

PENGEMBANGAN *BOARD GAME* KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV MI

RADEN FATAH

SKRIPSI

OLEH

NUR AZIZA

NIM. 200103110044



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024



SKRIPSI

PENGEMBANGAN *BOARD GAME* KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV MI

RADEN FATAH

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu

Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

NUR AZIZA

NIM. 200103110044



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul " Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah" oleh Nur Aziza ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Fitratul Uyun, M.Pd
19821022 201802012132

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nur Aziza (200103110044)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Mei 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Penguji

Dr. Marhayati, M.Pd,Mat
NIP. 197710262003122003

Sekretaris Sidang

Fitratul Uyun, M.Pd
NIP. 19821022 201802012132

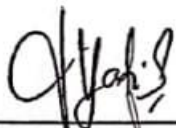
Dosen Pembimbing

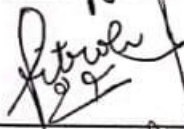
Fitratul Uyun, M.Pd
NIP. 19821022 201802012132

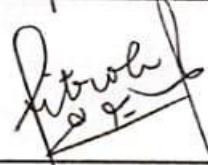
Anggota Penguji

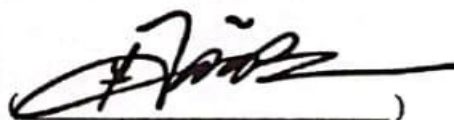
Arini Mayan Fa'ani, M.Pd
NIP. 199112032019032016

Tanda Tangan

()

()

()

()



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1965040319980311002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Fitratul Uyun, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Nur Aziza

Lamp: -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Nur Aziza
NIM	: 200103110044
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Proposal Skripsi	: Pengembangan <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Fitratul Uyun, M.Pd
NIP. 9821022201802012132

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aziza
NIM : 200103110044
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia
dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI
Raden Fatah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 12 Mei 2024

Hormat saya



Nur Aziza

NIM. 200103110044

LEMBAR MOTTO

Keberhasilan bukan milik orang pintar. Keberhasilan milik mereka yang terus
berusaha. (BJ Habibie)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Skripsi ini peneliti sembahkan kepada:

1. Bapak Moch Choliq dan ibu Saudah selaku orang tua peneliti
2. M. Wildan Muckholid dan M. Faris Alhamidi selaku adik peneliti

Yang selalu menjadi motivator untuk segera menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan doa dan nasehat baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas berkat, limpahan rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah”. Selawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam*. Skripsi ini dibuat tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku Dosen Wali yang telah membimbing penulis selama masa studi.
5. Ibu Fitratul Uyun, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan membimbing, memberi arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen UIN Malang, khususnya dosen jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang telah memberikan ilmunya.

7. Segenap keluarga besar MI Raden Fatah Malang yang telah berkenan memberikan izin penelitian, membantu dalam proses penelitian, dan memberikan informasi selama penelitian berlangsung.
8. Teman-teman UKM Pramuka, khususnya Elly Anjar Sari, Jamilatul Badriyah, Maziyatussufiyah, dan Lusi Lestari yang selalu kebersamai dan membantu penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman jurusan seperjuangan yang telah membantu dan menyemangati peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
10. Restu Print yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi.
11. Serta teman seperjuangan penulis yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, candaan, pembelajaran, dan pengalaman yang berharga, khususnya Tiara Intan Permatasari, Shafira Azzahro, Alya Mia, dan Usvatun Hasanah.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran penulis harapkan untuk perbaikan karya tulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca.

Malang, 15 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
NOTA DINAS PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LEMBAR MOTTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
ملخص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Orisinalitas Penelitian	8
H. Definisi Istilah.....	15
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Board Game.....	18
3. Mata Pelajaran IPAS	21
4. Hasil Belajar	24

5. Pengembangan <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS	27
B. Perspektif Teori dalam Islam	27
1. Peran Media Pembelajaran.....	27
2. Keberagaman.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
\B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan.....	34
D. Uji Produk.....	36
E. Jenis Data	40
F. Instrumen Pengumpul Data.....	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
H. Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	45
A. Proses Pengembangan.....	45
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	62
C. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PEMBAHASAN	80
A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia	80
C. Efektivitas Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	89
BAB VI PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi	44
Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Media	45
Tabel 3.3 Analisis Hasil Belajar Siswa	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	60
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran	65
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran	67
Tabel 4.6 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran	68
Tabel 4.7 Hasil Revisi Pembelajaran	69
Tabel 4.8 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	72
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	74
Tabel 4.10 Hasil Validasi Oleh Ahli Media	75
Tabel 4.11 Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran	77
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran	79
Tabel 4.13 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Kecil	79
Tabel 4.14 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Besar	82
Tabel 4.15 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa	84
Tabel 4.16 Hasil Uji N-gain	85
Tabel 4.17 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran	87
Tabel 4.18 Hasil Revisi Pembelajaran	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model Borg and Gall	34
Gambar 3.2 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	40
Gambar 4.1 Desain <i>storyboard</i> Desain Media Pembelajaran	48
Gambar 4.2 Desain <i>storyboard</i> Kartu Permainan	50
Gambar 4.3 Desain <i>storyboard</i> Kemasan Media	50
Gambar 4.4 Papan Permainan	52
Gambar 4.5 Kartu Permainan	52
Gambar 4.6 Pion dan Dadu	53
Gambar 4.7 Bintang	53
Gambar 4.8 Halaman Menu	54
Gambar 4.9 Halaman CP	55
Gambar 4.10 Halaman ATP	55
Gambar 4.11 Halaman Materi Keberagaman Budaya	55
Gambar 4.12 Halaman Materi Faktor Keberagaman	56
Gambar 4.13 Halaman Materi Sikap Menghargai	56
Gambar 4.14 Halaman Lagu Nasional	56
Gambar 4.15 Halaman Lagu Daerah	57
Gambar 4.16 Halaman Panduan Penggunaan	57
Gambar 4.17 Halaman Profil Pengembang	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	109
Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi.....	110
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Materi.....	111
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Media	112
Lampiran 6 Instrumen Penilaian Validator Materi	113
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Validator Media.....	119
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Validator Pembelajaran	122
Lampiran 9 Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil	125
Lampiran 10 Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar	127
Lampiran 11 Sampel Hasil <i>Pre-test</i>	129
Lampiran 12 Sampel Hasil <i>Post-Test</i>	133
Lampiran 13 Catatan Lapangan	137
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	139

ABSTRAK

Aziza, Nur. 2024. Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Fitratul Uyun, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Hasil Belajar, IPAS

Media pembelajaran berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dan memudahkan pemahaman siswa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, seperti pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran *board game*. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran board game pada mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia; 2) Mengetahui daya tarik media pembelajaran *board game* yang dikembangkan; 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran board game dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang. Materi yang disajikan dalam media adalah kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif, kualitatif, dan uji N-gain.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh validasi 92% dari segi materi, 97,3% dari segi desain media, dan 85,3% dari segi pembelajaran. Daya tarik media pembelajaran bagi seluruh siswa dinilai sebesar 89,7% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat menarik bagi siswa. Hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 46,1 menjadi rata-rata skor *post-test* sebesar 74,3. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia berdasarkan rata-rata hasil analisis N-gain (0,538036686). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang.

ABSTRACT

Aziza, Nur. 2024. *Development of the Indonesian Cultural Wealth Board Game in Improving Science and Science Learning Outcomes for Class IV MI Raden Fatah*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Fitratul Uyun, M.Pd

Keywords: *Learning Media, Board Game, Learning Outcomes, Science*

Learning media acts as an intermediary for teachers in conveying learning content to students and facilitating student understanding. Learning media plays an important role in learning in elementary schools, such as science and science learning for fourth grade students. One of the learning media that teachers can use in science learning is board game learning media. The objectives of the research carried out are: 1) To find out the process of developing board game learning media in science subjects on Indonesian cultural riches; 2) Knowing the attractiveness of the board game learning media being developed; 3) Knowing the effectiveness of board game learning media in improving student learning outcomes.

This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model. The research subjects were fourth grade students at MI Raden Fatah Malang. The material presented in the media is the richness of Indonesian culture in science subjects. Data collection techniques were carried out using interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques were carried out using quantitative, qualitative data analysis and the N-gain test.

Based on the research results, the learning media developed received 92% validation in terms of material, 97,3% in terms of media design, and 85,3% in terms of learning. The attractiveness of learning media for all students was assessed at 89,7%, which shows that learning media is very interesting for students. Student learning outcomes also increased from an average pre-test score of 46,1 to an average post-test score of 74,3. Increased student learning outcomes in Indonesian cultural wealth material based on the average N-gain analysis results (0.538036686). It can be concluded that board game learning media can improve learning outcomes in science subjects for class IV students at MI Raden Fatah Malang.

ملخص

عزيزة، نور ٢٠٢٤. تطوير اللعبة اللوحية للثروة الثقافية الإندونيسية في تحسين نواتج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع مي رادن فاتح. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة الابتداء في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: فراتول أويون، دكتوراه في العلوم السياسية

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم، اللعبة اللوحية، نتائج التعلم، العلوم الطبيعية والاجتماعية

تعمل وسائط التعلم كوسيط للمعلمين في إيصال المحتوى التعليمي للطلاب وتسهيل فهم الطلاب. وتلعب وسائط التعلم دورًا مهمًا في التعلم في المدارس الابتدائية، مثل تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع الابتدائي. إحدى وسائط التعلم التي يمكن للمعلمين استخدامها في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية هي وسائط تعلم ألعاب الطاولة. أهداف البحث الذي تم إجراؤه هي (١) معرفة عملية تطوير وسائط تعلم ألعاب الطاولة في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية على مواد الثروة الثقافية لإندونيسيا؛ (٢) معرفة جاذبية وسائط تعلم ألعاب الطاولة المطورة؛ (٣) معرفة فعالية وسائط تعلم ألعاب الطاولة في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

هذا البحث هو نوع من الأبحاث التطويرية أو البحث والتطوير باستخدام نموذج بورغ وجال. كان موضوع البحث طلاب الصف الرابع من طلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية رادن فتح مالانج. وكانت المادة المعروضة في وسائل الإعلام هي ثروة الثقافة الإندونيسية في مواضيع العلوم الطبيعية والاجتماعية. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات باستخدام المقابلات والاستبيانات والاختبارات. تم تنفيذ تقنيات تحليل البيانات باستخدام تحليل البيانات الكمية والنوعية واختبار الكسب الكمي.

استنادًا إلى نتائج البحث، حصلت وسائط التعلم المطورة على نسبة ٩٢٪ من حيث المادة، و ٩٧,٣٪ من حيث تصميم الوسائط، و ٨٥,٣٪ من حيث التعلم. كما تم تقييم جاذبية وسائط التعلم لجميع الطلاب بنسبة ٨٩,٧٪ مما يشير إلى أن وسائط التعلم جذابة جدًا للطلاب. كما ارتفعت نواتج تعلم الطلاب من متوسط درجات ما قبل الاختبار ٤٦,١ إلى متوسط درجات ما بعد الاختبار ٧٤,٣. إن الزيادة في نواتج تعلم الطلاب على مادة الثروة الثقافية الإندونيسية استنادًا إلى متوسط نتائج تحليل N-المكسب (٠,٥٣٨,٠٣٦٦٨٦). يمكن استنتاج أن وسائط تعلم ألعاب الطاولة يمكن أن تحسن نتائج تعلم مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية رادن فاتح مالانج.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = Q
ب = b	س = s	ك = K
ت = t	ش = sy	ل = L
ث = ts	ص = sh	م = M
ج = j	ض = dl	ن = N
ح = h	ط = th	و = W
خ = kh	ظ = zh	ه = H
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = Y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

اي = Ay

أُو = Ū

إِي = Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPAS dalam kurikulum merdeka ialah kolaborasi atau gabungan dari mata pelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam, dan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. IPA merupakan ilmu yang mengkaji berbagai benda mati, makhluk hidup dan juga membahas mengenai fenomena alam. Sedangkan IPS membahas mengenai makhluk sosial maupun individu pada kehidupan manusia. Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu peran yang dimiliki dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS juga dapat menunjang siswa untuk mencari informasi bagaimanakah alam dapat bekerja serta cara berinteraksi dengan manusia.¹

Salah satu mata pelajaran yang dianggap susah yaitu IPAS, dimana ketika guru tidak terlalu menguasai materi, dapat menjadi miskonsepsi sehingga siswa salah dalam memahami materi. IPAS juga dirasa sulit oleh sebagian besar siswa dikarenakan banyaknya teori dan rumus rumus yang harus dihafalkan. IPAS merupakan mata pelajaran yang seharusnya memiliki banyak praktik, karena mata pelajaran ini berhubungan dengan sains dan teknologi, juga merupakan permulaan dari penciptaan suatu teknologi.

¹ Allutfia Dan Setyaningsih, "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ips Kelas Iv."

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa bukan hanya meniru dan membuat gambaran dari yang disimak atau diajarkan oleh guru, tetapi ia dapat secara aktif untuk memilah, menyortir, memberi arti, dan memvalidasi informasi yang diterima. Maka dari itu, guru harus mengajar secara kreatif, inovatif dan profesional ketika mengajar dengan tujuan supaya siswa dapat belajar secara efektif serta efisien. Guru perlu memilih sumber belajar, media pembelajaran, model serta metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran lebih menarik dan siswa menerima materi tidak hanya berupa sekumpulan konsep.²

Dari pemaparan diatas, sangatlah penting bagi seorang guru untuk dapat mengerti dan memahami karakteristik siswa sehingga guru tidak salah memberikan *treatment* kepada siswa-siswanya. Maka dari itu, diperlukan alat guna memberi motivasi belajar siswa sebagai media penunjang belajar siswa. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran harus berkolaborasi dengan metode belajar yang digunakan. Media dan metode belajar sama pentingnya guna menunjang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran mengacu pada suatu hal yang bisa menyampaikan pesan, membangkitkan perasaan, fikiran, serta meningkatnya motivasi dalam proses belajar pada siswa³. Maka dari itu, keahlian guru sangat dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran yang

² Vikagustiani, Sudarmin, dan Pamelasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP."

³ Elianta, Prestiliano, dan Setiawan, "Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling."

disesuaikan dengan kepribadian siswa sehingga siswa dapat nyaman dalam belajar dan mudah dalam penyerapan materi.

Permainan edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan guna meningkatkan daya pikir serta konsentrasi para pemain. Tujuan dari permainan edukasi ini adalah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan belajar, seperti kurangnya motivasi dalam belajar, mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan proses belajar pada anak ⁴.

Media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *board game*, yang merupakan media pembelajaran konvensional berbasis papan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *board game* permainan labirin. Hal ini dikarenakan cara bermainnya mirip dengan permainan ular tangga, yang mudah serta diminati anak kecil. Maka dari itu siswa dapat belajar sekaligus bermain sehingga waktu belajar dan bermain seimbang. *Board game* termasuk media pembelajaran interaktif, sehingga tidak bisa dimainkan sendirian atau dengan kata lain membutuhkan teman bermain, sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan temannya.

MI Raden Fatah Malang termasuk sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah tersebut beralamatkan di jalan Ngaglik IV B, Sukun, Kota Malang. Sekolah ini terletak pada pemukiman warga padat penduduk dari berbagai macam daerah.

⁴ Kurniawan, Razaq, dan Poerbaningtyas, "Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar."

Berdasarkan wawancara dengan ibu Al Mar'atus Sholichah sebagai guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang, beliau berpendapat bahwa tiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda. Beberapa siswa mudah dalam menangkap materi, sementara yang lain harus dijelaskan berulang kali materi baru ia paham. Oleh karena itu diharapkan siswa yang paham materi bisa mengajari siswa yang belum paham pada penangkapan materi yang diajarkan. Siswa kelas IV memiliki kendala kurangnya berinteraksi antar teman yang menyebabkan kurangnya rasa kekeluargaan dalam kelas. Sementara itu, siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang menyukai media pembelajaran berbentuk visual dan pengerjaan proyek.

Mengajar pembelajaran IPAS dirasa kurang apabila hanya melalui lisan tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Ditambah lagi referensi yang didapat dari buku pemerintah hanyalah sedikit. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran guna menambah motivasi belajar siswa sehingga bisa mempermudah dalam penangkapan materi. Guru kelas biasanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar (visual) dan media lain yang dapat diproyeksikan. Dengan media pembelajaran menarik, siswa bisa belajar secara semangat dan bisa menangkap materi yang diajarkan.

Pembelajaran IPAS pada kelas IV terdapat materi di bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", subtema 2 yaitu "Kekayaan Budaya Indonesia". Materi ini sangat penting untuk dibahas karena berisi tentang kekayaan budaya di Indonesia, contohnya suku, senjata, baju adat, rumah adat, bahasa daerah, dan banyak lagi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *board game* yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *board game* terhadap peningkatan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia;
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *board game* yang telah dikembangkan;
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *board game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menghasilkan gagasan terhadap perubahan hasil belajar siswa terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Raden Fatah Malang.

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk lembaga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pengembangan.
- b) Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam memecahkan masalah khususnya tentang hasil belajar siswa.
- c) Untuk peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan mengarah pada pengembangan lebih lanjut yang lebih baik.
- d) Untuk penulis, diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan media *board game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi persiapan mengajar ketika menjadi guru.

E. Asumsi Pengembangan

1. Siswa lebih suka belajar sambil bermain
2. Guru dapat menggunakan media *board game* sebagai opsi pada pembelajaran guna menambah motivasi belajar siswa

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan alat evaluasi yang didesain sedemikian rupa sehingga akan menjadi permainan *rolling dice* dengan desain labirin semacamlah tangga yang berisi tentang pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia. Media ini dikembangkan berupa permainan dan memuat soal terkait materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Media yang dikembangkan peneliti merupakan permainan dengan menggunakan metode *rolling dice* dan didesain seperti labirin. Media tersebut berisi papan permainan, pion, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dadu, bintang emas, bintang perak, *QR code* berisi materi, buku panduan untuk guru dan siswa, serta lagu lagu yang berkaitan dengan materi.

Papan permainan terbuat dari papan catur dengan ukuran 50 cm x 50 cm, ditempel stiker dari desain media pembelajaran. Terdapat papan prestasi disetiap sisi papan permainan untuk menempelkan apresiasi atau penilaian terhadap peserta ketika mereka dapat menjawab atau melakukan instruksi dengan baik dan benar. Dadu yang berbentuk kubus seperti permainan ular tangga pada umumnya. Pion permainan terbuat dari akrilik yang ditempel stiker dengan gambar orang memakai baju adat yang berbeda tiap pionnya.

Terdapat beberapa kartu pada permainan ini, antara lain kartu soal, kartu tantangan, kartu jebakan dan kartu bom yang dicetak berisi pertanyaan, tantangan, jebakan dan instruksi untuk maju atau mundur yang dicetak sehingga dapat menarik perhatian siswa dan diharapkan kartu tersebut dapat bertahan lama. Kartu soal tersebut berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa

dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia. Kartu tantangan berisi tantangan dalam permainan, seperti menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional. Sedangkan kartu jebakan merupakan kartu yang digunakan untuk membuka gerbang dan berisi soal HOTS. Kartu bom memiliki instruksi untuk maju atau mundur ke langkah selanjutnya.

Bintang emas digunakan untuk peserta yang mampu menjawab kartu tantangan, dan bintang perak digunakan untuk peserta yang mampu menjawab pada kartu pertanyaan dan melakukan intruksi pada kartu tantangan. Bintang ini bertujuan untuk memberi penilaian peserta dan mengapresiasi peserta ketika mereka dapat menjawab dan melakukan instruksi dengan baik dan benar. Pemenang pada permainan ini adalah peserta yang mampu mencapai garis finish dan memiliki banyak bintang pada kartu prestasi.

QR code berisi materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan teknologi *smartphone*. Selain itu, QR Code juga berisi syair lagu yang relevan dengan materi dan juga panduan penggunaan untuk guru dan siswa.

G. Orisinalitas Penelitian

Salah satu tujuan orisinalitas dalam penelitian pengembangan adalah untuk menghindari duplikasi atau plagiarisme terhadap penelitian yang sudah ada. Didalamnya mencakup perbedaan dan persamaan antara permasalahan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang direncanakan. Oleh sebab itu, persamaan dan perbedaan perlu dicantumkan antara penelitian sebelumnya

dan penelitian yang direncanakan. Berikut penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Rahmat Kurniawan (2021), artikel dengan judul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar” Vol 8, No.2. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* dengan teknik *rolling dice* dengan desain labirin dalam materi yang tercantum pada buku saku pramuka tingkat penggalang di kelas 5 dan 6 di SDN Bumiayu 2 Malang. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang direncanakan adalah penelitian bersifat pengembangan, mengembangkan media *board game*, dan hasil akhir berupa media *board game* dengan menggunakan teknik *rolling dice* dan desain labirin. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adanya pengembangan media pembelajaran *board game* dengan pemberian materi melalui *QR Code*.
2. Peter Elianta (2018), artikel dengan judul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik *Dice Rolling*” Vol 2, No. 3. Penelitian ini memfokuskan pada perancangan media pembelajaran berbasis *board game* dengan gabungan monopoli dan ular tangga dalam materi “Mudik Yuk” sebagai media dalam mempelajari keselamatan berkendara. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian bersifat pengembangan, mengembangkan media *board game*. Sedangkan

perbedaannya terletak pada hasil akhir. Untuk penelitian ini hasil akhir berupa gabungan monopoli dan *puzzle*, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan berupa gabungan monopoli dan ular tangga. Selain itu, adanya pengembangan media pembelajaran dengan memberikan *QR Code* untuk materi yang sesuai.

3. Wahyu Candra Dwi Safitri (2020), artikel dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *board game* berbasis *puzzle* pada Kelas 3 Tema 4 Kewajiban dan Hakku, Subtema 3 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga. Perbedaan penelitian ini terletak pada hasil akhir. Hasil akhir penelitian ini berupa media *puzzle*, sedangkan penelitian yang akan diteliti berupa media gabungan monopoli dan ular tangga disertai dengan *QR Code* untuk materi yang disesuaikan. Selain itu, persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama penelitian yang bersifat pengembangan dan mengembangkan media *board game*.
4. Siregar dan Ananda (2023), artikel dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *board game* berbasis ular tangga pada mata pelajaran matematika di tingkat pendidikan SMPLB-B. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah hasil akhirnya. Hasil akhir dari penelitian ini berupa ular tangga, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berupa

permainan labi. Selain itu, persamaannya adalah menggunakan penelitian bersifat pengembangan dan menggunakan teknik *rolling dice*.

5. Anjelina Wati (2021), artikel dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah hasil akhirnya. Hasil akhir dari penelitian ini berupa ular tangga, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berupa labirin. Selain itu, persamaannya adalah menggunakan penelitian bersifat pengembangan dan menggunakan teknik *rolling dice*.
6. Muhammad Walid dan Fitratul Uyun (2013), artikel dengan judul "Pengembangan Buku Ajar Al-Qur'an Hadis Kelas 5 Berbasis Hermeneutik dan *Experiential Learning* di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang". Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa buku ajar pembelajaran al-qur'an hadis. Perbedaan penelitian ini ialah pada fokus pengembangan yaitu buku ajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media pembelajaran berupa *board game*. Selain itu, persamaannya ialah menggunakan penelitian yang bersifat pengembangan.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rahmat Kurniawan, "Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar" (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan dan • Mengembangkan media <i>board game</i> • Hasil akhir berupa media <i>board game</i> dengan menggunakan teknik <i>rolling dice</i> dan berbentuk labirin 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk kelas 5 dan 6 di SDN Bumiayu 2 Malang • Waktu dan tempat penelitian • Untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka • Untuk meningkatkan motivasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk kelas 4 di MI Raden Fatah Malang • Mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> dengan memberikan <i>QR Code</i> • Untuk pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia
2.	Peter Elianta, "Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik <i>Dice Rolling</i> " (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan dan • Mengembangkan media <i>board game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi keselamatan berkendara • Ditujukan untuk remaja berusia 17 tahun ke atas di SMAK 1 Salatiga • Waktu dan tempat pelaksanaan • Hasil akhir berupa media <i>board game</i> dengan gabungan monopoli dan <i>puzzle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk meningkatkan hasil belajar siswa • Ditujukan untuk kelas 4 di MI Raden Fatah Malang • Hasil akhir berupa media <i>board game</i> dengan teknik <i>rolling dice</i> dan desain labirin • Mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> dengan memberikan <i>QR Code</i>

3.	Wahyu Candra Dwi Safitri "Pengembangan Media <i>Board Game</i> untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Mengembangkan media <i>board game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pada Kelas 3 Tema 4 Kewajiban dan Hakku, Subtema 3 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga • Ditujukan untuk kelas 3 di SDN 6 Sendangharjo, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan • Hasil akhir berupa <i>board game puzzle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia • Ditujukan untuk kelas 4 di MI Raden Fatah Malang • Mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> dengan memberikan <i>QR Code</i> dengan materi yang disesuaikan.
4.	Siregar dan Ananda,"Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu". (2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Mengembangkan media <i>board game</i> • Menggunakan teknik <i>rolling dice</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk siswa tunarungu di SMPLB-B • Waktu dan tempat pelaksanaan • Hasil akhir berupa <i>board game</i> berbasis ular tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk kelas 4 di MI Raden Fatah Malang • Hasil akhir berupa media <i>board game</i> dengan teknik <i>rolling dice</i> dan desain labirin • Mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> dengan memberikan <i>QR Code</i> untuk materi yang sesuai
5.	Anjelina Wati, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Mengembangkan media <i>board game</i> • Menggunakan teknik <i>rolling dice</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir berupa media ular tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir berupa media pembelajaran dengan teknik <i>rolling dice</i> dan desain labirin

Belajar Siswa Sekolah Dasar". (2021)			
6.	Muhammad Walid dan Fitratul Uyun, "Pengembangan Buku Ajar Al-Qur'an Hadis Kelas 5 Berbasis Hermeneutik dan <i>Experiental Learning</i> di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang". (2013)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan 	dan <ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir berupa buku ajar • Hasil akhir berupa media pembelajaran dengan teknik <i>rolling dice</i> dan desain labirin

H. Definisi Istilah

Untuk mempermudah penjelasan dan untuk menghindari ketidakjelasan makna, maka dibuatlah definisi istilah berikut ini:

1. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan kolaborasi atau gabungan dari dua pembelajaran, yaitu IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam dan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Media Pembelajaran *Board Game*

Board game ialah permainan non digital atau konvensional yang memiliki beberapa peraturan jelas berfungsi untuk memudahkan, memahami, memulai, dan mempertahankan permainan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan yang didapatkan oleh siswa ketika mereka telah melalui proses pembelajaran. Tujuan akhir pembelajaran adalah guna memperoleh hasil belajar.

I. Sistematika Penulisan

Guna memudahkan penulisan dan pemahaman penelitian secara keseluruhan, pembahasan secara sistematis dibagi menjadi lima bagian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian yang berisi memuat: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan yang memuat kajian teori dan kerangka berfikir. Kajian Pustaka berfungsi sebagai kerangka teoritik yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk mengetahui jalan pemikiran atau pembahasan dalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Merupakan pembahasan serangkaian metode yang saling melengkapi yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Metode penelitian yang ingin digunakan peneliti meliputi: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk (meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data).

4. BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tersebut meliputi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi data.

5. BAB V PENUTUP

Bagian akhir berisi saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu hal yang dipakai untuk penghubung dari informan kepada penerima informasi. Adapun maksud pemberi informasi dalam pembelajaran ialah guru, dan penerima informasinya yaitu siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang siswa supaya mereka termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran secara bermakna.⁵ Sedangkan menurut Rossie menyebutkan bahwa media pembelajaran ialah penggunaan segala sesuatu untuk menggapai tujuan pendidikan, misalnya buku, koran, majalah, radio, televisi dan masih banyak lagi.⁶

Dalam pemaparan diatas didapatkan kesimpulan jika media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat berperan sebagai penghubung guna penyampaian informasi guna mencapai tujuan pendidikan dan memotivasi siswa supaya dapat mengikuti pembelajaran secara bermakna.

b. Indikator Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media pembelajaran memiliki indikasi-indikasi, diantaranya yaitu:

⁵ Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, 29.

⁶ Kristanto, *Media Pembelajaran*.

- 1) Materi telah tersajikan dengan lengkap
- 2) Isi dari media telah tersajikan dengan lengkap
- 3) Bahasa dalam penyajian materi ditulis jelas
- 4) Bahasa dalam latihan soal ditulis dengan jelas
- 5) Dapat mengakses mudah media
- 6) Media memiliki penampilan yang menarik
- 7) Dapat membuat siswa merasa senang ketika mereka menggunakan media
- 8) Siswa dapat memiliki motivasi dalam belajarnya
- 9) Dapat mengembangkan minat siswa dalam penggunaan media untuk materi lain.⁷

2. Board Game

a. Pengertian Board Game

Board game merupakan suatu permainan yang alat-alat atau potongan-potongan permainannya dapat dipindahkan, ditempatkan, ataupun digerakkan pada suatu permukaan yang diberi tanda ataupun dibagi dengan beberapa aturan yang mengikat.⁸ Sedangkan menurut Garcia mengemukakan bahwa *board game* ialah permainan non digital atau konvensional yang memiliki beberapa peraturan jelas berfungsi untuk memudahkan, memahami, memulai, dan mempertahankan permainan. Permainan ini

⁷ Wahyuningsih, "Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2015."

⁸ Kurniawan, Razaq, dan Poerbaningtyas, "Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar."

menggunakan kombinasi material yang nyata dengan mode giliran serta adanya interaksi antar tim atau rekan bermain.⁹

Dari pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan jika *board game* merupakan sebuah media untuk pembelajaran secara konvensional, dan alat atau potongan dari media tersebut dapat dipindahkan, ditempatkan, ataupun digerakkan pada permukaan yang telah ditandai dengan adanya peraturan yang jelas.

b. Komponen Board Game

Komponen pada media pembelajaran *board game* antara lain yaitu: papan permainan, kartu permainan, dadu, pion, bintang, *QR Code*, dan buku panduan.

1) Papan Permainan

Papan permainan ini berukuran 50 cm x 50 cm dan memiliki beberapa kotak pada permainan ini yang berisi 3 warna berbeda dalam setiap kotaknya, setiap warnanya memiliki arti untuk pengambilan kartu. Pada setiap sisi papan permainan didesain membentuk papan prestasi dengan ditempel velcro atau kretakan baju sehingga bisa menempelkan bintang pada setiap kelompok untuk mengapresiasi siswa dan sebagai penilaian dalam permainan.

2) Kartu Permainan

Kartu ini berisi kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu jebakan, dan kartu bom didalamnya terdapat pertanyaan serta tantangan yang harus

⁹ Arboleya-García dan Miralles, ““The Game of the Sea.””

dijawab dan dilakukan oleh pemain ketika mereka mendapati kotak yang mengharuskan mereka mengambil kartu. Masing-masing lembar kartu permainan berukuran 8,5 cm x 5,5 cm.

3) Dadu

Dadu pada permainan ini pada masing-masing sisi berukuran 18 mm.

4) Pion

Pion yang akan digunakan peneliti dalam pengembangan media ini terbuat dari bahan akrilik yang ditemplei stiker dengan gambar anak memakai baju adat. Pion ini berukuran 3 hingga 5 cm.

5) Bintang

Bintang dalam permainan ini terbuat dari kertas emas dan dilapisi velcro atau kretakan baju di sisi belakang sehingga dapat ditempelkan ke papan permainan. Bintang emas dipergunakan untuk siswa yang mampu menjawab pada kartu jebakan, dan bintang silver dipergunakan untuk siswa yang mampu menjawab pada kartu pertanyaan dengan benar dan dapat melakukan intruksi pada kartu tantangan dengan baik.

6) QR Code

QR code berisi materi pada pengembangan media pembelajaran, syair lagu yang cocok dengan materi dan panduan penggunaan media pembelajaran untuk guru dan siswa. Guru bisa membantu dengan memotret QR code untuk selanjutnya dikirim ke grup siswa supaya siswa dapat mempelajari materi dari rumah. QR code terletak pada kemasan media.

7) Buku Panduan

Buku panduan berisi aturan pemakaian media ini. Buku panduan terdiri dari pengenalan tiap elemen pada media pembelajaran, panduan penggunaan dan kunci jawaban pada kartu permainan.

3. Mata Pelajaran IPAS

IPAS pada kurikulum merdeka merupakan kolaborasi atau gabungan dari dua pembelajaran, yaitu IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam dan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. IPA merupakan ilmu yang mengkaji berbagai benda mati, makhluk hidup dan juga membahas mengenai fenomena alam. Sedangkan IPS membahas mengenai makhluk sosial maupun individu pada kehidupan manusia. Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu peran yang dimiliki dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS juga dapat menunjang siswa untuk mencari informasi bagaimanakah alam dapat bekerja serta cara berinteraksi dengan manusia.

Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti materi Kekayaan Budaya Indonesia yang terdapat pada ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terletak dikelas IV fase B, semester dua yang terdapat pada bab enam pada topik B, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia dengan materi pokok Keragaman Budaya Indonesia. Adapun capaian pembelajaran dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia adalah siswa mengenal keberagaman budaya di Indonesia serta dapat mengkorelasikan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan pembelajarannya ialah:

- a. Siswa dapat mengenal berbagai budaya yang beragam di Indonesia.

- b. Siswa dapat memahami faktor penyebab keberagaman di Indonesia.
- c. Siswa dapat mengimplementasikan sikap menghargai terhadap keberagaman di lingkungannya.¹⁰

4. Kekayaan Budaya di Indonesia

Kestrategisan bangsa Indonesia menjadi salah satu faktor adanya perbedaan budaya Indonesia yang sangat bervariasi. Indonesia terletak diantara dua benua, yaitu benua Australia dan benua Asia. Indonesia juga diapit oleh dua samudera, yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karena itu, Indonesia sering dikunjungi oleh para turis asing sehingga dapat mempengaruhi keanekaragaman budaya. Beberapa keberagaman budaya seperti pakaian hingga makanan khas merupakan salah satu pengaruh dari kebudayaan negara lain yang masuk ke bangsa Indonesia.

Bentuk keberagaman budaya antara lain adalah suku bangsa, pakaian tradisional, upacara adat, rumah adat, makanan khas, dan lain sebagainya. Setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas dari daerah masing-masing sehingga dapat menciptakan keberagaman budaya yang dapat menjadikan Indonesia menjadi negara yang unik. Dari keberagaman budaya ini, diperlukan generasi penerus bangsa untuk melestarikan keberagaman sehingga dapat terciptanya kebhinekaan yang baik.

Pulau Sumatera memiliki beberapa suku, antara lain suku Melayu, Batak, Minangkabau, Gayo, Aceh, Lampung dan masih banyak lagi. Pada pulau Sumatera juga memiliki baju adat khas yang beraneka ragam, contohnya yaitu

¹⁰ Fitri, A. Rasa, dan Kusumawardhani, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.

baju Bundo Kanduang, Batabue, Batusangkar dan masih banyak lagi. Selain itu, di Sumatera juga memiliki makanan khas seperti sate padang, ayam pop, rendang, dan lain lain. Upacara adat seperti lompat batu, tabuik, turun mandi, dan sebagainya. Rumah adat dari Sumatera adalah rumah Gadang.

Pada pulau Jawa memiliki banyak suku, antara lain suku Jawa, Badui, Osing, Tengger, Sunda, Madura, Betawi dan masih banyak lagi. Rumah adat di Jawa adalah rumah joglo, dengan pakaian khas yaitu kebaya. Selain itu Jawa memiliki banyak makanan khas, antara lain soto, sate madura, tahu tek, gudeg, jenang dan lain-lain. Upacara adat pada pulau Jawa antara lain upacara kasada, siraman, grebeg suro, tedhak sinten dan lain-lain.

Pada pulau Sulawesi terdapat suku Bugis, Toraja, Minahasa, Bugis dan masih banyak lagi. Selain itu, terdapat makanan khas Sulawesi antara lain coto makassar, es pisang ijo, sop konro, cakalang fufu, dan lain-lain. Sulawesi juga memiliki pakaian khas dan rumah adat yaitu baju bodo dan rumah adat tongkonan. Di Sulawesi memiliki banyak upacara adat, yaitu rambu tuka', ma'nene, rambu solo, kalompoan, sisemba.

Pada pulau Kalimantan, terdapat suku dayak, kutai, banjar, tidung, hakka dan lain-lain. Terdapat juga pakaian adat dan rumah adat dari daerah Kalimantan yaitu king baba dan rumah panjang. Selain itu, di pulau Kalimantan memiliki upacara adat yang banyak, antara lain dahau, belulu, beliant, erau dan lain lain. Juga memiliki makanan khas daerah Kalimantan yaitu soto banjar, ketupat kandangan, sop mutiara, lontong orani, dan sebagainya.

Pada pulau Papua terdapat suku asmat, biak. Dani. Lani, muyu, dan sebagainya. Terdapat pakaian khas Papua yaitu koteka, dan rumah honai menjadi rumah adat daerah Papua. Selain itu, di Papua memiliki berbagai macam makanan khas, yaitu kue sagu, martabak sagu, papeda, dan sebagainya. Selain itu, Papua memiliki upacara adat yaitu upacara kematian suku Asmat, bakar batu, dan lain-lain.¹¹

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan yang didapatkan oleh siswa ketika mereka telah melalui proses pembelajaran. Tujuan akhir pembelajaran adalah guna memperoleh hasil belajar. Salah satu faktor memiliki hasil belajar yang baik ialah interaksi guru dan siswa yang juga baik.¹²

Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar ialah perubahan individu setelah melakukan proses pembelajaran, biasanya hasil belajar dapat dinyatakan dengan nilai yang dapat diketahui setelah pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar:

1) Faktor *Raw Input*

Faktor ini berawal dari individu siswa. Setiap siswa memiliki keadaan yang berbeda, baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Segi psikologis berpengaruh pada hasil belajar siswa karena setiap siswa

¹¹ "IPAS-BG-KLS_IV.pdf."

¹² Handayani dan Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar."

memiliki keadaan mental, minat, bakat, dan kecerdasan yang berbeda. Sedangkan segi fisiologis juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena ketika siswa memiliki kesehatan fisik yang bagus, ia dapat belajar dengan nyaman.

2) Faktor Environmental Input

Faktor ini bersumber dari luar diri siswa, baik faktor sosial maupun faktor alam. Faktor sosial bisa berupa kebisingan dari kendaraan, mesin, dan sebagainya, juga berupa kebisingan dari keadaan sosial di sekitarnya seperti pertengkaran tetangga, orang tua, dan lain lain. Sedangkan faktor alam dapat berupa suhu, kualitas air, kelembapan udara, dan lain-lain.

3) Faktor Instrumental Input

Faktor ini bersumber dari sesuatu yang direncanakan secara sengaja guna mendapat hasil belajar yang baik. Contoh faktor ini ialah kurikulum, materi. pembelajaran, sarana prasarana sekolah, program ajar, dan guru.¹³

c. Hasil Belajar pada Aspek Perkembangan Anak

Menurut teori Taksonomi Bloom aspek perkembangan anak dibagi menjadi tiga, antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Kognitif ialah suatu kegiatan mental individu untuk memahami kejadian yang memiliki kaitan dengan proses belajar sehingga dapat

¹³ Kharisma, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Dan Petrokimia Di Kelas Xi Mas Muta'allimin Aceh Besar."

menerima pengetahuan. Ranah kognitif berisi tentang aspek intelektual atau bernalar mencakupi pengetahuan, pepaduan, penerapan, penguraian, dan juga penilaian. Faktor kognitif memiliki peranan yang penting untuk keberhasilan proses belajar, karena dalam aspek ini sebagian besar berhubungan dengan mengingat dan berpikir dalam belajar.

2) Aspek Afektif

Aspek ini memiliki kaitan dengan emosi atau perasaan pada individu. Contohnya adalah sikap, perilaku, minat, penghargaan, dan lain sebagainya. Selain itu, afektif memiliki hubungan yang erat dengan sikap, berbentuk tanggungjawab, komitmen, kerjasama, jujur, disiplin, menghargai pendapat orang, komitmen, dapat mengendalikan diri, dan percaya diri.

3) Aspek Psikomotorik

Pada aspek psikomotorik memiliki kaitan dengan keterampilan atau *skill*, diperoleh ketika individu telah mengalami proses pembelajaran tertentu. Psikomotorik erat hubungannya dengan aktifitas fisik, seperti berlari, melompat, memukul, dan sebagainya. Hal ini merupakan bentuk respon tubuh atas pengalamannya dalam proses pembelajaran.¹⁴

¹⁴ Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik."

6. Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Pengembangan media pembelajaran ialah proses yang dipakai dalam suatu pembelajaran. *Board game* merupakan suatu media pembelajaran konvensional dimana bagian dari permainan tersebut dapat dipindahtempatkan dan memiliki beberapa peraturan yang mengikat.¹⁵

Hasil belajar ialah perubahan yang dicapai siswa ketika telah melalui suatu prosedur pembelajaran. Selain itu, hasil pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai indikator pembelajaran ataukah belum sehingga guru dapat mengetahui perlukah mengadakan remedial atau tidak. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang fenomena alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari tentang fenomena sosial di masyarakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran *board game* guna meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS merupakan suatu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran konvensional berbasis papan sehingga bisa menarik minat untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Peran Media Pembelajaran

Pada agama Islam, peran media pembelajaran dijelaskan sesuai firman Allah SWT dalam surat Al Baqarah ayat 31:

¹⁵ Shaliha, "Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Kimia."

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, ”Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”

Ayat diatas menjelaskan jika Allah SWT memberikan pembelajaran kepada nabi Adam nama nama, tugas dan perannya. Contohnya nabi dan rasul, tugas dan fungsinya adalah untuk memimpin umat. Manusia merupakan makhluk yang bisa dididik atau bahkan harus dididik, karena saat masih bayi anggota tubuh, akal serta otaknya masih lemah. Akan tetapi sesudah berproses dalam pendidikan, manusia tersebut dapat berkembang dan melalui pendidikan yang baik salah satunya dengan memberikan media pembelajaran supaya lebih cepat memahami materi, manusia dapat melakukan apa saja.¹⁶

Dalam tafsir Quraissy Shihab, setelah menciptakan nabi Adam dan mengajarnya nama-nama serta ciri-ciri benda supaya ia bisa hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memberi penglihatan benda tersebut pada para malaikat.

“Sebutkanlah kepada-Ku nama-nama dan ciri-cirinya, jika kalian merasa lebih berkuasa atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian memang benar.” Firman Allah pada para malaikat.¹⁷

¹⁶ “Qur’an Kemenag.” Indonesia. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 28 April 2023.

¹⁷ Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an.”

Ayat tersebut menjelaskan jika Allah SWT mengajarkan nabi Adam nama benda dan juga fungsinya. Hal tersebut menjadi salah satu penerapan dalam media yang Allah berikan kepada nabi Adam supaya nabi Adam dapat belajar dan mendapat petunjuk atau pemahaman. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran sangat diperlukan guna memberi pemahaman materi ke siswa.

2. Keberagaman

Selain itu, adanya dalil pada al-qur'an yang membahas kebhinekaan maupun perbedaan terletak pada surat Al-Hujurat ayat 13 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ

أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan. Kemudian, Kami menjadikanmu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti.”

Ayat tersebut menjelaskan jika Allah menciptakan manusia dari nabi Adam yang berjenis kelamin laki-laki, dan Hawa berjenis kelamin perempuan dan menjadikan berbangsa-bangsa, bersuku-suku, dan memiliki perbedaan pada warna kulit guna saling mengenal dan menolong, bukan untuk saling mencemooh. Allah membenci orang yang memamerkan keturunan, pangkat,

dan kekayaannya, karena manusia paling mulia ialah orang yang bertakwa kepada Allah.¹⁸

Ayat tersebut mengatakan jika manusia diciptakan dari laki-laki dan perempuan menunjukkan jika silsilah manusia dimulai dari nabi Adam dan Hawa. Semua orang mempunyai asal usul yang tidak berbeda, kebanggaan terhadap silsilah, suku, serta marga tidak lagi memiliki arti. Allah SWT menciptakan ciri-ciri yang berbeda pada tiap suku, tidak untuk tujuan diskriminasi tetapi untuk menjaga ketertiban sosial, karena perbedaan ciri-ciri justru membawa “kekayaan” jati diri masyarakat.¹⁹

Pada ayat tersebut dikatakan jika Allah menciptakan seluruh manusia berawal dari nabi Adam AS dan Hawa, kemudian Allah menjadikan berbangsa-bangsa dan bersuku-suku untuk saling mengenal dan tidak untuk mendiskriminasi kelompok-kelompok tertentu.

C. Kerangka Berpikir

Pada latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan penerbit, berdasarkan hasil penelitian pra-lapangan menyatakan bahwa hasil belajar IPAS kelas IV MI Raden Fatah Malang dalam mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia tergolong masih rendah. Sepertinya hal ini dikarenakan proses pembelajaran tidak maksimal dan kesulitan guru dalam mencari referensi lain pada materi ini, serta pengembangan media pembelajaran yang masih monoton. Adapun permasalahan dalam hal ini yaitu:

¹⁸ “Qur’an Kemenag.” Indonesia. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 28 April 2023.

¹⁹ Kusnadi Dan Saefudin, “Nilai-Nilai Keragaman Pada Pancasila Perspektif Al-Quran Surah Al-Hujurat Ayat 13.”

1. Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS
2. Terbatasnya materi pada buku IPAS dari pemerintah
3. Kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran IPAS
4. Kurangnya interaksi sosial siswa dengan teman sebaya

Dari pemaparan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan hasil penelitian pra lapangan di atas, pengembangan media pembelajaran yang menarik bisa menjadi solusi sehingga guru dengan mudah dapat menerangkan materi dan siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. *Board Game* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran IPAS di MI Raden Fatah Malang untuk kelas IV yaitu media *Board Game*. Peneliti berfokus pada satu materi yang dibahas, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia.

Permasalahan di lapangan yang ditemukan:

1. Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS
2. Terbatasnya materi yang tersedia dalam buku IPAS dari pemerintah
3. Kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran IPAS
4. Kurangnya interaksi sosial siswa dengan teman sebaya



Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah Malang



Hasil Produk



Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode *Research and Development (RnD)* atau penelitian dan pengembangan di MI Raden Fatah Malang. Menurut buku karya Sugiyono, RnD atau biasa disebut penelitian serta pengembangan ialah sebuah metode yang dipergunakan untuk menciptakan dan juga untuk menguji efektivitas produk. Serta untuk menciptakan produk yang tentunya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, maka keefektifan produk tersebut memerlukan pengujian.²⁰ Menurut Setyosari dalam artikel oleh Ilmi (2020), teori Borg and Gall pada penelitian merupakan suatu teknik penelitian yang dipergunakan terhadap pengembangan dan pengabsahan atau validasi produk yang rencananya dipakai pada sistem pendidikan dan juga pembelajaran.²¹

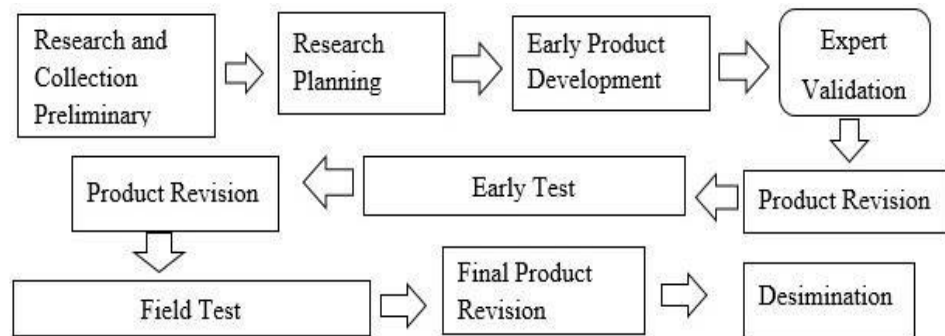
Dapat ditarik kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa tujuan penelitian ialah guna mengembangkan ataupun menghasilkan suatu produk tertentu supaya lebih efektif dan efisien, tentunya diperlukan pengabsahan atau validasi produk, sehingga produk yang dikembangkan bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan guna memotivasi siswa dalam belajarnya.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.

²¹ Ilmi, "Pengembangan Media Ular Tangga Materi Ciriciri Makhluk Hidup Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Sukodadi Lamongan."

B. Model Pengembangan

Pada hal ini, peneliti memakai model *Borg and Gall* yang merupakan salah satu model pengembangan khususnya pengembangan pada media pembelajaran.



Gambar 3.1
Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model Borg and Gall

Menurut Borg and Gall prosedur penelitian dan pengembangan tersebut meliputi:

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Draf Produk)
4. *Preliminary Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)
6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)
7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan)
8. *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan)
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)

10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)²²

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan model Borg and Gall memerlukan 10 tahap. Tetapi, peneliti hanya mengangkat sebanyak 7 tahap guna mengefisiensi waktu dan juga biaya, adapun tahap tersebut meliputi:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah awal ini peneliti memulai pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan siswa kelas IV MI. Peneliti memperoleh informasi dengan melakukan pengamatan pra-lapangan dan tanya jawab dengan guru MI kelas IV. Guna mendukung penelitian, peneliti melakukan *literature review* sebagai dasar penelitian.

Tahap ini peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS materi pada bab 6 yaitu "Indonesiaku Kaya Budaya" subtema 2 "Kekayaan Budaya Indonesia".

2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap setelah mengumpulkan informasi awal. Dalam langkah ini peneliti merancang desain produk awal guna pengembangan media pembelajaran. Pada langkah ini, peneliti mempersiapkan alat dan bahan guna membuat *Board Game*. Diantaranya yaitu papan media, pion permainan, dadu, bintang, buku panduan, dan *QR Code* yang berisi materi, lagu daerah dan nasional, capaian pembelajaran

²² Risal, Hakim, dan Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*.

dan alur tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia, dan profil pengembang.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada fase ini peneliti mulai mengembangkan media berupa permainan labirin, dan membuat kartu-kartu serta buku panduan. Ketika peneliti melakukan pengembangan media ini, peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi kepada berbagai pihak guna mendapatkan masukan dan saran dalam pengembangan produk sehingga produk dapat dikembangkan dengan lebih baik.

4. Uji Coba Awal atau Validasi Produk

Pada percobaan pendahuluan, peneliti menguji hasil awal pengembangan produk, menyebarkan angket, juga melakukan konsultasi pengembangan produk dengan ahli yang memahami materi dan desain pembelajaran, sehingga hasil dari konsultasi dapat dipakai guna merevisi produk.

5. Revisi Produk

Langkah ini dilakukan dengan merevisi produk menggunakan hasil angket yang telah diisi oleh para validator. Dalam hal ini validator juga merupakan ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran..

6. Uji Coba Lapangan

Tahap ini dilaksanakan secara besar-besaran, yaitu di sekolah untuk siswa kelas IV sesuai yang ditetapkan. Angket yang dibagikan, diperluas lagi kepada siswa dan dilakukan evaluasi berupa pemberian

soal *pretest* dan *post test*. Kata-kata pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa diubah untuk lebih sederhana, sehingga dapat memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami dan menjawab kuesioner yang telah diberikan.

7. Revisi Produk Akhir

Tahap akhir ini, melakukan penyempurnaan pengembangan produk setelah dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk memperbaiki media pembelajaran hingga media dapat lebih baik dan lebih layak saat digunakan. Pada titik ini dilakukan perevisian terakhir.

D. Uji Produk

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya akan diujicobakan terhadap siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang guna mengevaluasi media sejauh mana daya tarik siswa terhadap pembelajaran, supaya dapat digunakan dalam setiap pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji coba pengembangan produk ini dilaksanakan guna mengumpulkan data serta rekomendasi oleh validator. Desain validasi yang digunakan peneliti merupakan pengembangan dari ahli materi, ahli desain media yang selanjutnya dapat menentukan keabsahan pengembangan produk oleh peneliti dan menggunakannya sebagai dasar revisi.

b. Subjek Uji Ahli

Media pembelajaran harus lolos uji validasi terlebih dahulu supaya layak digunakan untuk pembelajaran. Adapun subjek yang akan menguji terhadap validitas tersebut adalah:

1) Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud disini merupakan orang yang telah menguasai materi pelajaran dengan baik. Adapun penelitian ini berfokus pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yang masuk dalam pelajaran IPAS dan mengarah pada pembelajaran sosial. Oleh karena itu, ahli materi yang dipilih untuk penelitian ini yaitu seseorang yang telah mempunyai pengetahuan yang luas, menguasai ilmu sosial, ahli pada bidang ilmu sosial, serta menyanggupi untuk menjadi penguji materi pada produk yang akan dikembangkan atau diteliti. Pada ahli materi ini, peneliti akan memvalidasi kepada dosen PGMI, yaitu bapak Sigit Priatmoko, M.Pd.

2) Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang memiliki bakat di bidang desain, khususnya pada media pembelajaran. Tujuan ahli media adalah menguji kelayakan desain dari media yang akan dibuat oleh peneliti. Kritik saran ahli media sangat diperlukan guna mengembangkan media pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Dalam hal ini, peneliti akan memvalidasi kepada dosen PGMI, yaitu ibu Maryam Faizah, M.Pd.I.

3) Ahli Pembelajaran

Pada ahli pembelajaran ini, peneliti menunjuk ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV guna menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat peneliti. Sedangkan kriteria untuk ahli pembelajaran ini yaitu guru berpengalaman pada pembelajaran IPAS kelas IV yang akan dipilih oleh peneliti. Pada hal ini, peneliti memvalidasi kepada guru kelas IV di MI Raden Fatah yaitu ibu Al-Mar'atus Sholihah, S.Pd.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Ketika rancangan produk telah selesai serta telah dinyatakan layak oleh validator, produk akan diujicobakan ke siswa bertujuan guna mengetahui daya tarik media yang telah dibuat serta hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu:

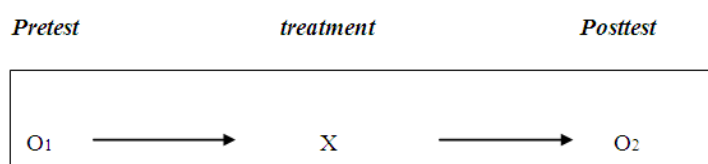
1) Uji Coba Kelompok Kecil

Tes kelompok kecil dilaksanakan secara terbatas atau hanya diberikan kepada beberapa siswa saja. Eksperimen dilakukan terhadap 8 siswa di kelas IV untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan produk pada siswa.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Eksperimen dilakukan dengan skala lebih besar daripada eksperimen sebelumnya. Eksperimen ini dilaksanakan terhadap seluruh siswa pada kelas IV yang berjumlah 30 siswa bertujuan guna mengetahui daya tarik media yang dibuat serta mengetahui perbandingan hasil siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media.

Uji coba dilakukan dengan eksperimen, yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain tersebut cocok apabila diterapkan pada uji coba dengan suatu kelompok yang sama namun mendapat dua keadaan yang berbeda. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 One Group Pretest-Posttest Design

Sistem kerja yang baru dapat dinilai efektif jika nilai O_2 lebih besar daripada O_1 .²³

b. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 30 siswa dengan 6 siswa perempuan dan 24 siswa laki laki.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

E. Jenis Data

Jenis data penelitian ini merupakan data campuran, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara, pemberian angket kepada siswa, observasi, dan hasil validasi media pembelajaran yang sudah diuji oleh ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran berupa komentar dan masukan yang telah diberikan. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket pada produk yang dikembangkan dan hasil dari pemberian *pretest-posttest* oleh peneliti kepada siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang, serta hasil dari validasi media pembelajaran berupa angka. Hasil dari seluruh data akan diolah dan kemudian dianalisis untuk disimpulkan.

F. Instrumen Pengumpul Data

Dalam instrumen pengumpul data, peneliti akan membagi dalam 2 jenis data penelitian, yaitu data penelitian secara kualitatif, dan kuantitatif.

Data kualitatif, memiliki bentuk symbol dan huruf. Adapun data yang dihasilkan dari kualitatif yaitu observasi, wawancara, angket dan masukan atau saran dari beberapa ahli terhadap hasil dari validasi media. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dalam bentuk deskriptif serta disimpulkan oleh peneliti.

Sedangkan data kuantitatif berbentuk nilai atau angka. Data yang dihasilkan dari kuantitatif yaitu dari hasil angket kemenarikan media, hasil validasi media oleh beberapa validator, hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Guna mendapat data sebagai bahan pada penelitian, peneliti memakai metode pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara semi terstruktur. Wawancara tersebut dilakukan dengan menyusun beberapa pertanyaan. Akan tetapi sebelum dilakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen wawancara guna pembicaraan tidak melebar kemana-mana dan sesuai dengan tujuan dari penelitian.

Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang, yakni Ibu Al Mar'atus Sholichah, S.Pd guna mengetahui pembelajaran IPAS pada kelas, pemakaian media pembelajaran, keefektivitasan media pembelajaran, dan *feedback* dari siswa saat memakai media pembelajaran.

2. Angket

Angket memberikan data dalam penelitian, baik informasi kualitatif maupun kuantitatif. Subjek angket ialah para ahli validasi, dan siswa kelas IV. Angket untuk siswa diberikan setelah penerapan media pembelajaran.

3. Tes

Tes yang dilakukan pada penelitian ini merupakan tes tulis pilihan ganda. Peneliti melaksanakan tes dua kali, yaitu *pretest* sebelum menerapkan media pembelajaran, dan *posttest* yang diberikan setelah

penerapan media pembelajaran. Hal ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran.

H. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data yang sudah terkumpul berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Analisis Validasi Media

Angket yang telah diberikan kepada para validator berupa angka diolah menggunakan rumus dibawah ini²⁴:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase terhadap kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil dari rumus diatas selanjutnya diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran sebagai berikut²⁵:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak memerlukan revisi
69-84	Valid	Valid, tidak memerlukan revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, memerlukan sedikit revisi
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, memerlukan revisi

²⁴ Pangestu Dan Agustini, "Pengembangan Media Parajo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together Pada Pembelajaran Matematika."

²⁵ Dhani, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang."

21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan
-------	---------------------	--

2. Analisis Kemenarikan Media

Analisis media pembelajaran apakah media tersebut dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik ataukah tidak dilakukan setelah media dikembangkan. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti memberikan angket kepada siswa yang selanjutnya dianalisis memakai rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase terhadap kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil dari perolehan tersebut selanjutnya diidentifikasi menggunakan pedoman dibawah ini²⁶:

Tabel 3.5 Kriteria Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

²⁶ Nur, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV Di SDN Merjosari 4 Kota Malang."

3. Analisis Hasil Belajar

Data terhadap hasil belajar siswa diambil pada nilai *pre-test* yang dilakukan pada siswa sebelum penerapan media pembelajaran dan juga nilai dari *post-test* yang diberikan pada siswa setelah penerapan media pembelajaran. Kemudian nilai dari *pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis memakai rumus N-gain sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{Skor maksimum} - \text{skor } pretest}$$

Kemudian untuk mengetahui tinggi rendahnya gain, akan dikelompokkan kedalam tabel berikut:²⁷

Tabel 3.6 Analisis Hasil Belajar Siswa

Skor	Klasifikasi
N-gain 0,70	Tinggi
0,30 N-gain < 0,70	Sedang
N-gain 0,30	Rendah

Jika nilai N-Gain $\geq 0,30$ maka pengembangan media pembelajaran board game dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

²⁷ Kusairi, “Pengembangan Media Pembelajaran Timbangan Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Kelas 1 SD Negeri 3 Sumberkerto.”

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Raden Fatah Malang merupakan modifikasi dari model Borg and Gall yang tidak menghilangkan esensinya. Adapun tahap-tahap dalam proses pengembangan:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi atau data awal merupakan langkah pertama kali sebelum merencanakan pengembangan produk bertujuan mendapatkan data awal sebagai sumber dalam pengembangan produk. Pengumpulan informasi awal dilakukan dalam kegiatan berikut ini:

a. Studi Literatur

Langkah awal yang dilakukan sebelum penelitian ialah mencari dan memahami materi dan referensi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian melalui kegiatan studi literatur. Tujuannya adalah untuk mendapat rujukan dan pedoman dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *board game* mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi

tumbuhan pada siswa kelas IV di MI al-Hikmah Bangunsari.²⁸ Selain itu, media ular tangga juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Islam, Hindu, Budha siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 dengan rata-rata *pretest* sebesar 51 dan skor *posttest* sebesar 86.

b. Wawancara

Langkah selanjutnya setelah mengetahui pedoman penelitian melalui studi literatur adalah melakukan wawancara kepada guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang sesuai dengan instansi pendidikan yang dijadikan tempat penelitian. Wawancara dilakukan dengan ibu Al Mar'atus Sholichah, S.Pd selaku guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang pada hari Jumat, 20 Oktober 2023.

Berdasarkan hasil wawancara, materi IPAS kelas IV pada kurikulum merdeka ialah membahas materi yang berkaitan dengan IPA pada semester ganjil, dan membahas materi IPS, seperti kekayaan budaya Indonesia pada semester genap. Metode pembelajaran yang dipakai guru pada mata pelajaran IPAS ialah mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta mengajak siswa bermain, dan memakai media berupa gambar yang ditampilkan pada proyektor.

Selain itu, pada materi kekayaan budaya Indonesia, guru memberikan tugas proyek berupa membuat rumah adat dan membuat *pop up book*

²⁸ Anwar, "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BOX UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV DI MI AL-HIKMAH BANGUNSARI MADIUN."

keberagaman Indonesia. Hal ini sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka yaitu dapat mengembangkan *soft skill* dan karakter siswa.

Guru mengungkapkan bahwa kesulitan guru dalam penyampaian materi kekayaan budaya Indonesia yaitu banyaknya keberagaman Indonesia dan siswa hanya berfokus pada kebudayaan yang ada di pulau Jawa saja. Siswa juga tidak tertarik untuk mempelajari budaya Indonesia.

Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan materi yang ada pada buku IPAS kurikulum merdeka yang telah disediakan pemerintah menyebabkan harus mencari sumber belajar yang lain. Ketika guru telah kehabisan materi, guru meminta siswa untuk membuat tugas proyek, karena siswa sangat menyukai tugas proyek dan memiliki kreativitas yang tinggi. Guru sendiri jarang membuat media pembelajaran karena kesibukan menjadi guru yang tugasnya banyak, selain mengajar di kelas.

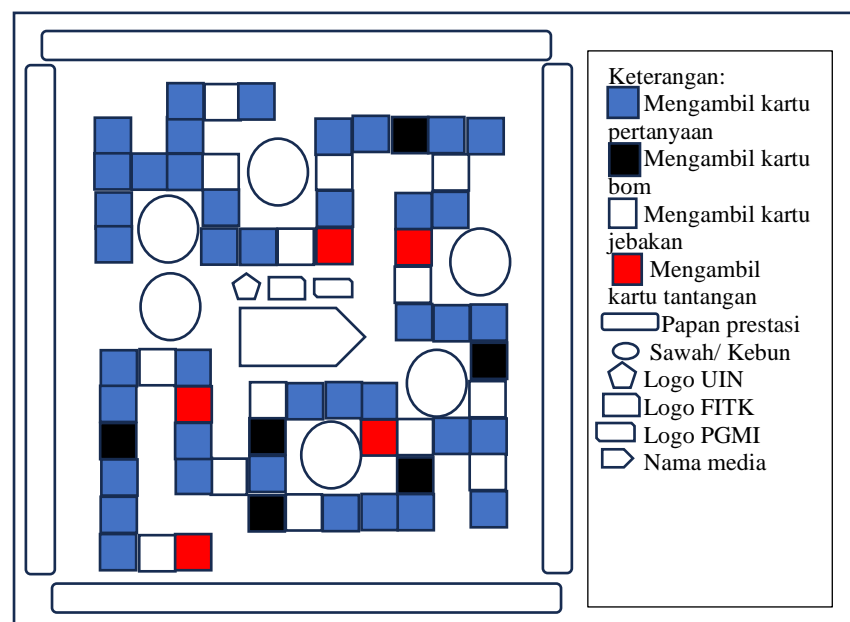
Peneliti kemudian menanyakan tanggapan guru terhadap penerapan media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” pada materi Keberagaman Indonesia, apakah cocok untuk diterapkan pada kelas IV, dan apakah bisa bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru menanggapi bahwa media tersebut cocok untuk diterapkan pada kelas IV karena siswa kelas IV dapat mengenal budaya Indonesia secara lengkap dan sudah ada gambarnya pada materi, sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajarinya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Perencanaan adalah tahapan setelah pengumpulan informasi awal. Tahap ini peneliti merancang desain awal produk untuk pengembangan media pembelajaran. Tahap ini, peneliti mempersiapkan alat bahan guna membuat *Board Game*. Diantaranya yaitu:

a. Mendesain Papan Permainan

Pada awalnya peneliti membuat gambaran kasar sebagai visualisasi dari papan permainan. Selanjutnya gambaran kasar tersebut didigitalisasikan menggunakan aplikasi figma. Peneliti juga mulai membeli papan catur dengan ukuran 50x50 cm dan velcro atau kretekan baju.



Gambar 4.1 Desain storyboard Desain Media Pembelajaran

b. Mendesain Pion dan Dadu Permainan

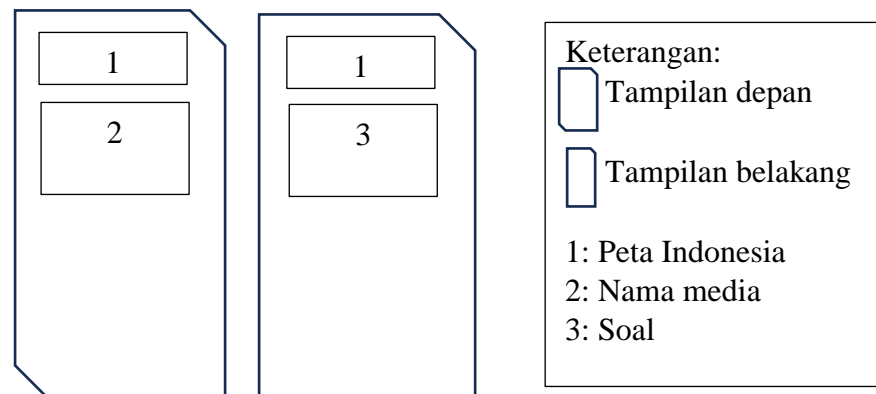
Guna menarik perhatian siswa, peneliti menggunakan pion *custom* dari akrilik menggunakan desain anak kecil memakai baju adat. Selain untuk menarik perhatian siswa, desain tersebut juga berguna untuk mengenalkan baju adat di Indonesia. Dalam hal ini, peneliti mencari desain gambar pada aplikasi pinterest. Untuk dadu, guna menarik perhatian siswa, peneliti membeli dadu bening.

c. Membuat Bintang

Pada tahap ini peneliti membuat bintang dari kertas karton dan dilapisi dengan kertas emas dan kertas silver pada bagian depannya. Sedangkan pada bagian belakang bintang, peneliti menempelkan velcro guna dapat ditempelkan pada papan prestasi.

d. Membuat Buku Panduan, Kartu Permainan dan Materi Ajar

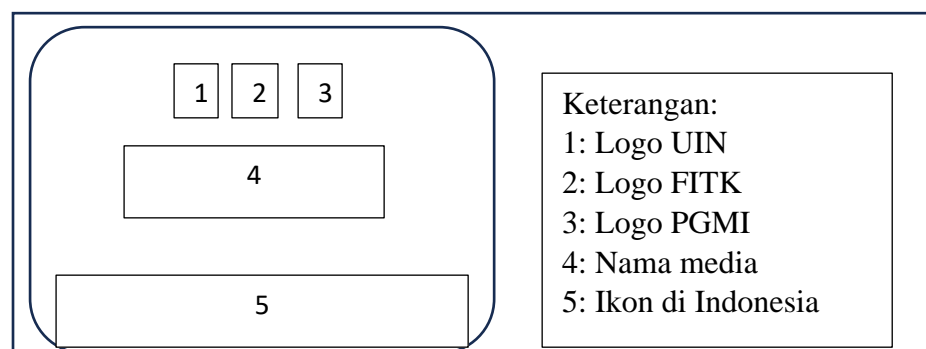
Buku panduan, kartu permainan dan materi ajar didesain dari aplikasi canva. Materi ajar berisi keberagaman budaya di Indonesia seperti nama suku, nama senjata daerah, makanan khas, rumah adat, tradisi, alat musik, dan tarian khas dari tiap provinsi. Selain itu, pada materi ajar juga berisi faktor keberagaman dan sikap menghargai terhadap perbedaan.



Gambar 4.2 Desain *storyboard* Kartu Permainan

e. Mendesain Kemasan

Peneliti mendesain kemasan media pembelajaran menggunakan figma. Desain yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan visualisasi yang cerah guna menarik perhatian siswa. Desain juga disesuaikan dengan tema yang digunakan, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia. Selain itu, peneliti mencari referensi box yang akan digunakan di media *online*. Setelah memastikan box yang akan dipakai, peneliti mulai mencari tukang kayu untuk membuat box yang akan digunakan dan selanjutnya ditempel dengan desain kemasan.



Gambar 4.3 Desain *storyboard* Kemasan Media

f. *Barcode*

Materi ajar, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, lagu daerah, lagu nasional dan profil pengembang dijadikan *hyperlink* yang kemudian dijadikan satu *QR Code* menggunakan *QR Code Generator*.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan rancangan. Pengembangan produk pertama yang dilakukan ialah membuat desain papan permainan menggunakan *figma*. Selanjutnya ialah membuat desain kartu permainan, materi pembelajaran, dan buku panduan menggunakan *canva*.

Setelah semua desain telah selesai, peneliti mencetak seluruh desain yang dibutuhkan dan menempelkan desain papan terhadap papan catur. Peneliti juga memasukkan materi, lagu daerah dan nasional, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia, dan profil pengembang pada *barcode* yang nantinya diletakkan pada cover papan permainan.

Hasil dari pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Papan Permainan

Papan permainan terbuat dari papan catur yang ditempel dengan desain permainan labirin berukuran 50 cm x 50 cm. Pada papan permainan terdapat beberapa kotak dengan warna yang berbeda sebagai petunjuk pengambilan kartu. Terdapat papan prestasi pada tiap sisinya guna

memberi apresiasi terhadap siswa ketika dapat menjawab soal dengan benar.



Gambar 4.4 Papan Permainan

b. Kartu Permainan

Kartu permainan terbuat dari kertas art paper berukuran 8,5 cm x 5,5 cm. Kartu ini berisi kartu pertanyaan dengan sisi belakang berwarna biru, kartu tantangan yang berisi tantangan menyanyikan lagu daerah atau lagu nasional dengan sisi belakang berwarna merah, kartu jebakan yang berisi soal HOTS dengan sisi belakang berwarna putih, dan kartu bom berisi instruksi untuk maju ataupun mundur pada langkah selanjutnya.



Gambar 4.5 Kartu Permainan

c. Pion dan Dadu

Pion terbuat dari bahan akrilik dengan desain baju adat yang berbeda guna memberi gambaran baju adat tersebut kepada siswa. Sedangkan dadu pada

permainan ini berukuran 18 mm, digunakan untuk mengetahui berapa langkah yang harus diambil oleh pemain.



Gambar 4.6 Pion dan Dadu

d. Bintang

Bintang dalam permainan ini terbuat dari kertas emas dan dilapisi velcro atau kretakan baju di sisi belakang sehingga dapat ditempelkan ke papan permainan. Bintang emas dipergunakan untuk siswa yang mampu menjawab pada kartu jebakan, dan bintang silver dipergunakan untuk siswa yang menjawab pada kartu pertanyaan dengan benar dan dapat melakukan intruksi pada kartu tantangan dengan baik.



Gambar 4.7 Bintang

e. QR Code

QR code berisi materi pada pengembangan media pembelajaran, syair lagu yang cocok dengan materi dan panduan penggunaan media pembelajaran untuk guru dan siswa. Guru bisa membantu dengan memotret QR code untuk selanjutnya dikirim ke grup siswa supaya siswa

dapat mempelajari materi dari rumah. QR code terletak pada kemasan media. Adapun rincian isi pada QR code sebagai berikut:

1) Halaman Menu

Pada halaman menu ini disajikan menu utama pada pengembangan media pembelajaran yang dapat dipilih. Menu tersebut berisi capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, materi keberagaman budaya, materi faktor keberagaman dan sikap menghargai, lagu nasional, lagu daerah, panduan penggunaan media dan profil pengembang.



Gambar 4.8 Halaman Menu

2) Halaman CP dan ATP

Pada halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berisi capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dipenuhi oleh siswa dan juga berisi rangkaian tujuan pembelajaran yang dapat membantu tercapainya capaian pembelajaran siswa.



Gambar 4.9 Halaman CP



Gambar 4.10 Halaman ATP

3) Halaman Materi Keberagaman Budaya

Pada halaman materi keberagaman budaya berisi materi keberagaman budaya yang disajikan perprovinsi, contohnya rumah adat, suku, tradisi, alat musik, makanan khas, tarian daerah, pakaian adat, dan senjata khas.



Gambar 4.11 Halaman Materi Keberagaman Budaya

4) Halaman Materi Faktor Keberagaman dan Sikap Menghargai

Halaman ini berisi materi faktor keberagaman yang ada di Indonesia dan sikap menghargai keberagaman.



Gambar 4.12 Halaman Materi Faktor Keberagaman



Gambar 4.13 Halaman Materi Sikap Menghargai

5) Halaman Lagu Nasional

Pada halaman lagu nasional berisi beberapa lagu nasional yang sering dinyanyikan pada peringatan hari besar.



Gambar 4.14 Halaman Lagu Nasional

6) Halaman Lagu Daerah

Pada halaman lagu daerah berisi lagu-lagu khas daerah di Indonesia yang dikelompokkan perprovinsi.



Gambar 4.15 Halaman Lagu Daerah

7) Halaman Panduan Penggunaan

Halaman ini berisi aturan dalam bermain dan cara bermain pada media pembelajaran *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia.



Gambar 4.16 Halaman Panduan Penggunaan

8) Halaman Profil Pengembang

Pada halaman ini berisi biodata singkat dari pengembang media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*”.



Gambar 4.17 Halaman Profil Pengembang

4. Uji Coba Awal

Tahap ini merupakan tahap setelah pengembangan produk. Dalam tahap ini, peneliti memvalidasi media pembelajaran guna mengetahui media telah layak digunakan dalam pembelajaran atau masih adakah yang harus direvisi. Hasil percobaan pertama ini tersedia dalam bentuk validasi oleh validator.

Oleh karena itu, peneliti memberikan angket ke validator guna memberi penilaian media. Validator dapat memberikan masukan mengenai media yang diuji. Hal ini dilakukan guna mengidentifikasi kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran dan selanjutnya memperbaikinya supaya media pembelajaran lebih baik dan layak dipakai dalam pembelajaran.

Hasil validasi telah layak diuji cobakan, namun media ini masih memiliki kekurangan. Pada validasi materi mendapatkan komentar dan saran terkait kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari perlu ditambah, media pembelajaran belum memfasilitasi kerja kelompok, dan penambahan soal latihan menggunakan level HOTS. Sedangkan pada validasi pembelajaran

menyatakan bahwa ukuran dan jenis huruf yang dipakai pada materi kurang besar.

5. Revisi Produk Awal


Fase ini peneliti melakukan revisi produk dengan memperhatikan saran serta masukan validator, sebelum dilakukan pengujian di lapangan. Hal ini untuk memastikan media yang dikembangkan lebih baik dan memenuhi kebutuhan proses pembelajaran guru dan siswa. Isi yang direvisi antara lain penambahan materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari, pembuatan media pembelajaran yang bisa dimainkan secara kelompok, penambahan soal HOTS untuk latihan soal, dan memperbesar *font* pada materi pembelajaran.

Berikut dipaparkan bagian-bagian yang perlu diperbaiki:

1. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Revisi media pembelajaran dilakukan setelah mendapatkan kritik dan saran oleh ahli materi. Berikut dipaparkan bagian yang memerlukan revisi.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran

No	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Menambah materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari	 <p>(Hanya berupa poin poin)</p>	 <p>(Berupa poin dan penjelasan)</p>
2	Memfasilitasi belajar kelompok	 <p>(Terdapat kata “dilakukan oleh 4 orang” di poin no 1)</p>	 <p>(Menghapus kata “4 orang”)</p>

3 Menambah soal HOTS



(Terdapat 14 soal HOTS)



(Terdapat 30 soal HOTS)

2. Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Revisi media pembelajaran dilakukan setelah mendapatkan kritik dan saran oleh ahli pembelajaran. Bagian yang memerlukan revisi dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Revisi Pembelajaran

No	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Ukuran dan jenis huruf diperbesar	 <p>Dicetak pada kertas ukuran A5</p>	 <p>Dicetak pada kertas ukuran 5,5 x 8,5 cm</p>

6. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan dilakukan sesudah revisi pertama selesai dan layak digunakan. Media tersebut diujicobakan pada siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang. Percobaan dilakukan sebanyak dua kali tes yaitu tes kelompok kecil

dan tes kelompok besar. Sebelum dilakukan percobaan kelompok kecil, peneliti meminta tolong guru untuk memberikan *barcode* yang tertera pada media sehingga siswa dapat belajar di rumah terlebih dahulu.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan hari Rabu, 27 Maret 2024 dengan 8 siswa yang dipilih secara acak. Dilakukannya uji coba kelompok kecil ialah untuk mengetahui daya tarik media dan mengetahui kekurangan media tersebut menurut sudut pandang siswa. Maka dari itu, siswa diberikan angket dengan tujuan peneliti dapat mengetahui letak kekurangan pada media dan memperbaikinya. Selain itu, peneliti juga melakukan pelaksanaan *pre-test*. *Pre-test* ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV dengan soal pilihan ganda dan dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran *Board Game*.

Hasil *pretest* yang ada menunjukkan hasil belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata skor 44,3, hal ini sangat jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan penanganan lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Sedangkan hari Kamis, 28 Maret 2024 uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan semua siswa sejumlah 30 orang. Pada percobaan kelompok besar, peneliti memberikan petunjuk rinci tentang cara penggunaan media pembelajaran. Setelah siswa memahami cara

bermain, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok besar dan memandu jalannya permainan.

Setelah permainan selesai, siswa mengisi *post-test* dan angket respon terhadap daya tarik media pembelajaran. Siswa juga bisa menuliskan saran serta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran. Hasil rata-rata *post-test* siswa mengalami peningkatan yaitu 74,3.

7. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada validator dan siswa, hasil dari angket validasi ahli materi dengan skor 82,6% yang berarti valid, hasil dari angket validasi ahli media 97,3% yang berarti sangat valid, hasil dari angket validasi ahli pembelajaran 85,3% yang berarti sangat valid, dan hasil dari angket kemenarikan media sebesar 89,7% yang berarti sangat menarik. Dikarenakan seluruh angket termasuk kategori valid dan sangat valid, maka peneliti tidak melakukan revisi lagi.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Perolehan data setelah melaksanakan uji produk selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data tersebut berupa data validasi media pembelajaran, data respon siswa terhadap daya tarik media, dan data hasil belajar siswa pada saat sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Data tersebut dipaparkan secara kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1. Data Validasi Media Pembelajaran

Data validasi media pembelajaran dari hasil angket yang diberikan pada validator. Data ini dipaparkan dalam bentuk kuantitatif dari angket validasi menggunakan skala likert dan kualitatif dari kritik serta saran dari validator.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” dilakukan oleh bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta ahli dalam substansi sosial pada mata pelajaran IPAS. Hasil validasi tersedia dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi isi materi pada media pembelajaran berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4	5	80	Valid
2	Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4	5	80	Valid
3	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	5	80	Valid
4	Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5	100	Sangat Valid

5	Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	5	5	100	Sangat Valid
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5	5	100	Sangat Valid
7	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	4	5	80	Valid
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5	80	Valid
9	Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	3	5	60	Cukup
10	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	5	80	Valid
11	Kesesuaian konsep komputer dan jaringan dasar	5	5	100	Sangat Valid
12	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	4	5	80	Valid
13	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	4	5	80	Sangat Valid
14	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	3	5	60	Cukup
15	Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	4	5	80	Valid
Analisis Keseluruhan		62	75	82.6	Valid

2) Analisis Data

Jumlah skor yang didapatkan dari hasil angket validasi oleh ahli materi, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$P = 82.6\%$$

Kevalidan isi materi pada media pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 82.6%. Berdasarkan pedoman penilaian

validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” mendapatkan penilaian “Valid”, dengan adanya revisi guna meningkatkan kevalidan isi materi sehingga mampu mencapai penilaian “Sangat Valid”.

Berdasarkan perolehan jumlah skor hasil angket validasi oleh ahli materi yang dilakukan setelah revisi, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Kevalidan isi materi media pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 92%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” mendapatkan penilaian “Sangat Valid” sehingga materi pada media ini tidak memerlukan revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari hasil validasi oleh ahli materi berupa kritik serta saran. Kritik saran tersebut dipaparkan pada tabel 4.9:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Sigit Priatmoko, M.Pd	1. Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari perlu ditambah

-
- | | |
|--|--|
| | 2. Media pembelajaran belum memfasilitasi kerja kelompok |
| | 3. Soal latihan harusnya menggunakan level HOTS |
-

Berdasarkan kritik saran yang terdapat pada tabel tersebut masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Validasi materi dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu hari Jumat, 22 Maret 2024 dan validasi kedua pada Senin, 25 Maret 2024. Setelah validasi pertama dilakukan, peneliti merevisi produk sesuai arahan validator. Pada validasi kedua, produk telah direvisi dan telah disetujui oleh validator untuk diujikan.

4. Validasi Ahli Media

Validasi desain media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” dilakukan pada hari Rabu, 20 Maret 2024 oleh ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan salah satu ahli dalam bidang media pembelajaran. Hasil validasi tersedia dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi materi dalam media pembelajaran berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
1	Mudah digunakan	5	5	100	Sangat Valid
2	Mudah disimpan	5	5	100	Sangat Valid
3	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	5	5	100	Sangat Valid
4	Kemenarikan pengemasan desain media permainan papan	5	5	100	Sangat Valid
5	Desain warna media permainan papan	5	5	100	Sangat Valid
6	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media permainan papan mudah dipahami	4	5	80	Valid
7	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid
8	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	5	5	100	Sangat Valid
9	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	5	5	100	Sangat Valid
10	Keserasian warna tulisan pada kartu	4	5	80	Valid
11	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	5	5	100	Sangat Valid
12	Ketepatan warna pada kolom papan permainan	5	5	100	Sangat Valid
13	Kemenarikan kartu	5	5	100	Sangat Valid
14	Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	5	5	100	Sangat Valid
15	Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	5	5	100	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan		73	75	97.3	Sangat Valid

2) Analisis Data

Jumlah skor yang didapatkan dalam angket validasi oleh ahli media, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97.3\%$$

Kevalidan isi materi pada media pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 97.3%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “Board Game Kekayaan Budaya Indonesia” mendapatkan penilaian “Sangat Valid” yang berarti tidak memerlukan revisi.

5. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” juga dilakukan oleh ahli pembelajaran. Validasi ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Maret 2024 oleh ibu Al Mar’atus Sholichah, S.Pd yang berprofesi sebagai guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang. Hasil validasi tersebut berupa data kuantitatif serta kualitatif:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi materi pada media pembelajaran berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.11 Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	X	Xi	P(%)	Validasi
1	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	4	5	80	Valid
3	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	4	5	80	Valid
4	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	4	5	80	Valid
5	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	5	5	100	Sangat Valid
6	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS	4	5	80	Valid
7	Media yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	5	80	Valid
8	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	5	80	Valid
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami	5	5	100	Sangat Valid
10	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid
11	Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik	4	5	80	Valid
12	Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan	4	5	80	Valid
13	Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	4	5	80	Valid
14	Media pembelajaran <i>Board Game</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS	4	5	80	Valid
15	Media pembelajaran <i>Board Game</i> mampu meningkatkan penguasaan materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS	4	5	80	Valid
Analisis Keseluruhan		64	75	85.3	Sangat Valid

2) Analisis Data

Jumlah skor yang didapatkan pada angket validasi oleh ahli pembelajaran, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$$P = 85.3\%$$

Kevalidan media pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 85.3%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” mendapatkan penilaian “Sangat Valid” yang berarti tidak memerlukan revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan pada hasil validasi oleh ahli pembelajaran berupa kritik saran dari validator. Kritik saran tersebut disajikan pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Kritik dan Saran Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Al Mar’atus Sholichah, S.Pd	1. Materi pelajaran sudah sesuai dan mudah dipahami. 2. Media pembelajaran yang digunakan sangat baik dan dapat dipahami oleh siswa. 3. Untuk ukuran dan jenis huruf dalam media pembelajaran kurang besar.

Berdasarkan kritik saran yang terdapat pada tabel tersebut masih memiliki beberapa hal yang perlu diperbaiki, yakni ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran diperbesar. Validasi pembelajaran dilakukan satu kali dengan dan langsung mendapat persetujuan dari ahli pembelajaran dengan catatan merevisi media sesuai saran.

2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

Data respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” dapat diketahui dari angket yang sudah dibagikan kepada siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Data respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 siswa pada hari Rabu, 27 Maret 2024 yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
1	Materi dalam media pembelajaran “ <i>Board Game Kekayaan Budaya Indonesia</i> ” disajikan dengan lengkap	35	40	87.5	Sangat Menarik
2	Materi dalam media pembelajaran “ <i>Board Game Kekayaan Budaya Indonesia</i> ” mudah dipahami	31	40	77.5	Menarik
3	Isi pada media pembelajaran “ <i>Board Game Kekayaan Budaya Indonesia</i> ” disajikan dengan lengkap	36	40	90	Sangat Menarik
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami	34	40	85	Sangat Menarik

	materi pelajaran dengan mudah				
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas	32	40	80	Menarik
6	Media pembelajaran " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" bisa saya gunakan dengan mudah	36	40	90	Sangat Menarik
7	Tampilan warna pada media pembelajaran " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" menarik perhatian	37	40	92.5	Sangat Menarik
8	Tampilan komponen pada media pembelajaran " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar	37	40	92.5	Sangat Menarik
9	Bentuk dan ukuran huruf menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	32	40	80	Menarik
10	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	35	40	87.5	Sangat Menarik
11	Media pembelajaran " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS	40	40	100	Sangat Menarik
12	Media " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa bersemangat dalam belajar	37	40	92.5	Sangat Menarik
13	Media pembelajaran " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" bisa membangkitkan motivasi belajar saya	36	40	90	Sangat Menarik
14	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya	37	40	92.5	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		495	560	88.3	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan dari angket respon siswa pada daya tarik media pada uji coba kelompok kecil, maka persentase kemenarikan media pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{495}{560} \times 100\%$$

$P = 88.3\%$ atau dibulatkan menjadi 88%

Kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase nilai sebesar "88.3%" yang artinya "Sangat Menarik". Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang diperoleh pada komentar siswa di angket respon, mereka mengungkapkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran "*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia" sehingga dapat termotivasi dalam mempelajari materi Kebudayaan Indonesia. Hasil angket pada uji coba kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap penyempurnaan pengembangan media pembelajaran sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Data respon siswa pada daya tarik media pembelajaran pada uji coba kelompok besar dilakukan oleh 30 siswa di hari Kamis, 28 Maret 2024 yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	X	Xi	(%)	Kriteria
1	Materi dalam media	124	130	95.3	Sangat

	pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” disajikan dengan lengkap				Menarik
2	Materi dalam media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” mudah dipahami	116	130	89.2	Menarik
3	Isi pada media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” disajikan dengan lengkap	116	130	89.2	Sangat Menarik
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah	119	130	91.5	Sangat Menarik
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas	109	130	83.8	Sangat Menarik
6	Media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” bisa saya gunakan dengan mudah	116	130	89.2	Sangat Menarik
7	Tampilan warna pada media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” menarik perhatian	109	130	83.8	Sangat Menarik
8	Tampilan komponen pada media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar	120	130	92.7	Sangat Menarik
9	Bentuk dan ukuran huruf menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	113	130	86.9	Menarik
10	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	118	130	90.7	Sangat Menarik
11	Media pembelajaran	117	130	90	Sangat

	“ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS				Menarik
12	Media “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” membuat saya merasa bersemangat dalam belajar	123	130	94.6	Sangat Menarik
13	Media pembelajaran “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” bisa membangkitkan motivasi belajar saya	119	130	91.5	Sangat Menarik
14	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti “ <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya	115	130	88.4	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		1.634	1.820	89.7	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan pada angket respon siswa terhadap daya tarik media pada uji coba kelompok besar, maka persentase kemenarikan media pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.634}{1.820} \times 100\%$$

P=89,7% atau dibulatkan menjadi 90%

Kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok besar memiliki persentase nilai “89.7%” yang berarti “Sangat Menarik”. Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang diperoleh pada komentar siswa di

angket respon, mereka mengungkapkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran ”*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” sehingga dapat termotivasi dalam mempelajari materi Kebudayaan Indonesia dan memenangkan permainan. Hasil dari angket pada percobaan kelompok skala besar ini digunakan sebagai bahan evaluasi perbaikan terhadap penyempurnaan pengembangan media pembelajaran.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa ditentukan dari data hasil *pre-test* sebelum penerapan media pembelajaran dan data hasil *post-test* setelah penerapan media pembelajaran. Data tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pre-Test</i>	Hasil <i>Post-Test</i>
1	AARD	45	60
2	AFO	50	75
3	ANNH	50	75
4	AGJ	35	60
5	AAA	40	70
6	AU	55	75
7	CAK	40	70
8	FDK	50	85
9	HAF	50	85
10	LM	45	70
11	LU	50	70
12	MHSA	35	80
13	MAH	60	75
14	MHAF	50	70
15	MN	40	75
16	MRNP	55	90
17	MRR	55	90
18	MAF	40	60
19	MAFR	40	70

20	MAA	50	75
21	MAM	50	75
22	MFK	30	60
23	MHHA	40	70
24	MKA	50	85
25	MR	40	60
26	MRA	40	60
27	SB	40	75
28	SF	50	90
29	TRPZ	85	100
30	UQD	25	75
Jumlah		1385	2230
Rata-rata		46.1	74.3

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa rata-rata nilai skor siswa sebelum penerapan media pembelajaran ialah 46,1. Sebaliknya, setelah penerapan media, rata-rata nilai *post-test* siswa meningkat menjadi 74,3. Hal ini menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV. Tahap selanjutnya ialah menguji data dengan uji N-gain. Hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Uji N-gain

Nama Siswa	Hasil <i>Pre-Test</i>	Hasil <i>Post-Test</i>	N-gain score	Kriteria
AARD	45	60	0.272727273	Sedang
AFO	50	75	0.5	Sedang
ANNH	50	75	0.5	Sedang
AGJ	35	60	0.384615385	Sedang
AAA	40	70	0.5	Sedang
AU	55	75	0.444444444	Sedang
CAK	40	70	0.5	Sedang
FDK	50	85	0.7	Tinggi
HAF	50	85	0.7	Tinggi

LM	45	70	0.454545455	Sedang
LU	50	70	0.4	Sedang
MHSA	35	80	0.692307692	Tinggi
MAH	60	75	0.375	Sedang
MHAF	50	70	0.4	Sedang
MN	40	75	0.583333333	Sedang
MRNP	55	90	0.777777778	Tinggi
MRR	55	90	0.777777778	Tinggi
MAF	40	60	0.333333333	Sedang
MAFR	40	70	0.5	Sedang
MAA	50	75	0.5	Sedang
MAM	50	75	0.5	Sedang
MFK	30	60	0.428571429	Sedang
MHHA	40	70	0.5	Sedang
MKA	50	85	0.7	Tinggi
MR	40	60	0.333333333	Sedang
MRA	40	60	0.333333333	Sedang
SB	40	75	0.583333333	Sedang
SF	50	90	0.8	Tinggi
TRPZ	85	100	1	Tinggi
UQD	25	75	0.666666667	Sedang
Jumlah	1385	1960		
Rata-Rata	46.16666667	74.33333333	0.538036686	Sedang

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan rata-rata hasil *pretest* sebesar 46,1 dan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 74,3. Langkah berikutnya data dianalisis menggunakan analisis N-Gain dan didapatkan skor sebesar 0,538036686 yang berarti hasil belajar mengalami peningkatan dengan kategori “Sedang”. Oleh karena itu, terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*”. Dapat ditarik

kesimpulan bahwa media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*

Kekayaan Budaya Indonesia

Pengembangan media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” untuk menunjang hasil belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” didasarkan oleh permasalahan yang ada pada kelas IV MI Raden Fatah Malang, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya.

Pemilihan pengembangan media *board game* bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa, membangkitkan minat belajar siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasan dalam bukunya berpendapat bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memotivasi dan merangsang siswa supaya mereka mengikuti pembelajaran secara bermakna.²⁹

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran adalah model penyajian materi. Model penyajian yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap pelajaran. Selain itu pada media pembelajaran *board game* memiliki model penyajian materi yang menarik dan menyenangkan,

²⁹ Hasan dkk., *Media Pembelajaran*.

sehingga siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru.³⁰

Pengembangan media *board game* didesain menggunakan *figma* dan *canva* serta menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu sebelum dikonsultasikan kepada pembimbing. Pembuatan media tersebut memakan waktu kurang lebih 2 bulan, meliputi papan permainan, pion dan dadu, kartu permainan, papan prestasi, buku panduan dan *barcode* yang berisi materi pembelajaran.

Keunggulan dari media pembelajaran ini ialah dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga pemain dapat bekerja sama dengan pemain lain dan berkompetisi dengan kelompok lain. Oleh karena itu, media pembelajaran *board game* tidak hanya digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun secara tidak langsung juga melatih komunikasi, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan bekerjasama ketika memainkan media pembelajaran ini secara bersama. Selain itu, bentuk dari media *board game* ini cukup efisien untuk dibawa kemana saja dan disimpan dalam jangka waktu lama.

Kelemahan media pembelajaran ini ialah hanya berfokus pada satu materi saja, yaitu kekayaan budaya Indonesia. Sehingga media pembelajaran ini tidak dapat digunakan untuk materi lainnya. Dari kekurangan yang telah disebutkan, peneliti berharap kedepannya produk tersebut dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

³⁰ Safitri, "Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar."

Dilihat dari penerapan media pembelajaran *board game* di kelas, pengembangan media pembelajaran *board game* materi kekayaan budaya Indonesia bisa membuat siswa antusias serta bersemangat pada pembelajaran. Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan, maka pengembangan media pembelajaran *board game* ini sesuai dengan tujuan fungsional daya tarik, efektifitas, dan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran di SD/MI.

Dalam teori Borg and Gall, prosedur pengembangan memiliki 10 tahap, akan tetapi dikarenakan kurangnya waktu dan biaya, peneliti hanya menggunakan 7 tahap. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah awal ini peneliti memulai mengumpulkan data dengan mengidentifikasi permasalahan siswa kelas IV MI. Peneliti memperoleh informasi dengan melakukan pengamatan pra-lapangan berupa pemberian soal *pretest* dan tanya jawab dengan guru MI kelas IV. Untuk mendukung penelitiannya, peneliti melakukan *literature review* sebagai dasar penelitian dan pengembangan.

Tahap ini peneliti telah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS materi pada bab 6 yaitu "Indonesiaku Kaya Budaya" subtema 2 "Kekayaan Budaya Indonesia".

2. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap setelah informasi awal dikumpulkan. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan perancangan produk

awal pengembangan media pembelajaran. Tahap ini peneliti mempersiapkan alat serta bahan guna pembuatan *board game*. Diantaranya papan media, pion permainan, dadu, bintang, buku panduan dan kode QR yang berisi materi materi, lagu daerah dan nasional, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia, serta profil pengembang.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Tahap ini peneliti membuat media berupa permainan labirin dan membuat kartu-kartu serta buku panduan. Ketika peneliti mengembangkan media ini, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan berbagai pihak terlebih dahulu guna memperoleh masukan dan saran dalam pengembangan produk sehingga dapat mengembangkan produk dengan lebih baik.

4. Uji Coba Awal atau Validasi Produk

Percobaan pendahuluan ini, peneliti menguji hasil awal pengembangan produk, menyebarkan angket, dan mengembangkan produk dengan ahli yang memahami materi serta desain yang dapat digunakan untuk revisi produk.

5. Revisi Produk

Langkah ini peneliti menggunakan hasil uji validator berdasarkan informasi dari kuesioner untuk merevisi produk. Pada hal ini yang menjadi pemeriksa ialah ahli materi, ahli desain, dan juga ahli pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan secara besar-besaran, yaitu di sekolah untuk siswa kelas IV sesuai yang ditetapkan. Angket yang dibagikan, diperluas lagi kepada siswa dan dilakukan evaluasi *post test*. Kata-kata pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa diubah untuk lebih sederhana, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menjawab kuesioner yang telah diberikan.

7. Revisi Produk Akhir

Pada akhir tahap ini, peneliti menyelesaikan produk yang dikembangkan setelah dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk memperbaiki media pembelajaran agar terlihat bagus dan dapat digunakan sesuai tujuan yang diharapkan. Pada titik ini, para peneliti melakukan revisi akhir. Namun menurut angket yang telah dibagikan kepada validator dan siswa, hasil dari angket mendapatkan kualifikasi "sangat valid", sehingga peneliti tidak melakukan revisi lagi.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data peneliti dapat mengetahui bahwa hasil belajar siswa yang sangat rendah dengan rata-rata 46,1. Selain itu, peneliti juga mengetahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran dikarenakan banyaknya tugas guru, sehingga siswa menjadi jenuh karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran.

Pada tahap perencanaan peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran yang akan digunakan, mulai dari bagaimana cara bermain,

alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, hingga mendesain bahan ajar, kemasan, papan media, kartu permainan, pion permainan, dan buku panduan.

Sedangkan pada tahap pengembangan format produk awal, peneliti mulai membuat media pembelajaran. Mencetak desain-desain yang telah dibuat, menempelkan pada media, dan berkonsultasi pada berbagai pihak guna memperoleh kritik dan saran.

Setelah mengembangkan format produk awal, peneliti memvalidasi media pembelajaran guna mengetahui kevalidan media pembelajaran sebelum diterapkan pada siswa. Pada tahap ini, peneliti menghubungi dosen yang berkompeten untuk menjadi validator.

Adanya tahap revisi produk guna menjadikan media pembelajaran lebih bagus dan valid lagi. Hal ini dilakukan karena pada validasi pertama, media pembelajaran tersebut memiliki beberapa catatan dari validator, seperti ukuran *font* terlalu kecil, bahasa pada bahan ajar tidak cocok untuk siswa, dan penambahan soal HOTS.

Selanjutnya ialah uji coba lapangan. Uji coba dilakukan dua sesi, sesi pertama ialah uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui keefektifitasan dan kemenarikan media sebelum diterapkan pada kelompok besar. Selanjutnya ialah uji coba kelompok besar dengan seluruh siswa kelas 4. Pada tahap ini, seluruh siswa mengisi angket kemenarikan media pembelajaran. Kemenarikan media

pembelajaran pada uji coba kelompok besar memiliki persentase nilai 89.7% yang berarti sangat menarik.

Tahap terakhir yaitu revisi produk akhir. Namun dikarenakan angket yang telah diberikan pada validator telah mendapat kualifikasi sangat valid, dan juga angket kemenarikan siswa telah mendapat kualifikasi sangat menarik, peneliti tidak melakukan revisi produk akhir.

B. Kemenarikan Media Pembelajaran *Board Game* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Hasil analisis daya tarik media pembelajaran "*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia" sesuai dengan tabel 4.8 yang merupakan hasil analisis dari angket kemenarikan media dan telah diisi oleh seluruh siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang. Adapun hasil yang didapatkan sebesar 89,7%. Berdasarkan persentase yang telah didapatkan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *board game* mendapatkan kualifikasi "sangat menarik".

Berikut ini pemaparan dari angket kemenarikan media yang sudah diberikan pada siswa:

1. Siswa berpendapat bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sangat lengkap, sesuai dengan persentase sebesar 95%.
2. Siswa berpendapat bahwa materi dalam media pembelajaran sangat mudah dipahami, sesuai dengan persentase sebesar 89%.

3. Siswa berpendapat bahwa isi pada media pembelajaran "*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*" disajikan dengan sangat lengkap, sesuai dengan persentase sebesar 89%.
4. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan sangat jelas dan materi pelajaran mudah dipahami, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
5. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan sangat jelas, sesuai dengan persentase sebesar 83%.
6. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran "*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*" bisa digunakan dengan sangat mudah, sesuai dengan persentase sebesar 89%.
7. Siswa menganggap representasi warna pada media pembelajaran "*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*" sangat menarik perhatian, sesuai dengan persentase sebesar 83%.
8. Siswa berpendapat bahwa penyajian komponen pada media pembelajaran "*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*" sangat menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar, sesuai dengan persentase sebesar 93%.
9. Siswa berpendapat bahwa bentuk dan ukuran huruf menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan, sesuai dengan persentase 87%.
10. Siswa berpendapat bahwa bentuk kuis sangat menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
11. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran "*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*" membuat siswa merasa sangat senang ketika

menggunakannya dalam pelajaran IPAS, sesuai dengan persentase sebesar 90%.

12. Siswa berpendapat bahwa Media “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” membuat siswa merasa sangat bersemangat dalam belajar, sesuai dengan persentase sebesar 95%.
13. Siswa berpendapat bahwa Media pembelajaran “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” bisa sangat membangkitkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
14. Siswa berpendapat bahwa siswa sangat berminat menggunakan media pembelajaran seperti “*Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya, sesuai dengan persentase sebesar 88%.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *board game* sudah disesuaikan dengan karakteristik anak SD/MI sehingga dapat membuat siswa termotivasi dalam belajarnya. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran menggunakan desain yang menarik, serta terdapat materi-materi yang memiliki gambar menarik sehingga siswa dapat menerka berbagai kekayaan budaya di Indonesia dengan baik.

Angket kemenarikan media pembelajaran secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus yang telah dipilih oleh peneliti. Hasil survei daya tarik media secara keseluruhan mencapai 89,7% dengan kategori sangat menarik.

Angket kemenarikan media pembelajaran telah disesuaikan dengan kriteria kemenarikan pembelajaran menurut Wahyuningsih, yaitu:

- a. Materi telah tersajikan dengan lengkap
- b. Isi dari media telah tersajikan dengan lengkap
- c. Bahasa dalam penyajian materi ditulis jelas
- d. Bahasa dalam latihan soal ditulis dengan jelas
- e. Dapat mengakses mudah media
- f. Media memiliki penampilan yang menarik
- g. Dapat membuat siswa merasa senang ketika mereka menggunakan media
- h. Siswa dapat memiliki motivasi dalam belajarnya
- i. Dapat mengembangkan minat siswa dalam penggunaan media untuk materi lain.³¹

C. Efektivitas Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Peningkatan

Hasil Belajar Siswa

Hakikatnya, penelitian pengembangan ini disusun untuk siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang supaya siswa lebih paham materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya, terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil belajar ialah perubahan yang dicapai oleh siswa sesudah suatu proses belajar. Tujuan akhir pembelajaran adalah mencapai hasil belajar. Salah satu faktor memiliki hasil belajar yang baik ialah interaksi guru dan siswa yang juga baik.³² Maka dari itu, guru sebagai pengendali proses pembelajaran harus

³¹ Wahyuningsih, "Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2015."

³² Handayani dan Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar."

mampu mengkondisikan siswa supaya berperan aktif pada proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal ini untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Hendaknya guru menciptakan model pembelajaran yang mendorong siswa menjadi pembelajar aktif. Guru perlu membuat model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut guna mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan peningkatan dalam pemahaman siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk mengoptimalkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui media pembelajaran, siswa dapat memahami sikap, prinsip, konsep, dan keterampilan dalam proses pembelajaran dari yang abstrak hingga yang konkret.³³

Setelah melakukan validasi produk media pembelajaran *board game* pada materi kekayaan budaya Indonesia, peneliti menguji keefektivitasan produk dengan uji coba pada subjek yaitu siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali pengujian, yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 8 siswa dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal siswa. Pada soal *pretest* rata-rata nilai siswa kelas IV ialah 46,1.

³³ Anwar, "Pengembangan Media Puzzle Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas Iv Di Mi Al-Hikmah Bangunsari Madiun."

Langkah selanjutnya ialah menerapkan pengembangan media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia, dilanjutkan dengan pemberian soal *posttest*. Pada soal *posttest* rata-rata nilai siswa sebesar 74,3. Dengan membandingkan rata-rata yang didapat siswa dalam *pretest* dan *posttest*, maka produk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Dilihat dari kemampuan belajar siswa yang meningkat pada hasil belajar, maka pengembangan produk telah sesuai dengan tujuan awal pembuatan media pembelajaran.

Hal ini selaras dengan pernyataan Kharisma, yang menyatakan bahwa salah satu faktor meningkatkan hasil belajar ialah faktor instrumental input. Faktor instrumental input merupakan sesuatu yang direncanakan secara sengaja guna mendapatkan hasil belajar yang baik. Sesuatu yang direncanakan secara sengaja dalam penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran.³⁴

Adapun dalam artikel karya Anwar, pengembangan *board game* berbasis *puzzle box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan media tersebut memiliki nilai pendidikan yang baik untuk siswa. Hal ini sama dengan media pembelajaran *board game* Kekayaan Budaya Indonesia yang juga memiliki nilai pendidikan yang baik untuk siswa.³⁵

³⁴ Kharisma, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Dan Petrokimia Di Kelas XI MAS Muta'allimin Aceh Besar."

³⁵ Anwar, "Pengembangan Media Puzzle Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV Di MI Al-Hikmah Bangunsari Madiun."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk, yaitu media pembelajaran *board game* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model penelitian Borg and Gall dengan 7 tahapan, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk akhir. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian angket dari para validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk pada kategori valid dan layak untuk digunakan. Berdasarkan uji kelayakan media *board game* pada materi kekayaan budaya Indonesia memiliki kategori valid dan layak untuk menjadi media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase kelayakan dari media pembelajaran ini mendapat 92% pada ahli materi, 97,3% pada ahli media, 85,3% pada ahli pembelajaran, dan 89,7% pada hasil angket kemenarikan media yang telah disebarkan kepada siswa.

2. Berdasarkan angket kemenarikan yang telah diberikan kepada siswa, Angket kemenarikan media pembelajaran secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus yang telah dipilih oleh peneliti. Hasil survei daya tarik media secara keseluruhan mencapai 89,7% dengan kategori sangat menarik. Hal ini berdasarkan penyajian materi, bahasa, warna, komponen, bentuk pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Sedangkan dalam pengembangan media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di MI Raden Fatah Malang dengan perolehan rata-rata *pretest* siswa sebesar 46,1 dan rata-rata *posttest* siswa sebesar 74,3. Dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa maka rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa memiliki selisih sebesar 28,2. Sehingga pengembangan produk media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan dalam pengembangan media pembelajaran ini ialah:

1. Pengembangan media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia dapat digunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia masih memerlukan pengembangan materi dengan mengintegrasikan aspek

perkembangan anak, serta mengembangkan materi dengan menyajikan video pembelajaran guna memperjelas materi yang dipelajari.

3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat mengembangkan produk media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia dengan lebih baik dan lebih kreatif lagi disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan juga bukan hanya mengukur hasil belajar tetapi juga dapat mengukur tingkatan belajar lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Allutfia, Fadila Ti, dan Maryanti Setyaningsih. “Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (1 Juli 2023): 326–38. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>.
- Anwar, Miftahul. “Pengembangan Media Puzzle Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV DI MI Al-Hikmah Bangunsari Madiun,” 2023.
- Arboleya-García, Elena, dan Laura Miralles. “‘The Game of the Sea’: An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Students.” *Education Sciences* 12, no. 1 (16 Januari 2022): 57. <https://doi.org/10.3390/educsci12010057>.
- Arifudin, Opan. “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik,” t.t.
- Dhani, Tri Virama. “Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,” t.t.
- Elianta, Peter, Jasson Prestiliano, dan T.Arie Setiawan. “Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling.” *International Journal of Natural Science and Engineering* 2, no. 3 (26 Maret 2019): 80. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>.
- Fitri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, dan Aldilla Kusumawardhani. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
- Handayani, Eka Selvi, dan Hani Subakti. “Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (21 November 2020): 151–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dan Tuti Khairani Harahap. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Ilmi, Barik Azzahroh. “Pengembangan Media Ular Tangga Materi Ciriciri Makhluk Hidup Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah 01 Sukodadi Lamongan,” 2020.
- “IPAS-BG-KLS_IV.pdf,” t.t.
- Kharisma, Miftahul. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Dan Petrokimia Di Kelas XI MAS Muta'allimin Aceh Besar,” t.t.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniawan, Rahmat, Abdu Gofar Razaq, dan Evy Poerbaningtyas. “Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Desain* 8, no. 2 (28 Februari 2021): 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>.
- Kusairi, Achmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Timbangan Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Kelas 1 SD Negeri 3 Sumberkerto.” 2022, t.t.
- Kusnadi, Asep, dan Ibrohim Saefudin. “Nilai-Nilai Keragaman Pada Pancasila Perspektif Al-Quran Surah Al-Hujurat Ayat 13,” t.t.
- Nur, Ajeng Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Di SDN Merjosari 4 Kota Malang” 2, no. 3 (2023).
- Pangestu, Danang Dwi, dan Ferina Agustini. “Pengembangan Media Parajo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together pada Pembelajaran Matematika” 3 (2019).
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember 2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.



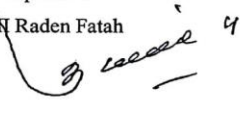
- Risal, Zef, Rachman Hakim, dan Aminol Rosid Abdullah. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. “Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (20 November 2020). <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.
- Shaliha, Fifi Nopyana. “Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Kimia,” t.t.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Vikagustiani, Dea Aransa, Sudarmin, dan Stephani Diah Pamelasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP.” *Universitas Negeri Semarang*, 2014.
- Wahyuningsih, Anik. “Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2015,” 2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

 <p> KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id </p>														
Nomor	: 919/Un.03.1/TL.00.1/03/2024	13 Maret 2024												
Sifat	: Penting													
Lampiran	: -													
Hal	: Izin Penelitian													
Kepada Yth. Kepala MI Raden Fatah Malang di Malang														
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Nur Aziza</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110044</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2023/2024</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Maret 2024 sampai dengan Mei 2024 (3 bulan)</td> </tr> </table> <p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <div style="text-align: right;">  <p> Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002 </p> </div>			Nama	: Nur Aziza	NIM	: 200103110044	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang	Lama Penelitian	: Maret 2024 sampai dengan Mei 2024 (3 bulan)
Nama	: Nur Aziza													
NIM	: 200103110044													
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024													
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang													
Lama Penelitian	: Maret 2024 sampai dengan Mei 2024 (3 bulan)													
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip														

Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian

	YAYASAN MASJID DARUSSALAM MADRASAH IBTIDAIYAH RADEN FATAH Jl. Ngaglik IV B No. 627 Malang 65147 Telp. (0341) 359759 – 361769 Email : mi_radenfatah@yahoo.com
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 01. 20/MIRF/ 0120 / IV / 2024	
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: M.AGUS MIFTACHUL HUDA,S.Ag
Jabatan	: Kepala Madrasah
Alamat Lembaga	: Jl. Ngaglik IVB/627 Kec. Sukun Kota Malang
Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Program S-1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang bernama :	
Nama	: NUR AZIZA
NIM	: 200103110044
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Telah menyelesaikan Penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Kota Malang “ untuk Tugas Akhir/Skripsi yang bersangkutan mulai bulan Maret 2024 sd Mei 2024	
Demikian Surat Keterangan inidibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung jawab.	
 Malang, 1 April 2024 Kepala MI Raden Fatah  AGUS MIFTACHUL HUDA, S.Ag	

Lampiran 3: Bukti Konsultasi Skripsi

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

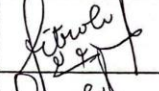
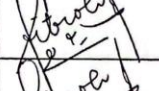
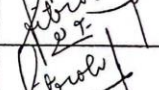
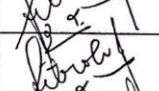
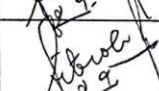
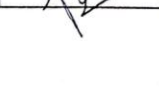
Nama : Nur Aziza

NIM : 200103110044

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : Fitratul Uyun, M.Pd

Judul : Pengembangan *Board Game* Kekayaan Budaya Indonesia dalam
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	Kamis, 15 Februari 2024	Revisi BAB II	
2.	Rabu, 21 Februari 2024	Revisi BAB II dan ACC revisi proposal	
3.	Selasa, 12 Maret 2024	Instrumen Validasi Produk	
4.	Kamis, 4 April 2024	BAB IV	
5.	Senin, 6 Mei 2024	BAB IV-VI	
6.	Kamis, 9 Mei 2024	ACC	

Lampiran 4: Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1144/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 26 Maret 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Nur Aziza
NIM	: 200103110044
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang
Dosen Pembimbing	: Fitratul Uyun, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

8

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5: Surat Permohonan Validator Media


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-143 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 26 Maret 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Maryam Faizah, M.Pd.I
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Aziza
 NIM : 200103110044
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang
 Dosen Pembimbing : Fitratul Uyun, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Wakil Dekan Bid. Akademik
 Dr. Muhammad Valid, M.A
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6: Instrumen Penilaian Validator Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*
Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran
IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV
di MI Raden Fatah Malang

Peneliti : Nur Aziza

Ahli Materi : Sigit Priatmoko, M.Pd

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan materi pembelajaran tentang komputer dan jaringan dasar pada permainan papan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik		✓			
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik		✓			
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	4. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	5. Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	✓				
Aspek Keakuratan	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan		✓			
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir		✓			
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari			✓		
	9. Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)		✓			
Aspek Kelengkapan Sajian	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	✓				

Aspek Konsep Dasar Materi	11. Kesesuaian konsep komputer dan jaringan dasar		✓				
	12. Mendorong rasa keingintahuan peserta didik		✓				
	13. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik		✓				
	14. Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri			✓			
	15. Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok		✓				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

- Konten Materi dg kelengkapan sehari-hari perlu ditambahkan.
- Materi pembelajaran belum memanfaatkan belajar kelompok
- Soal latihan harusnya menggunakan level HOTS

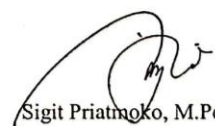
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang,

Ahli Materi


Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 1991102112019031008

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*
Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran
IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV
di MI Raden Fatah Malang

Peneliti : Nur Aziza

Ahli Materi : Sigit Priatmoko, M.Pd

Tanggal : 25 Maret 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan materi pembelajaran tentang komputer dan jaringan dasar pada permainan papan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik		✓			
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik		✓			
	4. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	5. Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	✓				
Aspek Keakuratan	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	✓				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	✓				
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
	9. Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)		✓			
Aspek Kelengkapan Sajian	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	✓				

Aspek Konsep Dasar Materi	11. Kesesuaian konsep komputer dan jaringan dasar	✓				
	12. Mendorong rasa keingintahuan peserta didik		✓			
	13. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	✓				
	14. Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri		✓			
	15. Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	✓				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang, 25 Maret 2024

Ahli Materi


Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 1991102112019031008

Lampiran 7: Instrumen Penilaian Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Raden Fatah Malang

Peneliti : Nur Aziza

Ahli Media : Maryam Faizah, M.Pd.I

Tanggal : 20 Maret 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *board game* tentang materi pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	1. Mudah digunakan	✓				
	2. Mudah disimpan	✓				
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
	4. Kemenarikan pengemasan desain media permainan papan	✓				
Keakuratan media	5. Desain warna media permainan papan	✓				
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media permainan papan mudah dipahami		✓			
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	✓				
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	✓				
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	✓				
	10. Keserasian warna tulisan pada kartu		✓			
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	✓				
	12. Ketepatan warna pada kolom papan permainan	✓				
	13. Kemenarikan kartu	✓				

Ketahanan media	14. Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	✓				
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	✓				
Total Keseluruhan						

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang,
Ahli Media



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Lampiran 8: Instrumen Penilaian Validasi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*
Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran
IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV
di MI Raden Fatah Malang

Peneliti : Nur Aziza

Ahli Materi : Al-Mar'atus Sholichah, S.Pd

Tanggal : 23 Maret 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan materi pembelajaran pada permainan papan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Lembar Penilaian Ahli Validasi Pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Penilaian				
	5	4	3	2	1
	SB	B	C	K	SK
Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	✓				
Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran		✓			
Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut		✓			
Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru		✓			
Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	✓				
Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS		✓			
Media yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa		✓			
Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa					
Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami		✓			
Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	✓				
Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik	✓				
Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan		✓			
Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa		✓			
Media pembelajaran <i>Board Game</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS		✓			
Media pembelajaran <i>Board Game</i> mampu meningkatkan penguasaan materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS		✓			

B. Kritik dan Saran:

- Materi pelajaran sudah sesuai dan mudah dipahami
- Media pembelajaran yang digunakan sangat baik dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.
- Untuk ukuran dan jenis huruf dalam media pembelajaran kurang besar.

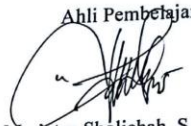
C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang, 23 Maret 2024

Ahli Pembelajaran


Al-Maratus Sholichah, S.Pd

Lampiran 9: Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Nama : Arif R. S. L. H. D. I.
 Kelas : II
 No. Absen : 6

Petunjuk:

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SM : Sangat Menarik

K : Kurang

M : Menarik

SK : Sangat Kurang

C : Cukup

- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.


No	Pernyataan	SKOR				
		SM	B	C	K	SK
1	Materi dalam media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" disajikan dengan lengkap	✓				
2	Materi dalam media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" mudah dipahami		✓			
3	Isi pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" disajikan dengan lengkap	✓				
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah		✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas	✓				
6	Media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" bisa saya gunakan dengan mudah	✓				
7	Tampilan warna pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" menarik perhatian	✓				
8	Tampilan komponen pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar		✓			
9	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca	✓				
10	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan			✓		
11	Media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS	✓				

12	Media " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa bersemangat dalam belajar		✓			
13	Media " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" bisa membangkitkan motivasi belajar saya			✓		
14	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya	✓				

Komentar/ Saran :

ini sangat menyenangkan
dan membuat saya
senang belajar tentang
budaya Indonesia

Siswa Kelas IV,


(Muhammad)

Lampiran 10: Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar

25

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Nama : Muhammad Rono dan
 Kelas : 4A
 No. Absen : 26

Petunjuk:

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SM : Sangat Menarik

K : Kurang

M : Menarik

SK : Sangat Kurang

C : Cukup

- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	SKOR				
		SM	B	C	K	SK
1	Materi dalam media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" disajikan dengan lengkap	✓				
2	Materi dalam media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" mudah dipahami	✓				
3	Isi pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" disajikan dengan lengkap		✓			
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah			✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas			✓		
6	Media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" bisa saya gunakan dengan mudah	✓				
7	Tampilan warna pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" menarik perhatian	✓				
8	Tampilan komponen pada media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar	✓	✓			
9	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca			✓		
10	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan					
11	Media "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS	✓				

12	Media " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" membuat saya merasa bersemangat dalam belajar	✓				
13	Media " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" bisa membangkitkan motivasi belajar saya		✓			
14	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti " <i>Board Game</i> Kekayaan Budaya Indonesia" untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya		✓			

Komentar/ Saran :

Saya Sangat Senang Sekali
Sudah bermain "*board game* kekayaan

Siswa Kelas IV,

Rizki
(Ramdan)

Lampiran 11: Sampel Hasil *Pre-test*

(85)

SOAL PRE-TEST

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
MATA PELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI RADEN
FATAH MALANG**

NAMA : *Molita*
 KELAS : *IV*
 NO : *30* S: 3
B: 17

1. Berikut ini yang merupakan pengertian suku bangsa adalah
 - ☒ a. Kelompok sosial dengan ciri-ciri paling mendasar berkaitan dengan asal usul daerah.
 - b. Kelompok masyarakat yang memiliki ciri-ciri tertentu dan tinggal bersama-sama.
 - c. Penduduk yang telah menetap bertahun-tahun pada suatu wilayah tertentu.
 - d. Penduduk pada suatu daerah tertentu yang memiliki persamaan nenek moyang.
 - ☒ e. Sekelompok orang dengan ciri-ciri tertentu yang menempati suatu wilayah.
2. Sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama disebut ...
 - a. Warga masyarakat
 - b. Kelompok masyarakat
 - ☒ c. Suku bangsa
 - d. Penduduk
 - e. Ras
3. Berikut ini adalah suku bangsa yang tinggal di Sumatra Utara
 - a. Gumbak Cadek, Simeuleue, Tamiang
 - b. Minangkabau, Guci, Fak-fak
 - ☒ c. Batak, Nias, Simalungun
 - d. Melayu, Penghulu, Bunai
 - e. Enggano, Rejang Lebong, Bonei
4. Sedangkan suku bangsa yang tinggal di daerah Nusa Tenggara Barat adalah
 - a. Bugis, Toraja, Bandar
 - b. Selayar, Bone, Mandar
 - c. Melayu, Asmat, Dani
 - ☒ d. Sasak, Sumbawa, Bima
 - ☒ e. Timor, Rote, Belu
5. Berikut ini adalah pengertian kebudayaan menurut Koentjaraningrat
 - ☒ a. Keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karya.
 - b. Kompleksitas yang meliputi kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat dan segala bentuk kehidupan.
 - c. Segala bentuk hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang digunakan sebagai pedoman kehidupan bermasyarakat.

CS Dipindai dengan CamScanner

- d. Hasil cipta, rasa dan karya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan masyarakat.
- e. Keseluruhan bentuk karya manusia dalam rangka mengatur tatanan kehidupan masyarakat.
6. Berikut ini yang bukan merupakan unsur-unsur dalam kebudayaan adalah
- a. Adat istiadat
 - ☒ b. Sistem mata pencaharian
 - c. Sistem religi
 - d. Kesenian
 - ☒ e. Undang-undang
7. Rumah Gadang adalah rumah adat dari daerah
- ☒ a. Sumatera Barat
 - b. Sumatera Utara
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - d. Jawa Tengah
 - e. Kalimantan Selatan
8. Berikut ini adalah upacara adat yang berasal dari daerah Kalimantan Tengah
- a. Buang Jung
 - b. Ngalaksa
 - c. Tedak Siten
 - d. Aruh Baharin
 - ☒ e. Tiwah
9. Kesenian tradisional Ondel-ondel berasal dari daerah
- a. Jawa Barat
 - ☒ b. DKI Jakarta
 - c. Jawa Tengah
 - d. Bali
 - e. Maluku
10. Alat musik Tifa berasal dari daerah
- a. Kalimantan Timur
 - b. Maluku
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - ☒ d. Papua
 - e. Sulawesi Selatan
11. Berikut ini adalah tarian yang berasal dari daerah Sumatera Utara
- a. Tari Saman
 - ☒ b. Tari Tor-tor

- c. Tari Enggang
 - d. Tari Japen
 - e. Tari Monong
12. Tari Cakalele berasal dari daerah
- a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Barat
 - c. Kalimantan Tengah
 - d. Sulawesi Selatan
 - ☒ e. Sulawesi Utara
13. Kesenian Tanjidor berasal dari daerah
- ☒ a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Timur
 - c. Kalimantan Utara
 - d. Sulawesi Tenggara
 - e. Maluku Utara
14. Tari Piring berasal dari daerah
- a. Jawa Tengah
 - b. Bali
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - ☒ d. Sumatera Barat
 - e. Sumatera Selatan
15. Berikut ini yang bukan merupakan cara untuk mengenalkan kesenian daerah kepada generasi muda adalah
- a. Mengadakan pentas kesenian daerah.
 - b. Mengajarkan kesenian daerah di pelajaran sekolah.
 - c. Mengadakan lomba kesenian tradisional.
 - d. Mengadakan pertukaran kesenian antar daerah.
 - ☒ e. Melakukan kunjungan studi banding ke luar negeri.
16. Berikut ini yang bukan merupakan cara dalam upaya pelestarian kebudayaan daerah adalah
- a. Mengadakan kegiatan seminar kebudayaan.
 - ☒ b. Mengadakan pertukaran budaya dengan negara lain.
 - c. Menyelenggarakan pementasan kesenian daerah.
 - d. Pemerintah daerah menyelenggarakan pekan budaya.
 - e. Menyelenggarakan acara kongres kebudayaan nasional.
17. Berikut ini adalah pernyataan yang sesuai tentang HAKI
- a. Pemberian penghargaan atas hasil karya yang telah diciptakan.

- ☒ Hak pengakuan dari suatu kreativitas atau karya intelektual seseorang atau masyarakat.
- c. Perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual yang telah diciptakan seseorang.
- d. Hak kekayaan intelektual yang diakui oleh orang lain.
- e. pengakuan hasil karya seseorang atau masyarakat yang dihargai secara ekonomi.
18. HAKI tentang kesenian daerah sangat penting, hal ini dikarenakan
- ☒ Jika belum diakui dalam HAKI berarti kesenian tersebut belum milik yang sah.
- b. Kesenian tidak perlu didaftarkan ke lembaga HAKI, yang penting diakui masyarakat.
- c. Kesenian itu universal, sehingga siapapun boleh memiliki.
- d. Yang berhak mengatur dan mengakui kesenian hanya UNESCO.
- e. Kesenian yang masuk HAKI tidak boleh dirampas oleh siapapun.
19. Berikut ini adalah pernyataan yang sesuai tentang WIPO
- a. Organisasi pemberi penghargaan atas hasil karya seseorang yang telah diciptakan.
- b. Badan khusus pengurusan hak pengakuan dari suatu karya intelektual seseorang.
- c. Organisasi yang menangani perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual.
- ☒ Badan PBB yang menangani hak atas kekayaan intelektual.
- e. Organisasi sertifikasi tentang hasil karya seseorang atau masyarakat.
20. Berikut ini adalah kebudayaan Indonesia yang sudah diakui oleh dunia internasional sebagai warisan budaya dunia
- a. Wayang, kethoprak, ludruk
- b. Reog, tari barong, tari perang
- ☒ Sekaten, batik, subak
- d. Keris, kujang, rencong
- e. Noken, angklung, kolintang

Lampiran 12: Sampel Hasil *Post-Test*

80

SOAL POST-TEST

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
MATA PELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI RADEN
FATAH MALANG

NAMA : M. Haidar S.A
 KELAS :
 NO :

- Berikut ini yang merupakan pengertian suku bangsa adalah
 - ☒ Kelompok sosial dengan ciri-ciri paling mendasar berkaitan dengan asal usul daerah.
 - ☐ Kelompok masyarakat yang memiliki ciri-ciri tertentu dan tinggal bersama-sama.
 - ☐ Penduduk yang telah menetap bertahun-tahun pada suatu wilayah tertentu.
 - ☐ Penduduk pada suatu daerah tertentu yang memiliki persamaan nenek moyang.
 - ☐ Sekelompok orang dengan ciri-ciri tertentu yang menempati suatu wilayah.
- Sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama disebut ...
 - ☐ Warga masyarakat
 - ☐ Kelompok masyarakat
 - ☒ Suku bangsa
 - ☐ Penduduk
 - ☐ Ras
- Berikut ini adalah suku bangsa yang tinggal di Sumatra Utara
 - ☐ Gumbak Cadek, Simeuleue, Tamiang
 - ☐ Minangkabau, Guci, Fak-fak
 - ☒ Batak, Nias, Simalungun
 - ☐ Melayu, Penghulu, Bunai
 - ☐ Enggano, Rejang Lebong, Bonei
- Sedangkan suku bangsa yang tinggal di daerah Nusa Tenggara Barat adalah
 - ☐ Bugis, Toraja, Bandar
 - ☐ Selayar, Bone, Mandar
 - ☐ Melayu, Asmat, Dani
 - ☒ Sasak, Sumbawa, Bima
 - ☐ Timor, Rote, Belu
- Berikut ini adalah pengertian kebudayaan menurut Koentjaraningrat
 - ☒ Keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karya.
 - ☐ Kompleksitas yang meliputi kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat dan segala bentuk kehidupan.
 - ☐ Segala bentuk hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang digunakan sebagai pedoman kehidupan bermasyarakat.

CS Dipindai dengan CamScanner

- d. Hasil cipta, rasa dan karya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan masyarakat.
- e. Keseluruhan bentuk karya manusia dalam rangka mengatur tatanan kehidupan masyarakat.
6. Berikut ini yang bukan merupakan unsur-unsur dalam kebudayaan adalah
- ☒ a. Adat istiadat
 - b. Sistem mata pencaharian
 - c. Sistem religi
 - d. Kesenian
 - e. Undang-undang
7. Rumah Gadang adalah rumah adat dari daerah
- ☒ a. Sumatera Barat
 - b. Sumatera Utara
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - d. Jawa Tengah
 - e. Kalimantan Selatan
8. Berikut ini adalah upacara adat yang berasal dari daerah Kalimantan Tengah
- a. Buang Jung
 - b. Ngalaksa
 - ☒ c. Tedak Siten
 - d. Aruh Baharin
 - e. Tiwah
9. Kesenian tradisional Ondel-ondel berasal dari daerah
- a. Jawa Barat
 - ☒ b. DKI Jakarta
 - c. Jawa Tengah
 - d. Bali
 - e. Maluku
10. Alat musik Tifa berasal dari daerah
- a. Kalimantan Timur
 - b. Maluku
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - ☒ d. Papua
 - e. Sulawesi Selatan
11. Berikut ini adalah tarian yang berasal dari daerah Sumatera Utara
- a. Tari Saman
 - ☒ b. Tari Tor-tor

- c. Tari Enggang
 - d. Tari Japen
 - e. Tari Monong
12. Tari Cakalele berasal dari daerah
- a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Barat
 - c. Kalimantan Tengah
 - ~~d. Sulawesi Selatan~~
 - ☒ e. Sulawesi Utara
13. Kesenian Tanjidor berasal dari daerah
- ~~a. DKI Jakarta~~
 - b. Jawa Timur
 - c. Kalimantan Utara
 - d. Sulawesi Tenggara
 - e. Maluku Utara
14. Tari Piring berasal dari daerah
- a. Jawa Tengah
 - b. Bali
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - ~~d. Sumatera Barat~~
 - e. Sumatera Selatan
15. Berikut ini yang bukan merupakan cara untuk mengenalkan kesenian daerah kepada generasi muda adalah
- a. Mengadakan pentas kesenian daerah.
 - b. Mengajarkan kesenian daerah di pelajaran sekolah.
 - c. Mengadakan lomba kesenian tradisional.
 - ~~d. Mengadakan pertukaran kesenian antar daerah.~~
 - ☒ e. Melakukan kunjungan studi banding ke luar negeri.
16. Berikut ini yang bukan merupakan cara dalam upaya pelestarian kebudayaan daerah adalah
- a. Mengadakan kegiatan seminar kebudayaan.
 - ~~b. Mengadakan pertukaran budaya dengan negara lain.~~
 - c. Menyelenggarakan pementasan kesenian daerah.
 - d. Pemerintah daerah menyelenggarakan pekan budaya.
 - e. Menyelenggarakan acara kongres kebudayaan nasional.
17. Berikut ini adalah pernyataan yang sesuai tentang HAKI
- a. Pemberian penghargaan atas hasil karya yang telah diciptakan.

- ☒ Hak pengakuan dari suatu kreativitas atau karya intelektual seseorang atau masyarakat.
- c. Perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual yang telah diciptakan seseorang.
- d. Hak kekayaan intelektual yang diakui oleh orang lain.
- e. pengakuan hasil karya seseorang atau masyarakat yang dihargai secara ekonomi.
18. HAKI tentang kesenian daerah sangat penting, hal ini dikarenakan
- ☒ Jika belum diakui dalam HAKI berarti kesenian tersebut belum milik yang sah.
- b. Kesenian tidak perlu didaftarkan ke lembaga HAKI, yang penting diakui masyarakat.
- c. Kesenian itu universal, sehingga siapapun boleh memiliki.
- d. Yang berhak mengatur dan mengakui kesenian hanya UNESCO.
- e. Kesenian yang masuk HAKI tidak boleh dirampas oleh siapapun.
19. Berikut ini adalah pernyataan yang sesuai tentang WIPO
- a. Organisasi pemberi penghargaan atas hasil karya seseorang yang telah diciptakan.
- b. Badan khusus pengurusan hak pengakuan dari suatu karya intelektual seseorang.
- c. Organisasi yang menangani perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual.
- ☒ Badan PBB yang menangani hak atas kekayaan intelektual.
- e. Organisasi sertifikasi tentang hasil karya seseorang atau masyarakat.
20. Berikut ini adalah kebudayaan Indonesia yang sudah diakui oleh dunia internasional sebagai warisan budaya dunia
- a. Wayang, kethoprak, ludruk
- b. Reog, tari barong, tari perang
- ☒ Sekaten, batik, subak
- d. Keris, kujang, rencong
- e. Noken, angklung, kolintang

Lampiran 13: Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

(Wawancara dengan Guru Kelas)

Hari, Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2023

Waktu : 10.00 WIB s.d selesai

Tempat : Ruang kelas IV

Subjek Penelitian : Guru kelas IV

Deskripsi : Wawancara dilakukan dengan ibu Al Mar'atus Sholichah, S.Pd selaku guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang.

Wawancara dilakukan mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai di ruang kelas IV.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di MI Raden Fatah kelas IV sudah menerapkan kurikulum merdeka?	Iya, sudah di tahun ini
2.	Pada hari apa saja pelajaran IPAS kelas IV MI Raden Fatah?	Hari Rabu dan Kamis
3.	Berapa jumlah siswa kelas IV di MI Raden Fatah?	Ada 30 siswa, 24 laki-laki dan 6 perempuan
4.	Bagaimana sistem pembelajaran IPAS di MI Raden Fatah?	Untuk semester 2 mempelajari IPS, dan semester 1 mempelajari IPA
5.	Bagaimana metode dan media yang digunakan dalam pelajaran IPAS di MI Raden Fatah?	Untuk metode menggunakan tatap muka, kalau media bisa seperti permainan, media secara visual, audio visual dan audio.
6.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan guru pada tiap pembelajaran IPAS?	Evaluasi tanya jawab, terkadang tertulis berbentuk soal
7.	Apa kesulitan guru dalam menyampaikan materi kekayaan	Siswa terlalu banyak, media kurang memenuhi, kurangnya perhatian

	budaya Indonesia? Jika ada, bagaimana cara yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan tersebut?	orang tua terhadap pendidikan siswa. Guru biasanya berinteraksi dengan wali murid di <i>WhatsApp</i> grup untuk memberitahu perkembangan siswa.
8.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia?	Kalau kesulitan memahami tidak, hanya saja siswa kesulitan dalam memahami pertanyaan yang diberikan.
9.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia? Jika iya, media apa yang digunakan oleh guru?	Media yang digunakan saat materi kekayaan budaya Indonesia ialah <i>pop up book</i> yang merupakan salah satu tugas untuk siswa, dan dievaluasi oleh guru dengan tanya jawab secara lisan.
10.	Apakah ada hambatan yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran?	Tidak ada
11.	Apakah ada kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran?	Manajemen waktu, karena harus menjelaskan media terlebih dahulu.
12.	Apa saja fasilitas di kelas atau sekolah yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran?	LCD, buku, LKPD
13.	Untuk media pembelajaran, apakah pernah menggunakan media seperti ular tangga?	Belum pernah
14.	Bagaimana pendapat ibu jika pada materi kekayaan budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran <i>board game</i> ? Apakah media tersebut cocok diterapkan pada siswa kelas IV?	Cocok, karena media berbasis permainan jadi siswa antusias. Keingintahuan siswa lebih besar ketika diberi media pembelajaran berbasis permainan.
15.	Menurut ibu, apakah media tersebut efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kekayaan budaya Indonesia?	Efektif, mereka bisa mengenal budaya Indonesia secara lengkap, ada gambar juga sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari seluruh budaya di Indonesia.

Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan guru kelas IV MI
Raden Fatah Malang



Pengisian *Pretest*



Pelaksanaan uji coba kelompok kecil



Pelaksanaan uji coba kelompok besar



Pengerjaan *Post-test*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Nur Aziza
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 1 Agustus 2002
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat : Jl. Ir. Rais IX RT 05 RW 04, Kecamatan Sukun,
 Kota Malang
 E-Mail : nura6105@gmail.com
 No Telp/ HP : 08993620384
 Motto : Berani bermimpi, gigih meraihnya
 Riwayat Pendidikan : 1. MI Raden Fatah
 2. SMPN 12 Malang
 3. SMKN 1 Malang
 4. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang