) yang mengadaptasi permainan tradisional engklek dengan mengintegrasikan budaya lokal Kabupaten Nganjuk ke dalam materi Pendidikan Pancasila. Melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dilatih untuk mengenali, memahami, dan menganalisis nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari keberagaman budaya Indonesia. Sebelum media tersebut dikembangkan, diperlukan analisis kebutuhan sebagai dasar untuk memastikan bahwa media yang dirancang benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, tujuan pembelajaran, serta kondisi sekolah (Ferari, 2026). Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal yang penting dalam penelitian dan pengembangan karena menghasilkan informasi mengenai kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi yang diharapkan sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih relevan dan tepat sasaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) berbasis budaya lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan diharapkan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, sekaligus mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, kontekstual, dan dapat membantu meningkatkan kemampuan menganalisis nilai budaya peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode analisis kebutuhan sebagai tahap awal dalam penelitian dan pengembangan media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) berbasis budaya local di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV dan 32 peserta didik kelas IV.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer yang diperoleh dari guru dan peserta didik melalui observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran, kebutuhan media, serta harapan terhadap media yang akan dikembangkan. Sementara itu, angket diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis permainan dan budaya local. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman

wawancara, dan angket analisis kebutuhan. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil angket kebutuhan dianalisis menggunakan teknik presentase untuk menjabarkan kebutuhan pengembangan media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV di SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran pendidikan pancasila, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media permainan berbasis budaya lokal.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pendidikan pancasila yang telah dilakukan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket, lembar kerja siswa, dan metode ceramah. Guru telah memanfaatkan media berupa gambar, namun penggunaannya masih terbatas sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Materi yang disampaikan juga lebih banyak disampaikan secara teoritis sehingga peserta didik cenderung menghafal materi dibandingkan memahami dan menganalisis nilai-nilai budaya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan temuan Zamroni et al. (2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah keterbatasan media yang mampu menghubungkan materi dengan konteks budaya lokal. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Secara lebih rinci, hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan wawancara guru Kelas IV

Aspek	Hasil
Penggunaan media pembelajaran	Guru menyatakan bahwa mereka selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Namun, media yang digunakan masih didominasi oleh buku LKS, buku paket, serta media sederhana yang telah tersedia di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

	belum bervariasi dan masih berfokus pada media cetak.
Media pada materi nilai budaya	Pada materi nilai budaya dalam Pendidikan Pancasila, guru belum memiliki media pembelajaran khusus. Guru lebih sering menggunakan buku, poster, atau panduan yang tersedia dari sekolah.
Pemahaman siswa terhadap materi nilai budaya	Guru menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami materi nilai budaya meskipun telah menggunakan media yang tersedia. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu membantu seluruh siswa memahami konsep budaya lokal secara optimal.
Kendala dalam pembelajaran	Kendala yang dihadapi guru meliputi keterbatasan media pembelajaran serta rendahnya perhatian sebagian siswa, terutama siswa laki-laki, saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi.
Respon siswa terhadap berbagai media pembelajaran	Guru sepakat bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran menggunakan media visual seperti gambar dan video maupun media permainan.
Kebutuhan pengembangan media	Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan, khususnya pada materi budaya lokal. Media yang inovatif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru kelas IV, diketahui bahwa media pembelajaran selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, media yang dimanfaatkan masih terbatas pada buku LKS, buku paket, poster, dan sesekali video. Pada materi nilai budaya dalam Pendidikan Pancasila, guru belum memiliki media pembelajaran yang dirancang secara khusus sehingga pembelajaran masih didominasi oleh media cetak. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan media yang interaktif, padahal media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Nurita, 2018; Taofanao, 2018).

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu membantu seluruh siswa memahami materi nilai budaya secara optimal. Guru menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami materi, serta menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya perhatian sebagian siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratama et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, kedua guru mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran menggunakan media visual maupun media permainan karena mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Oleh sebab itu, guru memandang bahwa pengembangan media pembelajaran yang menarik dan berbasis budaya lokal sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini didukung oleh penelitian Diana et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas IV dan 32 siswa dari SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi nilai-nilai budaya. Berikut hasil angket analisis kebutuhan.

Tabel 2. Hasil analisis kebutuhan wawancara guru Kelas IV

Subjek	Data Neet Assesment				
	Jumlah	Komponen	Indikator	Hasil	Kriteria
Guru	2	4	26	73%	Dibutuhkan
Siswa	32	2	13	81%	Sangat dibutuhkan

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan (*need assessment*) yang diberikan kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngetos dan SD Negeri 6 Ngetos, diperoleh hasil bahwa pengembangan media permainan Engklek Nusantara (ENGSAK) berbasis budaya lokal Nganjuk sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan guru mencapai 73% dengan kategori dibutuhkan, sedangkan tingkat kebutuhan siswa mencapai 81% dengan kategori sangat dibutuhkan. Temuan ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa

mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil angket tersebut sejalan dengan hasil wawancara guru yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku, poster, dan video sehingga belum mampu membantu seluruh siswa memahami materi nilai budaya secara optimal. Kesesuaian hasil wawancara dan angket kebutuhan mengindikasikan bahwa pengembangan media ENGSAN menjadi salah satu solusi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi nilai budaya lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan selama ini menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) berbasis budaya lokal Nganjuk menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan karena dirancang untuk mengenalkan budaya lokal melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta membantu mereka memahami dan menganalisis nilai-nilai budaya secara lebih bermakna.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan (*need assessment*), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai budaya di kelas IV SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket, LKS, dan metode ceramah, sedangkan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif maupun membantu mereka memahami dan menganalisis nilai-nilai budaya secara mendalam. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil *need assessment* yang menunjukkan tingkat kebutuhan guru sebesar 73% dengan kategori dibutuhkan dan kebutuhan siswa sebesar 81% dengan kategori sangat dibutuhkan. Dengan demikian, pengembangan media permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) berbasis budaya lokal Nganjuk menjadi solusi yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya lokal melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, M. D., Wulandari, A. Y. R. W., & Nilasari, A. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Maata Pelajaran Informatika. *Decode: Jurna Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.51454/decode.v5i1.1071>
- Ferari, L., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2026). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(2).
- Hayati, S. D., Fadjrjn, R. S., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis PBL Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13430>
- Nafi'ah, D., Prihaswati, M., & Sulistyaningsih, D. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Integrasi Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04). <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37459>
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, Vol.03(No.1). [https://www.researchgate.net/publication/342618409_PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA](https://www.researchgate.net/publication/342618409_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA)
- Pratama, C., Kaspul, & Arsyad, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *BIOEDUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, Vol.10(No.2), 16–23. <https://repositori.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/28727/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Taofanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Zamroni, A. D. K., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Muatan Pendidikan Pancasila Di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13430>