

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran, dapat mengurangi tingkat pemahaman peserta didik. Pendidikan di Indonesia setiap tahunnya memiliki masalah literasi dan numerasi, hingga mengakibatkan *lost learning* dan *crisis learning*. Kurikulum merdeka, khususnya Penguatan Profil Karakter Pancasila, mengharuskan guru menggunakan media pembelajaran, agar pendidikan berpusat pada keaktifan peserta didik. Melalui perancangan media pembelajaran *boardgame* dengan judul "Gaya Hidup Bebas Sampah", pemahaman dan daya ingat peserta didik akan semakin meningkat. Media pembelajaran berbasis permainan papan atau *boardgame*, membantu guru dalam menerapkan Projek Penguatan Profil Pancasila. Dengan tema yang sesuai dengan Projek Penguatan Profil Pancasila, yaitu gaya hidup berkelanjutan

Kata Kunci: Media, Permainan, Desain