

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BOARD*
SADALINDO GO! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS
SISWA MTSS MIFTAHUL HUDA DUWET KRAJAN**

SKRIPSI

Oleh

Nihra Syafa Kamila Anwar

NIM. 210102110104



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BOARD*
SADALINDO GO! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS
SISWA MTSS MIFTAHUL HUDA DUWET KRAJAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Nihra Syafa Kamila Anwar
NIM. 210102110104**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Sadalindo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MTs Miftahul Huda Duwet Krajan”** oleh Nihra Syafa Kamila Anwar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 25 Juni 2025.

Pembimbing,



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

NIP. 198107192008012012

Mengetahui Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Sadalindo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MTs Miftahul Huda Duwet Krajan** oleh **Nihra Syafa Kamila Anwar** ini telah dipertahankan di depan sidang pengujian dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Juni 2025.

Dewan Penguji

Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak

NIP. 197910022015032001

Ulfi Andrian Sari, M.Pd

NIP. 198805302023212036

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 198107192008012012

Penguji Utama

Ketua

Sekretaris

Mengesahkan



Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

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

NIP. 19650403 199803 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nihra Syafa Kamila Anwar
NIM : 210102110104
Program studi : Pendidikan IPS
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board*
Sadalingo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Pada Pembelajaran IPS MTsS Miftahul Huda Duwet
Krajan

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 tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi 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 sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 16 Juni 2025

Hormat Saya,



Nihra Syafa Kamila Anwar

NIM: 210102110104

NOTA DINAS

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr, Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Nihra Syafa Kamila Anwar

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

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 : Nihra Syafa Kamila Anwar
NIM : 210102110104
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Sadalindo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012012

LEMBAR MOTO

“There were pages turned with the bridges burned everything you lose is a step you take. So take the moment and taste it. You've got no reason to be afraid”

(Taylor Swift)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Dengan penuh rasa cinta, hormat, dan syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT dan Rasulullah SAW Yang telah memberi hidup, akal, dan kesempatan untuk menuntut ilmu. Atas segala nikmat iman, Islam, dan kesehatan hingga akhirnya penulis mampu menapaki perjalanan panjang ini hingga garis akhir.
2. Bapak dan Ibu Tercinta Bapak Safaat Ali Anwar dan Ibu Endang Styorini, yang menjadi sumber motivasi dan kekuatan terbesar bagi penulis.
3. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
4. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MSA. Selaku Ketua Prodi Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta jajarannya.
6. Ibu Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME. yang telah membimbing, membina, dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran selama proses penulisan ini.
7. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Sahabat-sahabat saya yang tercinta. Yang selalu hadir di saat semangat mulai meredup, yang mendengarkan keluh kesah, dan yang terus mengingatkan untuk tidak berhenti berjuang.
9. Diri Sendiri, untuk tetap bertahan meski sering merasa ingin menyerah. Terima kasih telah terus berjalan, walau kadang terseok. Terima kasih karena tidak berhenti percaya bahwa semua ini bisa diselesaikan.
10. Teman-teman Perjuangan di Jurusan Pendidikan IPS. Terima kasih atas semua semangat yang kita bagi bersama. Kebersamaan kalian adalah bagian dari kenangan paling indah dalam perjalanan ini.

11. Almamater Tercinta, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tempat saya menimba ilmu dan mengukir pengalaman hidup yang berharga. Semoga kelak saya dapat mengabdikan diri dan ilmu yang saya miliki untuk masyarakat, bangsa, dan agama.
12. Dan kepada seluruh pihak yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Berbasis Game Board Sadalindo Go! Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan”*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta jajarannya.
3. Ketua Program Studi IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
4. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tidak pernah putus.
6. Seluruh civitas akademika UIN Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi.
7. Pihak MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan yang telah memberikan izin serta kesempatan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi serta bantuan yang tak ternilai jumlahnya.

9. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran IPS.

Malang, Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Anwar, Nihra Syafa Kamila. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Sadalindo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Board, Motivasi Belajar, ADDIE

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Namun dalam praktiknya, tingkat motivasi siswa di setiap sekolah berbeda. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan variasi media pembelajaran. Siswa yang menerima media pembelajaran yang bervariasi cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima penjelasan materi tanpa penggunaan media. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah yang pertama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan yang layak dan efektif. Kedua, adalah menganalisis keefektivitasannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *RnD* dengan menggunakan model *ADDIE* sebagai tahapan dalam proses pembuatan media permainan berbasis *game board* Sadalindo Go!. Materi IPS kelas 7 yang diintegrasikan kedalam media adalah Potensi Sumber Daya Alam Indonesia. Subjek penelitian adalah siswa kelas 7 MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan yang berjumlah 32 siswa. Kelayakan media pembelajaran didapatkan dari hasil validasi dengan para ahli yang dinyatakan sangat layak dan uji prasyarat. Sedangkan untuk efektivitas didapatkan dari data pretest dan posttest yang di uji menggunakan uji hipotesis menggunakan uji normalitas yang hasilnya data berdistribusi normal dan uji T.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game board seperti Sadalindo Go! dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Media ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui elemen permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik materi. Maka dari itu, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media serupa sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap media digital, guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara menyeluruh.

ABSTRACT

Anwar, Nihra Syafa Kamila. 2025. *Development of Board Game-Based Learning Media “Sadalindo Go!” to Improve Students' Learning Motivation in Social Studies at MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan*. Undergraduate Thesis. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Sciences, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

Keywords: Media, Board Game, Learning Motivation, ADDIE

Learning motivation is a key factor that influences the success of the learning process. However, in practice, students' motivation levels vary across schools. One of the contributing factors is the use of diverse learning media. Students exposed to various instructional media tend to have higher learning motivation compared to those who only receive material explanations without the use of media. Based on this, the purpose of this study is, first, to develop a feasible and effective board game-based learning media. Second, to analyze its effectiveness in enhancing students' learning motivation.

This research used a Research and Development (R&D) approach, applying the ADDIE model as the development framework for the Sadalindo Go! board game media. The integrated material in this media is the 7th-grade Social Studies topic on the Potential of Indonesia's Natural Resources. The research subjects were 32 students of grade 7 at MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan. The feasibility of the media was determined through expert validation and prerequisite testing, which showed the media was highly appropriate. The effectiveness was analyzed using pretest and posttest data through hypothesis testing, including normality tests that confirmed a normal distribution and a T-test.

The findings of this study imply that developing board game-based learning media such as Sadalindo Go! can serve as an effective alternative to increase students' learning motivation, particularly in Social Studies. This media not only creates a more interactive and enjoyable learning environment but also promotes active student engagement through educational game elements that align with the subject matter. Therefore, teachers may consider adopting similar media as part of innovative teaching strategies, especially in schools with limited access to digital media, to improve the overall quality of learning processes and outcomes.

الملخص بالعربية

لتعزيز "Sadalindo Go" أنور، نهرا شفا كامبلا. 2025. تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لوحية مفتوح الهدي دويت كراجان. رسالة MTsS دافعية التعلم لدى طلاب مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة جامعية لنيل درجة البكالوريوس. قسم تعليم الدراسات الاجتماعية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة لطفية فتحي بوسوساري، ماجستير اقتصاد

الكلمات المفتاحية: وسيلة تعليمية، لعبة لوحية، دافعية التعلم، الدراسات الاجتماعية، الموارد الطبيعية، ADDIE نموذج

تُعدُّ الدافعية نحو التعلم عاملاً أساسياً يؤثر على نجاح عملية التعلم. ومع ذلك، تختلف مستويات دافعية الطلاب بين المدارس. ومن بين العوامل المؤثرة في ذلك تنوع وسائل التعلم المستخدمة. فالطلاب الذين يتعرضون لوسائل تعليمية متنوعة غالباً ما يكون لديهم دافع تعلم أعلى مقارنةً بالطلاب الذين يتلقون الشرح فقط دون استخدام الوسائط. وبناءً على ذلك، فإن هدف هذا البحث هو أولاً تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لوحية تكون صالحة وفعالة، وثانياً تحليل مدى فاعليتها في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم.

كإطار لتطوير وسيلة ADDIE باستخدام نموذج (R&D) اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير وتناولت هذه الوسيلة مادة (Sadalindo Go!) "تعليمية على شكل لعبة لوحية تُسمى "ساداليندو غو الدراسات الاجتماعية للصف السابع، خاصة موضوع "إمكانات الموارد الطبيعية في إندونيسيا". وشملت مفتاح الهدي دويت كراجان. تم تقييم صلاحية MTsS عينة الدراسة ٣٢ طالباً من الصف السابع في مدرسة الوسيلة من خلال التحقق من قبل الخبراء، وقد أظهرت النتائج أنها "صالحة جداً"، بالإضافة إلى اجتياز اختبار الشروط المسبقة. أما فاعلية الوسيلة فقد تم تحليلها من خلال بيانات الاختبار القبلي والبعدي باستخدام وقد أظهرت النتائج أن البيانات تتبع T، اختبار الفرضيات، بما في ذلك اختبار التوزيع الطبيعي واختبار توزيعاً طبيعياً.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية مثل "ساداليندو غو!" قد يكون بديلاً فعالاً في تعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب، خصوصاً في مادة الدراسات الاجتماعية. حيث تسهم هذه الوسيلة في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وممتعة، وتدفع الطلاب للمشاركة النشطة من خلال عناصر اللعب التعليمية المتوافقة مع طبيعة المادة. وبناءً على ذلك، يمكن للمعلمين التفكير في استخدام مثل هذه الوسائط كجزء من استراتيجيات تعليمية مبتكرة، لا سيما في المدارس التي تعاني من محدودية الوصول إلى الوسائط الرقمية، وذلك بهدف تحسين جودة العملية التعليمية ونتائجها بشكل عام.

PEDOMAN TRANS LITERASI 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	= i
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

أي = ay

أو = û

اي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
LEMBAR MOTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
المُلخَص بالعربية.....	xii
PEDOMAN TRANS LITERASI ARAB-LATIN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
TABEL GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Penelitian	12
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori.....	19

1. Media Pembelajaran.....	19
2. Motivasi Belajar.....	27
3. <i>Game Board</i> Sadalindo Go!	32
B. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan	41
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Uji Produk	50
E. Jenis Data.....	51
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Pengumpulan Data	57
H. Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	63
A. Proses Pengembangan.....	63
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	63
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	65
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	67
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	70
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	74
B. Penyajian dan Analisis Data.....	79
1. Paparan Data	80
2. Analisis Data.....	81
3. Revisi Produk.....	84
BAB V PEMBAHASAN	88
A. Kelayakan Media <i>Game Board</i> Sadalindo Go!	88
B. Efektifitas Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	90
BAB VI PENUTUP	95

A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR RUJUKAN.....	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert	52
Tabel 3. 2 Kriteria Presentase Kelayakan	53
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Materi.....	53
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	54
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	54
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas	55
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reabilitas	57
Tabel 4. 1 Kriteria Penilaian Kelayakan	75
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Guru IPS.....	78
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa	79
Tabel 4. 6 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Samples Statistic.....	82
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Samples Test.	82
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Perbandingan Peningkatan Tiap Indikator	83
Tabel 4. 11 Revisi Produk	84

TABEL GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain Papan Permainan.....	68
Gambar 4. 2 Desain Kartu Truth.....	68
Gambar 4. 3 Desain Kartu Dare.....	69
Gambar 4. 4 Desain Kartu Question.....	69
Gambar 4. 5 Desain Kartu Point.....	70
Gambar 4. 6 Persiapan Awal.....	71
Gambar 4. 7 Menyebarkan Angket Pretest.....	72
Gambar 4. 8 Membuka Pembelajaran.....	72
Gambar 4. 9 Penyampaian Materi dan Penjelasan Penggunaan Media.....	73
Gambar 4. 10 Penggunaan Media.....	73
Gambar 4. 11 Menyebarkan Angket Posttest.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media.....	106
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 4. Observasi Awal	110
Lampiran 5. Kondisi kelas	111
Lampiran 6. Visi Misi Madrasah.....	112
Lampiran 7. Validasi Guru IPS	113
Lampiran 8. Foto Kegiatan	114
Lampiran 9. Angket Pretest	116
Lampiran 10. Angket Posttest	118
Lampiran 11. Angket Respos Siswa.....	120
Lampiran 12. Modul Ajar.....	121
Lampiran 13. Hasil Cek Turnitin	132
Lampiran 14. Biodata Mahasiswa.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis berbagai fenomena sosial yang terjadi di sekitar mereka.¹ Memiliki kemampuan untuk memahami dan menganalisis situasi yang sedang terjadi di sekitar, diharapkan siswa dapat mengambil keputusan yang tepat, bersikap kritis terhadap berbagai isu sosial, serta dapat mencari solusi atas permasalahan yang ada, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Hal tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena pada saat ini terjadi banyak penurunan nilai-nilai karakter pada siswa diberbagai sekolah yang disebabkan karena berbagai faktor, salah satunya adalah globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Pendidikan IPS ini bertujuan agar siswa tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga mampu berperan dalam memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga terciptalah lingkungan sosial yang baik.³ Terdapat berbagai macam cara untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam

¹ Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar INFORMASI," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78, <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>.

² Fika Nayla Sabila dkk., "Peran Pembelajaran IPS dalam Pengembangan Karakter dan Sosial pada Anak Sekolah Dasar" 8 (2024): 22479–22484.

³ & Sujarwo. Fadhilah, N. R., Safitri, D., "Implementasi Pembelajaran IPS dalam Membangun dan Membentuk Karakter Siswa," *Cendekia Pendidikan* 3, no. 10 (2024): 19–28, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>.

kegiatan belajar mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik dan bervariasi. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan poin-poin penting yang terkandung dalam pembelajaran IPS dengan baik dan efektif kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi, lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁴ Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar, tetapi juga harus mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan mendalam.⁵

Penggunaan media yang tepat dan menarik tidak hanya dapat membangun interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejatinya dengan hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa disebut sebagai pembelajaran yang efektif apabila terjadi interaksi dua arah antara siswa dan guru, artinya adalah dalam proses belajar mengajar, terjadi interaksi timbal balik antara siswa dan guru.⁶ Tidak hanya guru yang menyampaikan materi, tetapi siswa juga aktif berpartisipasi dengan memberikan respons, bertanya, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat. Interaksi dua arah ini memungkinkan adanya pertukaran ide, yang memungkinkan siswa mendapat pemahaman yang lebih baik, dan penggunaan media pembelajaran berperan penting karena dapat memfasilitasi interaksi tersebut.

⁴ Ahmad Arifin Zain dan Widya Pratiwi, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD," *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

⁵ Febryanti Dwi Lestari dkk., "Analisis Kasus Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran IPS di SMPN Kota Pontianak," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 10 (2024): 292–302.

⁶ Dita Tri Widiyani, Fitri Amalia, dan Agus Milu Susetyo, "Indikator Pembelajaran Efektif dalam Pembelajaran Daring (dalam Jaringan) pada Masa Pandemi COVID-19 di SMAN 2 Bondowoso," *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (2021): 2–5.

Melalui media, siswa dapat lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi.⁷ Penyampaian materi yang visual dan interaktif ini memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif terlibat dalam proses belajar, mempercepat dan memperdalam pemahaman mereka. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang tersedia dan dapat digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penelitian sebelumnya mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis media yang bisa digunakan dan disesuaikan, yakni: media visual, media audio, media audio-visual, multimedia, media realia.⁸

Banyaknya jenis media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, tidak selalu digunakan dalam pembelajaran, sehingga perlu media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁹ Berdasarkan hasil observasi menunjukkan adanya beberapa masalah yang muncul dalam praktik pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung membosankan. Penelitian ini dilakukan di MTsS Mftahul Huda Duwet Krajan, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, lokasi penelitian dipilih berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Di sisi lain, keterbatasan sarana seperti tidak tersedianya proyektor di setiap kelas serta larangan penggunaan ponsel membuat media digital kurang relevan diterapkan.

⁷ Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.

⁸ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

⁹ Azzahra Kamila Cahyani Masdar dkk., "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85, <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! yang merupakan media berbasis permainan papan dan tidak memerlukan perangkat digital, dapat digunakan dalam pembelajaran di MTsS Miftahul Huda.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan, diketahui bahwa media yang digunakan saat pembelajaran IPS di sekolah MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan sering kali hanya menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan media *PowerPoint* (PPT) untuk penyampaian materi melalui presentasi. Guru cenderung memberikan penjelasan dengan mengikuti slide-slide materi yang disiapkan, sementara siswa diminta untuk mendengarkan dan mencatat. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi pasif, di mana interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa satu sama lain sangat terbatas. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan penurunan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas.¹⁰

Menciptakan susasna belajar yang interaktif sebenarnya telah diatur secara jelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berisi pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.¹¹ Undang-undang ini menegaskan pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan secara pasif, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif sehingga mereka mampu

¹⁰ Megawati Gulo dkk., “Peran Interaksi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 6079–6087.

¹¹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

mengembangkan potensi diri. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan metode pembelajaran seperti permainan edukatif, sejalan dengan tujuan undang-undang tersebut karena mampu menghadirkan suasana belajar yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan permainan edukatif jarang diterapkan dalam pembelajaran, meskipun memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa.¹² Salah satu faktor utamanya adalah pada saat menyiapkan bahan dan alat permainan. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama guru IPS MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan, ditemukan bahwa guru sering kali merasa bahwa persiapan permainan edukatif memerlukan waktu dan usaha yang lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional seperti ceramah atau presentasi *PowerPoint*, sehingga guru jarang menggunakan variasi media. Terdapat pula alasan yang disampaikan guru, bahwasannya materi permainan edukatif tidak selalu sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga guru merasa kesulitan untuk mengaitkan dan mengintegrasikan konten permainan dengan materi pembelajaran yang harus disampaikan.

Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan ini berdampak negatif pada motivasi belajar mereka yang pada akhirnya memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.¹³ Banyak siswa yang hanya mendengarkan

¹² Syifa Nursafitri dkk., "Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD," *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGMI* 1, no. 1 (2021): 793–808, <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-793->.

¹³ Wiwik Andeka, M.Pd Yulia Darniyanti, dan M.Pd Agus Saputra, "Analisi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sititung," *Consilium Journal : Journal Education and Counseling* 1, no. 2 (2021): 193–205.

materi tanpa benar-benar memahami konsep-konsep yang disampaikan, sehingga siswa menjadi pasif dan jarang bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi. Di sisi lain, berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu bahwa motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama di Indonesia masih bervariasi, temuan pada penelitian terdahulu ini memaparkan di sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian menunjukkan, bahwa sekolah yang memiliki fasilitas memadai dalam mendukung kegiatan belajar, tingkat motivasi belajar siswanya cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan sekolah yang fasilitasnya kurang memadai dalam mendukung kegiatan belajar.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa sarana dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong semangat belajar siswa.

Hasil observasi pada MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan memiliki beberapa permasalahan, yakni terbatasnya akses menggunakan proyektor dan internet. Maka dari itu, pembelajaran menggunakan game digital berbasis web seperti Wordwall, Quiziz, Kahoot, dll. sering kali menghadapi kendala karena kurangnya fasilitas seperti proyektor, speaker, atau akses internet yang memadai, serta sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa ponsel. Berdasarkan hal itu, permainan yang *simple* dan tidak menggunakan proyektor, ponsel, dan koneksi internet seperti media permainan yang dintegrasikan dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menutupi kekurangan tersebut.¹⁵ Permasalahan-permasalahan tersebut memberikan cukup alasan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang tidak hanya menarik perhatian dan

¹⁴ Silvi Sahpitri dan Poppy, "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa," no. 2021 (2025): 1122–1126.

¹⁵ Diba Khairan Sadida dan Munifah Bahfen, "Strategi Mengatasi Tantangan Motivasi Belajar di Kelas 8 melalui Penggunaan Media Permainan Kartu Uno" (2024): 2425–2430.

meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mampu mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPS.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti permainan papan (*game board*) pada pembelajaran IPS merupakan inovasi yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah dalam proses pembelajaran.¹⁶ Media ini memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Permainan papan juga dapat disesuaikan dengan materi IPS, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPS. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis permainan papan dalam membantu siswa memahami materi IPS secara lebih baik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan “Sadalindo Go!” yang disesuaikan dengan materi potensi sumber daya di Indonesia, pemilihan materi ini karena materi ini memiliki potensi besar untuk dikemas secara menarik melalui media permainan. Penelitian ini berusaha untuk mengembangkan media yang lebih relevan dengan materi tersebut. Hasil yang diharapkan adalah terciptanya media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran IPS di MTsS Miftahul Huda Duwet

¹⁶ Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya,” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–339.

Krajan, dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! yang terintegrasi dengan materi Potensi Sumber Daya di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan seperti berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! yang dikembangkan untuk materi IPS?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Miftahul Huda pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diidentifikasi, berikut adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! yang dikembangkan untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *game board* Sadalindo Go! dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Miftahul Huda pada pembelajaran IPS.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah kontribusi penelitian untuk memperkaya ilmu pengetahuan atau teori. Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan ini, adalah sebagai berikut:

- a. Menambah referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.
- b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori tentang penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran sebagai metode yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
- c. Menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji media permainan edukatif dalam berbagai konteks pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah dampak langsung dari penelitian yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari atau di dunia nyata, berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini:

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru dalam mengajarkan IPS, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
- b. Membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPS melalui media yang lebih mudah diakses dan dipahami.

- c. Menyediakan media permainan edukatif yang dapat digunakan di kelas atau secara mandiri oleh siswa, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas.
- d. Memberikan inspirasi kepada pengembang media pembelajaran untuk menciptakan produk serupa yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berikut adalah beberapa asumsi yang menjadi landasan utama dalam merancang dan melaksanakan penelitian ini:

- a. Media permainan papan Sadalindo Go dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS.
- b. Siswa memiliki pemahaman dasar tentang aturan permainan, sehingga proses adaptasi dengan media pembelajaran ini tidak memerlukan waktu yang lama.
- c. Permainan ini dirancang sesuai dengan kurikulum IPS yang berlaku, sehingga konten yang disampaikan relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.

2. Keterbatasan

Terdapat beberapa kendala dan batasan dalam pelaksanaan penelitian penelitian ini, di antaranya adalah:

- a. Permainan yang dikembangkan hanya difokuskan pada satu materi saja, yaitu pada materi kelas 7 Potensi Sumber Daya Di Indonesia. Dan memiliki kemungkinan media ini tidak selalu cocok untuk digunakan di berbagai materi dalam pembelajaran IPS. Sehingga diperlukan adanya pengembangan pada materi lain yang relevan.

- b. Subjek yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada siswa kelas 7 sekolah MTsS Miftahul Huda. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini mungkin belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa di berbagai jenjang atau wilayah pendidikan yang berbeda.
- c. Pengukuran motivasi belajar siswa menggunakan instrumen yang terbatas pada kuesioner atau observasi jangka pendek, yang mungkin belum sepenuhnya mencerminkan perubahan motivasi secara mendalam atau berkelanjutan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini mencakup hal-hal berikut:

1. Produk berbasis *game board* Sadalindo Go! yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS, sehingga setiap komponen permainan memiliki keterkaitan langsung dengan topik IPS yang dibahas.
2. Papan permainan Sadaindo Go! memiliki ukuran sekitar 45 cm x 30 cm. yang dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* 260 gsm.
3. Kotak dalam permainan berjumlah 24 yang dilengkapi dengan perintah-perintah dalam bermain. Setiap kotak atau elemen dalam permainan memuat materi IPS dalam bentuk gambar yang sudah disesuaikan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.
4. Produk dilengkapi dengan panduan penggunaan yang memuat instruksi lengkap mengenai jalannya permainan untuk siswa dalam memanfaatkan media di kelas.

5. Komponen yang terdapat dalam media ini adalah papan permainan, kartu tantangan, kartu pertanyaan, dadu, dan pion.
6. Kartu permainan memiliki ukuran masing-masing sekitar 8,5 cm x 6,5 cm. yang dicetak dengan menggunakan kertas art paper 260 gsm.
7. Permainan ini memiliki tampilan visual yang menarik, menggunakan warna dan ilustrasi yang sesuai untuk menstimulasi minat siswa.

Berdasarkan spesifikasi yang terlampir, produk pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran IPS, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Orisinalitas Penelitian

Pengembangan media berbasis *game board* dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang baru, namun penelitian mengenai pemanfaatan permainan papan sebagai media pembelajaran IPS di tingkat SMP masih jarang digunakan.¹⁷ Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, umumnya pada rumpun mata pelajaran matematika dan sains seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ardhadi yang mengembangkan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPA yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁸ Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Parsianti tentang pengembangan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran matematika yang memiliki tujuan sama, yaitu untuk meningkatkan keaktifan dengan membuat suasana kelas yang

¹⁷ Dini Elvita Khairani, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi" 75, no. 17 (2021): 399–405.

¹⁸ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) Kelas IV SD," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.

menyenangkan menggunakan media permainan monopoli.¹⁹ Selanjutnya, penelitian oleh Ulfa & Rozalina yang mengembangkan, menilai kelayakan, dan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli kedalam materi sistem pencernaan.²⁰

Penelitian mengenai media permainan papan telah beberap kali dilakukan pada rumpun mata pelajaran sains dan matematika. Meski begitu, mata pelajaran IPS juga dapat menjadi objek penelitian yang relevan dan bermanfaat, seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Islamiyah yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS.²¹ Selanjutnya, penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi menggunakan media permainan monopoli kontekstual oleh Aslam yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan media permainan Monopoli dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, terutama pada rumpun mata pelajaran sains dan matematika dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, pemanfaatannya dalam pembelajaran IPS masih jarang dikaji. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dan ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan papan Sadalindo Go dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Potensi

¹⁹ Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti, dan Rahmita Nurul Muthmainnah, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 2 (2020): 133.

²⁰ Khalida Ulfa dan Lia Rozalina, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp," *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 10–22.

²¹ Tsuaibatul Islamiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4, no. 1 (2017): 37.

Sumber Daya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media tersebut terhadap motivasi belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan deskripsi singkat yang menjelaskan arti dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan serangkaian kegiatan yang mencakup pembuatan, perancangan, dan penyempurnaan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi kepada siswa secara efektif. Proses ini bertujuan untuk memastikan materi tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Permainan Papan Sadalindo Go!

Sadalindo Go! adalah sebuah media pembelajaran berbentuk permainan papan (*game board*) yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa dalam mempelajari materi potensi sumber daya alam Indonesia. Nama Sadalindo sendiri merupakan akronim dari Sumber Daya Alam Indonesia, yakni materi pada pembelajaran IPS kelas 7 semester genap. Melalui pembelajaran berbasis

permainan, Sadalindo Go! diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. Di dalam Sadalindo Go! terdapat beberapa komponen utama seperti papan permainan, dadu, pion, serta berbagai jenis kartu yang meliputi kartu poin, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan. Masing-masing komponen ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dalam pelaksanaannya, siswa akan bermain secara berkelompok. Mereka bergiliran melempar dadu, memindahkan pion, serta menjalankan instruksi sesuai kotak yang ditempati.

3. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami, menganalisis, dan berkontribusi dalam kehidupan sosial serta mengidentifikasi fenomena sosial yang terjadi di sekitar mereka. Mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai bidang ilmu, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan antar manusia dan interaksinya dengan lingkungan. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan menjadi individu yang lebih peka terhadap isu-isu sosial, memiliki keterampilan sosial yang baik, dan mampu berperan aktif dalam masyarakat berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan dan kebangsaan.

4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor utama yang sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Motivasi berfungsi sebagai dorongan internal yang membantu seseorang tetap konsisten dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran. Tingkat motivasi belajar dapat diketahui melalui angket yang berdasar pada indikator motivasi belajar menurut Uno, yakni sebagai berikut;

keinginan dan hasrat ingin berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan yang menarik dalam belajar.

5. Potensi Sumber Daya Di Indonesia

Potensi sumber daya di Indonesia adalah segala bentuk kekayaan alam dan aset yang dimiliki oleh Indonesia yang bisa dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat serta mendukung pembangunan ekonomi. Potensi sumber daya ini mencakup sumber daya alam, seperti mineral, hutan, laut, tanah, dan energi terbarukan, serta sumber daya manusia yang berperan dalam pengelolaan dan pemanfaatannya. Semua potensi ini membutuhkan pengelolaan yang cermat dan berkelanjutan agar dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat serta menjaga kelestarian lingkungan.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran mengenai alur penelitian, berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Pengembangan
- D. Manfaat Pengembangan
- E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian
- F. Spesifikasi Produk
- G. Orisinalitas Penelitian

H. Definisi Istilah

I. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

B. Perspektif Teori dalam Islam

C. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

B. Model Pengembangan

C. Prosedur Pengembangan

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

(a) Desain Uji Ahli

(b) Subjek Uji Ahli

2. Uji Coba

(a) Desain Uji Coba

(b) Subjek Uji Coba

E. Jenis Data

F. Instrumen Pengumpulan Data

G. Teknik Pengumpulan Data

H. Analisis Data

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

B. Penyajian dan Analisis Data

BAB V PEMBAHASAN

- A. Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Game Board* Sadalindo Go!
- B. Keefektifan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Game Board* Sadalindo Go!
dalam Meningkatkan Motivasi Dalam Pembelajaran IPS.
- C. Kesimpulan Pembahasan.

BAB VI PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media dapat dipahami sebagai sebuah perantara yang berada di antara dua pihak yang memungkinkan terjadinya hubungan interaksi atau komunikasi. Kata "media pembelajaran" berakar dari bahasa Latin "*medius*," yang secara bermakna "tengah," atau sesuatu yang berada di antara dua hal, berfungsi sebagai perantara atau pengantar. Media dianggap sebagai suatu alat yang dapat memfasilitasi penyampaian informasi dan membuatnya lebih mudah diterima oleh pihak lain.²² Peran media sebagai perantara sangat penting dalam proses komunikasi, karena ia membantu pesan dari pengirim mencapai penerima dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Adapun dalam bahasa Arab, istilah "media" juga memiliki arti yang serupa, yakni perantara atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kedua belah pihak dalam proses komunikasi, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat.

Wina Sanjaya berpendapat, istilah "media" memiliki cakupan yang luas dan dapat digunakan dalam berbagai kegiatan atau usaha.²³ Dibiidang komunikasi, media berperan sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada

²² Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016).

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Edisi 1 Ce. (Jakarta: Prenada Media, 2016).

penerima. Dibidang teknik, media digunakan sebagai perantara untuk mengalirkan energi, seperti magnet atau panas, yang berfungsi untuk mendukung proses teknis dalam berbagai aplikasi. Selain dalam bidang komunikasi dan teknik, media juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Media digunakan dalam dunia pendidikan, istilahnya berkembang menjadi "media pendidikan" atau "media pembelajaran." Media pendidikan mencakup segala jenis alat atau metode yang memfasilitasi proses belajar mengajar, baik berupa bahan ajar tradisional seperti buku dan papan tulis, maupun media modern seperti proyektor, video pembelajaran, dan perangkat digital.

Media pembelajaran, dalam dunia pendidikan mengacu pada segala bentuk alat atau metode yang digunakan untuk mengoptimalkan proses penyampaian materi dari pengajar kepada siswa.²⁴ Media ini dapat berupa permainan yang disesuaikan dengan pembelajaran, bisa juga berupa objek fisik seperti buku, gambar, dan alat peraga, atau teknologi modern seperti video, presentasi, dan perangkat digital lainnya. Media pembelajaran tidak hanya memperkaya cara penyampaian informasi, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, merangsang minat belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.²⁵

Pembelajaran adalah serangkaian bantuan dan dukungan yang diberikan oleh pendidik dengan tujuan untuk memfasilitasi proses perolehan ilmu

²⁴ Voni Nurhidayati dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106.

²⁵ Syti Mayang Sari, Muhammad Riduan Harahap, dan Ahmad Ridwan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih," *Insiru PAI* 7, no. 2 (2023): 438–449.

pengetahuan dan wawasan, pengembangan keterampilan, serta pembentukan kebiasaan, sikap, dan keyakinan positif pada diri siswa.²⁶ Dalam proses ini, pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa dapat belajar secara aktif, mandiri, dan kolaboratif. Pembelajaran yang efektif bertujuan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai dan konsep-konsep penting, yang pada akhirnya diharapkan dapat membentuk karakter serta memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat penting yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif selama proses belajar mengajar di kelas.²⁷ Media pembelajaran tidak hanya berperan dalam menyalurkan pesan, tetapi juga memiliki beberapa fungsi lainnya, yaitu sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman nyata atau mendekati realitas, menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak, serta memfasilitasi pemahaman materi yang sulit. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang perasaan, minat, dan motivasi siswa sehingga memicu mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.²⁸ Media yang tepat dapat membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka, serta memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri atau berkelompok.

²⁶ Dea Kiki Yestiani dan Nabila Zahwa, "Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 41–47.

²⁷ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

²⁸ Nurhidayati dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa."

Peranan media pembelajaran dalam sebuah proses belajar mengajar merupakan yang sangat penting dan tak terpisahkan dari dunia pendidikan.²⁹ Media pembelajaran meliputi segala bentuk alat yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih mudah dan menarik untuk dipahami. Media pembelajaran memiliki fungsi utama yang lebih dari sekadar menyampaikan materi, media ini berperan sebagai sarana untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong mereka belajar dengan lebih aktif.³⁰ Media ini membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, berkembang pula jenis media pembelajaran. Meski begitu, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristiknya, berikut pengelompokan media pembelajaran menurut Rodhatul Jennah.³¹

(1) Berdasarkan Bentuk Bendanya

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media dua dimensi (2) yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, dan media tiga dimensi (3D) yang tidak hanya memiliki panjang, lebar, dan tinggi saja, namun memiliki volume juga sehingga dapat dilihat dari segala

²⁹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

³⁰ Nunuk Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It," *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–196.

³¹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, 2009.

sisi. Media permainan papan Sadalindo Go termasuk dalam kategori media dua dimensi.

(2) Berdasarkan Perangkatnya

Media pembelajaran berdasarkan perangkatnya dibedakan menjadi dua, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

(3) Berdasarkan Indera Penerimaannya

Media pembelajaran menurut indera penerimaannya terbagi menjadi dua, yaitu media audio yang hanya bisa diterima oleh indera pendengar dalam bentuk suara atau rekaman dan media visual yang dapat berupa gambar yang tidak bergerak, tidak pula bersuara sehingga hanya bisa diterima oleh indera penglihatan. Adapun media yang dapat menampilkan gambar sekaligus suara, disebut dengan media audio visual.

(4) Berdasarkan Cara Kerjanya

Terdapat dua cara media pembelajaran dapat bekerja, yaitu dengan menggunakan sistem proyeksi (*proyektabel*), dan media yang dapat berkerja tanpa proyeksi (*non proyeksi*).

(5) Berdasarkan Sifatnya

Sifat dari media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media bergerak dan diam. Seperti namanya, media diam adalah media yang tidak dapat bergerak, dapat pula disebut dengan media visual diam. Sedangkan media bergerak adalah media yang tidak hanya dapat menampilkan gambar, namun media tersebut juga dapat bergerak. Media bergerak, dibagi menjadi; media audio visual gerak. Media audio semi gerak, dan media visual gerak.

(6) Berdasarkan Kelompok Penggunaanya

Media pembelajaran berdasarkan pada kelompok penggunaanya terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu media individu yang hanya bisa digunakan perorangan, media kelompok yang bisa digunakan individu dan kelompok, dan media kelompok besar yaitu media yang digunakan pada jumlah yang besar atau masa.

Disamping klasifikasi media yang telah dipaparkan, terdapat pula media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan memasukkan elemen permainan dalam penyampaian. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan.³²

Memanfaatkan mekanisme permainan, seperti tantangan, aturan, dan penghargaan, media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan pengelompokan media pembelajaran diatas, permainan papan Sadalindo Go termasuk kedalam media visual yang dapat digunakan secara kelompok, dan tidak memerlukan proyektor dalam penggunaannya, sehingga media ini sangat fleksibel untuk diterapkan di berbagai kondisi kelas, terutama di lingkungan dengan keterbatasan perangkat teknologi.

³² Ary Yulianti dan Ekohariani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020): 527–533, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.

d. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Pembelajaran memiliki peran sentral dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, berikut adalah kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Sari dalam buku Modul Media Pembelajaran³³:

(1) Selaras dengan tujuan

Media pembelajaran sebaiknya dipilih berdasarkan tujuan yang mengacu pada dua dari tiga ranah belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik, untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pendidikan. Salah satu alasan mengapa memerlukan penggunaan media pembelajaran adalah karena tidak semua materi dapat disajikan secara langsung, seperti beberapa materi memerlukan simbol seperti ekonomi dan matematika atau konsep yang lebih umum, diikuti penjelasan untuk mengembangkan keterampilan analisis siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dalam memahami materi.

(2) Praktis dan Efektif

Media pembelajaran tidak harus mahal atau berbasis teknologi. Memanfaatkan lingkungan dan media sederhana yang tepat guna dapat lebih efektif. Media yang simpel, mudah digunakan, terjangkau, tahan lama, dan berkelanjutan perlu diprioritaskan. Guru harus terampil menggunakan media tersebut agar manfaatnya optimal, dan keterampilan ini juga dapat diturunkan kepada siswa.

³³ Sari et al., *Modul Media Pembelajaran* (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2019).

(3) Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari kelompok belajar yang beragam, sehingga pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan. Media universal bisa digunakan, namun untuk kebutuhan khusus, media perlu dipilih sesuai karakteristik setiap kelompok. Hal yang harus diperhatikan mencakup ukuran kelompok (besar, sedang, kecil, dan perorangan), serta latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan kemampuan belajar siswa dalam kelompok.

(4) Mutu Teknis

Pemilihan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu dan tidak dapat dipilih sembarangan meskipun memenuhi kriteria umum. Setiap media perlu memiliki standar agar layak digunakan, atau guru harus menetapkan standar tersebut. Dengan memperhatikan kriteria ini, media yang dipilih akan berkualitas, tepat untuk materi, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta siswa dalam memahaminya. Pemilihan media yang tepat juga dapat memberi nilai tambah, seperti meningkatkan keterampilan siswa, serta menghemat biaya dengan penggunaan berulang.

e. Perspektif Teori Islam Mengenai Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga ditemukan dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Surah An-Nahl ayat 44, yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Yang artinya:

(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Ayat ini mengisyaratkan pentingnya penjelasan atau penyampaian yang jelas dan efektif dalam proses penyebaran ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan, ayat ini menunjukkan bahwa penyampaian ilmu memerlukan media yang dapat mempermudah pemahaman bagi para penerima. Rasulullah SAW, sebagai teladan utama, menggunakan berbagai metode penyampaian yang efektif, seperti kisah-kisah, perumpamaan, dan dialog, untuk menjelaskan pesan-pesan yang terdapat dalam wahyu kepada umat.

2. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Frederick J. McDonald berpendapat bahwa motivasi adalah suatu dorongan perubahan energi yang terjadi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya perubahan sikap dan berbagai reaksi yang mendorong individu untuk mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³⁴ Perubahan sikap ini menciptakan dinamika dalam perilaku, di mana individu menjadi lebih bersemangat dan fokus dalam usahanya untuk meraih pencapaian tertentu. Ia menekankan bahwa motivasi bukan sekadar perasaan semangat atau niat yang sesaat, tetapi suatu mekanisme kompleks yang melibatkan perubahan dalam aspek energi, sikap, dan tindakan seseorang yang akhirnya mengarahkan mereka ke tujuan yang lebih besar.

³⁴ Frederick J. McDonald, *Educational Psychology* (Tokyo: Overseas Publications, 1959).

Motivasi belajar adalah suatu kondisi yang memungkinkan seseorang untuk memiliki dorongan untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai.³⁵ Motivasi ini berperan sebagai kekuatan yang memicu keinginan dan upaya dalam diri individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Keadaan ini tidak hanya mencakup dorongan untuk memulai kegiatan belajar, tetapi juga mempertahankan semangat dan komitmen agar terus berusaha hingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan adanya motivasi, individu lebih terdorong untuk berfokus, mengatasi rintangan, dan menyelesaikan proses belajar secara efektif.

b. Macam-Macam Motivasi

Terdapat berbagai jenis motivasi yang dapat dikaji dari berbagai sudut pandang. Namun, dalam pembahasan ini, penulis akan membatasi pada dua perspektif utama menurut Sardiman, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, yang dikenal sebagai motivasi intrinsik, dan motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, yang disebut sebagai motivasi ekstrinsik.³⁶ Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa memerlukan rangsangan atau pengaruh dari luar. Motif ini menjadi aktif karena adanya keinginan alami atau rasa kepuasan pribadi yang didorong oleh minat, rasa ingin tahu, atau tujuan yang berasal dari diri sendiri. Individu yang memiliki motivasi intrinsik cenderung melakukan sesuatu karena mereka merasa senang, tertantang, atau puas dengan prosesnya, bukan

³⁵ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172.

³⁶ Sardiman A.M, *Motivasi dan Intraksi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018).

semata-mata karena hasil atau penghargaan eksternal. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul sebagai respons terhadap rangsangan atau pengaruh dari luar diri individu. Motif ini menjadi aktif ketika individu didorong oleh faktor eksternal, seperti imbalan, pujian, pengakuan, atau bahkan tekanan sosial. Dalam motivasi ekstrinsik, tindakan dilakukan bukan semata-mata karena minat pribadi, melainkan untuk mencapai hasil tertentu atau menghindari konsekuensi yang tidak diinginkan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa merupakan hasil dari berbagai faktor yang saling memengaruhi, baik dari dalam diri siswa sendiri maupun dari lingkungannya, termasuk peran penting yang dimainkan oleh pendidik. Menurut Dimiyati & Mudjiono dalam Elvira 2022.³⁷ Terdapat beberapa unsur utama yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu:

- (1) Cita-cita atau aspirasi siswa, merupakan salah satu dorongan penting dalam belajar. Semakin jelas tujuan atau cita-cita yang ingin dicapai, semakin kuat pula motivasi siswa untuk belajar dengan tekun dan penuh semangat demi menggapai keinginannya.
- (2) Kemampuan siswa, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik dari segi akademis maupun non-akademis. Tingkat kemampuan ini memengaruhi motivasi belajar karena siswa yang merasa mampu atau

³⁷ Neni Elvira. Z, Neviyarni, and Herman Nirwana, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–359, <https://journal.citradharna.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.f67%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

berpotensi akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan dirinya.

- (3) Kondisi siswa, yang mencakup berbagai aspek, termasuk kesehatan fisik, kondisi psikologis, dan latar belakang sosial-ekonomi. Kondisi yang baik akan mendukung siswa dalam menjalani proses belajar, sedangkan kondisi yang kurang mendukung dapat menghambat motivasi belajar.
- (4) Kondisi lingkungan siswa, Lingkungan belajar, baik di rumah maupun di sekolah, turut memengaruhi motivasi siswa. Lingkungan yang kondusif, seperti dukungan dari keluarga, suasana sekolah yang nyaman, serta dukungan teman sebaya, akan memberikan dorongan positif bagi siswa dalam belajar.
- (5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, seperti metode pembelajaran yang menarik, penggunaan media yang sesuai, dan variasi aktivitas belajar, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- (6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa. Guru memainkan peran sentral dalam membangun motivasi belajar siswa. Pendekatan, metode pengajaran, perhatian, dan dorongan yang diberikan oleh guru mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan membuat mereka merasa didukung dalam mencapai tujuannya.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti aspirasi dan kemampuan pribadi, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti dukungan

lingkungan dan upaya pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung.

d. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan aspek-aspek yang dapat digunakan untuk mengukur dan menunjukkan sejauh mana tingkat motivasi belajar seseorang. Indikator ini menjadi acuan dalam memahami seberapa kuat dorongan internal maupun eksternal yang dimiliki individu untuk belajar dan meraih keberhasilan dalam pendidikan. Beberapa indikator yang dapat mengungkap tingkat motivasi belajar menurut Uno dalam Lestari (2020).³⁸

- (a) Keinginan dan hasrat ingin berhasil
- (b) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- (c) Harapan dan cita-cita masa depan
- (d) Penghargaan dalam belajar
- (e) Lingkungan belajar yang kondusif
- (f) Kegiatan yang menarik dalam belajar

e. Motivasi Belajar Menurut Perspektif Islam

Islam sangat menekankan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai landasan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik dan bermakna. Menuntut ilmu bukan sekadar anjuran, tetapi merupakan kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Dalam Islam, ilmu dipandang sebagai jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah, membedakan antara yang benar dan salah,

³⁸ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Sisiwa Sekolah Dasar*, 1 ed. (Sleman: Deepublish, 2020).

serta memajukan masyarakat. Adapun hadits Rasulullah SAW, tentang kewajiban dan keistimewaan menuntut ilmu, yaitu sebagai berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913).

Dalam hadits lainnya Rasulullah SAW bersabda:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلِيَلِّمُوا لِمُعَلِّمِكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya: "Belajarlah kamu semua, dan ajjarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu." (HR Tabrani).

Hadis ini menunjukkan betapa pentingnya menuntut ilmu dalam Islam, setiap individu bertanggung jawab untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuan. Rasulullah SAW juga mendorong agar setiap muslim tidak hanya menuntut ilmu, tetapi juga mengajarkannya dan menghormati para guru. Mengajarkan ilmu adalah cara untuk menyebarkan manfaat, dan menghormati guru menunjukkan adab yang tinggi serta penghargaan terhadap ilmu itu sendiri.

3. *Game Board* Sadalindo Go!

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.³⁹ Salah satu bentuk media yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah media permainan edukatif atau game board. Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game board yang diberi nama Sadalindo Go!, singkatan

³⁹ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.

dari Sumber Daya Alam Indonesia Go!. Game board Sadalindo Go! merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan edukatif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran IPS, pada materi potensi sumber daya alam di Indonesia. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴⁰ Didalamnya terdapat aktivitas bermain yang menyenangkan dan kompetitif.

Penggunaan game board Sadalindo Go! dalam pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan teori sosiokultural milik Lev Semyonovich Vygotsky. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitar.⁴¹ Vygotsky menekankan bahwa belajar adalah proses sosial yang melibatkan bimbingan dari orang lain dan pengaruh budaya. Game board Sadalindo Go! dirancang sebagai media yang mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman sosial. Siswa dalam permainan ini tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman satu kelompok. Proses ini selaras dengan pandangan Vygotsky bahwa anak-anak belajar dengan lebih baik ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas bersama orang lain yang berada dalam lingkungan belajar mereka.

Materi yang terkandung dalam produk media pembelajaran berbasis Sadalindo Go! adalah materi Potensi Sumber Daya Di Indonesia yang terdapat pada buku pembelajaran IPS kelas VII karya M. Nursa'ban, dkk. Merupakan salah satu referensi utama yang digunakan untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial

⁴⁰ Amna Ali dkk., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2025): 1–6.

⁴¹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. (Jakarta: Erlangga, 2011).

tingkat SMP terutama pada MTsS Miftahul Huda. Buku ini disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka dan mencakup berbagai topik penting, seperti manusia, tempat, dan lingkungan, keberagaman sosial dan budaya, interaksi ekonomi, serta dinamika kehidupan sosial.⁴²

a. Definisi

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang terdapat di permukaan bumi dan memiliki potensi untuk dimanfaatkan oleh manusia guna memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya, baik itu pangan, energi, maupun bahan baku industri. Sumber daya alam ini sangat beragam, mencakup elemen-elemen alami seperti tanah, air, udara, dan bahan tambang. Berdasarkan sifat kelestariannya, sumber daya alam terbagi menjadi dua jenis, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui (*renewable resources*) dan yang tidak dapat diperbarui (*non-renewable resources*). Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya yang dapat diproduksi kembali atau dipulihkan secara alami dalam jangka waktu tertentu, seperti air, tanaman, dan energi surya. Sementara itu, sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya yang terbentuk dalam waktu yang sangat lama dan jumlahnya terbatas, seperti minyak bumi, batu bara, dan logam, sehingga pemanfaatannya perlu dilakukan dengan bijaksana.⁴³

b. Potensi Sumber Daya Indonesia

⁴² Supardi M. Nursa'ban, Mohammad Rizky Satria, dan Sari Oktafiana, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (M. Nursa'ban, Supardi, Mohammad Rizky Satria, and Sari Oktafiana. Ilmu Pengetahuan Sosial. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

⁴³ Amanah Aida Qur'an, "Sumber Daya Alam Dalam Pembangunan Berkelanjutan Perspektif Islam," *el-Jizya : Jurnal Ekonomi Islam* 5, no. 1 (2018): 1–24.

Potensi sumber daya alam di Indonesia sangat beragam dan terbagi dalam beberapa kategori, berikut adalah tiga jenis sumber daya alam yang menjadi kekayaan Indonesia:

(1) Sumber Daya Alam Hutan

Sumber daya hutan adalah kekayaan alam yang terdapat di kawasan hutan, mencakup berbagai elemen seperti pohon, tumbuhan, hewan, dan ekosistem yang mendukung kehidupan. Hutan berperan penting sebagai penyedia bahan baku seperti kayu, getah, rotan, dan tumbuhan obat, serta berfungsi dalam menjaga keseimbangan lingkungan melalui penyimpanan karbon, pengaturan siklus air, dan pengendalian erosi tanah. Hutan juga memiliki fungsi selain sebagai penyedia bahan baku, yaitu menjadi habitat bagi beragam flora dan fauna, serta memberikan manfaat bagi manusia dalam bentuk keindahan alam dan pariwisata.⁴⁴ Fungsi kawasan hutan Indonesia dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu hutan produksi, hutan lindung, dan hutan konservasi.

(2) Sumber Daya Alam Tambang

Barang tambang adalah sumber daya alam yang terbentuk dari proses geologis di perut bumi dan memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Di Indonesia, klasifikasi barang tambang diatur dalam UU No. 11 Tahun 1967 tentang Pertambangan, yang membaginya menjadi tiga golongan, yaitu Golongan A, B, dan C.

- a) Golongan A adalah barang tambang yang dianggap strategis bagi negara karena perannya yang vital untuk keamanan dan kesejahteraan

⁴⁴ Irfan Akbar, Safinatun Najah, dan Siti Sholikhah, "Literature Review: Potensi Dan Pengelolaan Sumber Daya Hutan Di Kalimantan," *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4, no. 2 (2022): 38–43.

nasional. Contohnya adalah minyak bumi, gas alam, batu bara, dan uranium.

- b) Golongan B adalah barang tambang yang penting untuk memenuhi kebutuhan industri dan perekonomian, seperti bijih besi, timah, tembaga, dan emas.
- c) Golongan C terdiri dari barang tambang yang bersifat non-logam dan umumnya digunakan sebagai bahan baku untuk industri skala kecil dan menengah, misalnya pasir, batu gamping, dan lempung.

Klasifikasi ini bertujuan untuk mengatur pengelolaan dan pemanfaatan barang tambang sesuai dengan peran dan tingkat kepentingannya bagi pembangunan nasional, serta untuk menjaga kelestariannya agar bisa dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh generasi sekarang tanpa mengorbankan kebutuhan generasi yang akan datang. Dengan adanya klasifikasi tersebut, pemerintah dan pemangku kepentingan dapat menentukan prioritas pengelolaan, pengawasan, serta strategi eksploitasi yang lebih terencana, efisien, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

(3) Sumber Daya Alam Kemaritiman

Laut Indonesia menyimpan potensi kekayaan alam yang melimpah dan sangat bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat jika dimanfaatkan secara optimal.⁴⁵ Beberapa potensi sumber daya kelautan di Indonesia adalah;

- a) Sumber Daya Perikanan, laut Indonesia kaya akan berbagai jenis ikan dan biota laut, termasuk ikan tuna, cakalang, udang, dan kepiting.

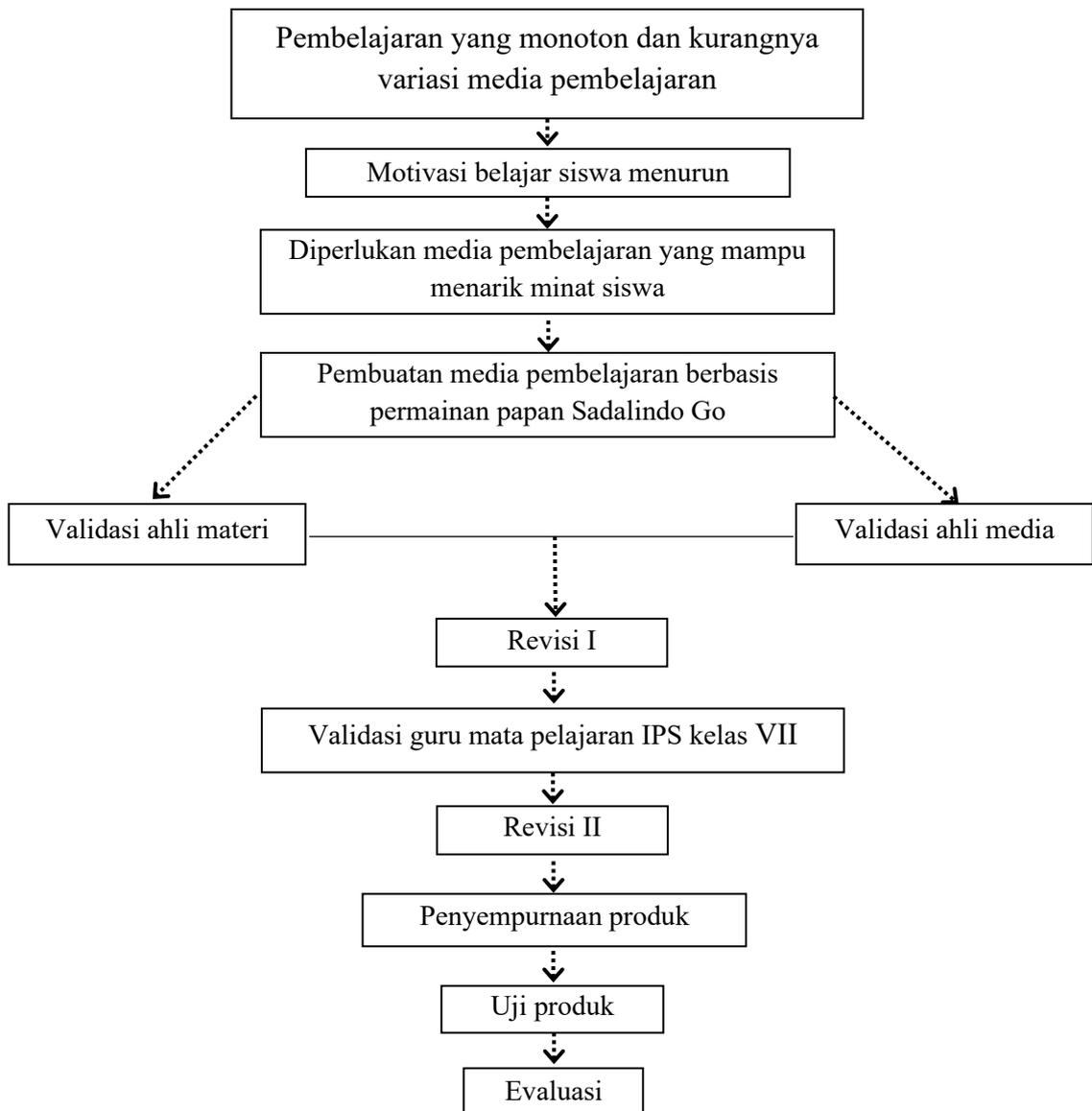
⁴⁵ Irfan Akbar, "Literature Review Pemanfaatan Sumber Daya Kelautan Untuk Sustainable Development Goals (Sdgs)," *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 1 (2022): 17–22.

Sumber daya ini penting untuk pangan, ekonomi, dan industri perikanan.

- b) Terumbu Karang, Indonesia adalah salah satu yang terbesar di dunia, memberikan habitat bagi berbagai spesies laut dan berperan dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Terumbu karang juga menarik wisatawan, sehingga menjadi potensi untuk ekowisata.
- c) Energi Laut, Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan energi laut, seperti energi gelombang dan arus laut, yang dapat menjadi sumber energi terbarukan dan ramah lingkungan. Selain itu, Pantai, pulau, dan keindahan alam bawah laut Indonesia menarik wisatawan lokal dan internasional, yang berkontribusi pada ekonomi lokal dan nasional. Pemanfaatan sumber daya kelautan dengan cara yang lestari dapat memberikan manfaat ekonomi yang besar sekaligus menjaga keberlanjutan ekosistem laut.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berikut merupakan gambaran sistematis tentang alur penelitian, berikut adalah langkah-langkah dilakukan dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan alur logis antara permasalahan yang ditemukan di lapangan, pendekatan solusi yang dipilih, hingga hasil yang diharapkan. Permasalahan utama yang diidentifikasi

adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media yang menarik serta interaktif. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa sehingga keterlibatan siswa secara kurang dalam proses belajar mengajar. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah, mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *game board* yang diberi nama Sadalindo Go!, yang menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE. Media ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan materi IPS, yakni potensi sumber daya alam Indonesia. Proses pengembangan media melibatkan validasi oleh ahli, uji coba produk, dan evaluasi efektivitas berdasarkan hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan istilah *research and development* (R&D), adalah salah satu metode penelitian yang berfokus pada penciptaan dan pengujian produk baru, atau pengembangan produk yang telah ada, untuk tujuan tertentu. Metode ini memiliki tujuan, yaitu menghasilkan produk yang inovatif dan memastikan bahwa produk tersebut efektif serta layak digunakan dalam situasi dan kondisi yang relevan.⁴⁶ Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan pada bidang pendidikan atau *educational research and development* yang memiliki tujuan untuk mengembangkan media permainan papan Sadalindo Go dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS kelas VII.

Proses pengembangan produk pada penelitian pengembangan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir untuk memastikan kualitas produk.⁴⁷ Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model ADDIE dipilih karena model ini membantu peneliti dalam menyusun langkah-langkah dalam penelitian seperti merancang, menguji, merevisi, dan menyempurnakan produk agar produk media pembelajaran yang

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁴⁷ Romi Mesra dkk., *Research & Development Dalam Pendidikan*, <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck> (PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi, 2023).

dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tujuan penelitian, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

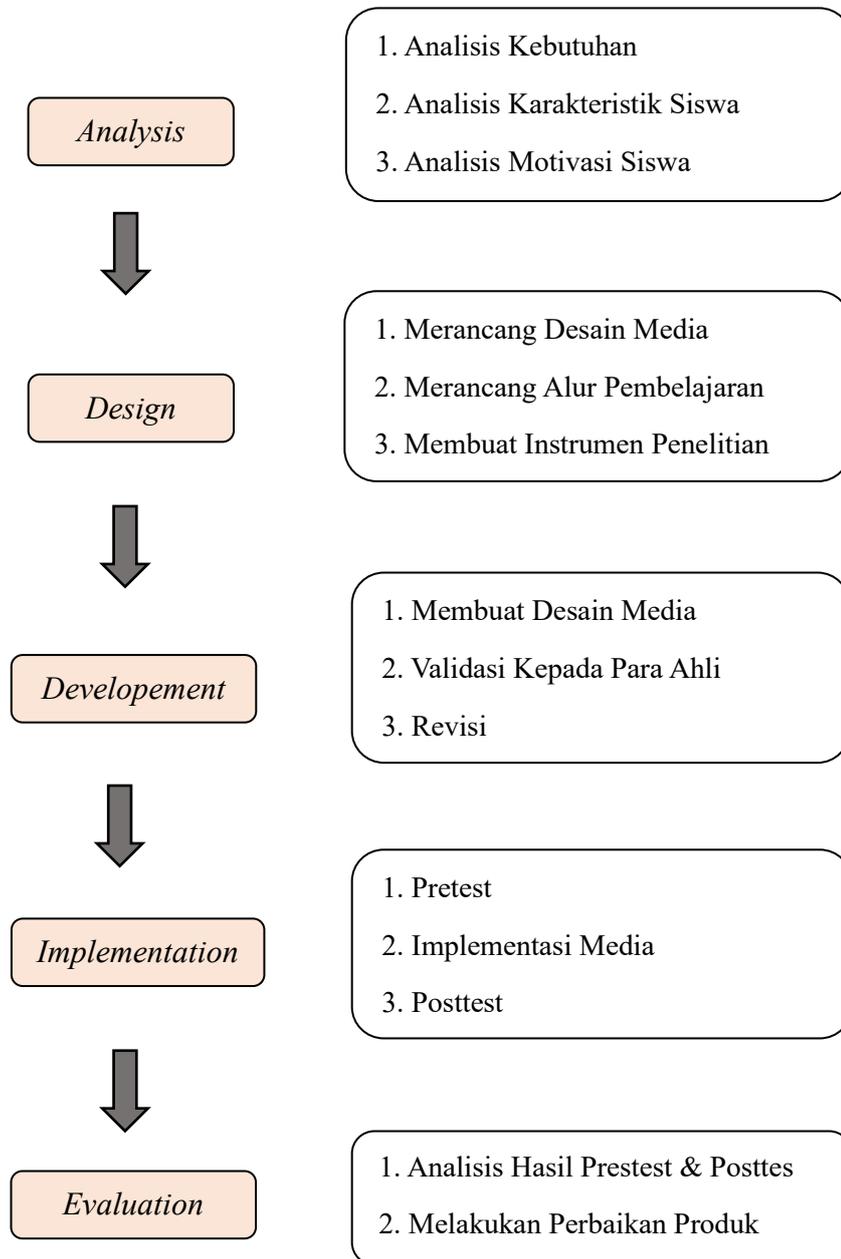
Tahapan-tahapan model ADDIE ini secara garis besar mencakup analisis, perancangan desain awal produk, uji produk, revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli dan guru mata pelajaran, dan yang terakhir adalah evaluasi. Penelitian pengembangan ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan produk baru saja, tetapi juga memastikan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, serta keefektifan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Model Pengembangan

Media permainan papan Sadalindo Go yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS, khususnya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dirancang dengan tepat memerlukan model pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil akhir. Penelitian ini, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang terorganisir dan fleksibel, sehingga dapat disesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan media permainan yang dirancang.⁴⁸ Model pengembangan penelitian ini menyajikan penjelasan tentang seperti apa model yang digunakan untuk mengembangkan produk media

⁴⁸ Ni Komang Ayu Nilawati, Gusti Ngurah Sastra Agustika, dan I Wayan Wirata, "Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Muatan Matematika Materi Bangun Ruang," *Journal of Education Action Research* 8, no. 2 (2024): 262–272.

permainan papan Sadalindo Go serta komponen-komponen utama yang mendukung pengembangannya. Model pengembangan ADDIE meliputi:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan sistematis yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.⁴⁹ Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, karena model ini memiliki keunggulan dalam tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahap dalam model ADDIE disertai evaluasi dan revisi untuk memastikan kesesuaian dan efektivitas produk yang dikembangkan. Menggunakan model ADDIE memungkinkan pengembangan produk yang valid dan sesuai dengan kebutuhan, karena hasil setiap tahap dapat disesuaikan dan ditingkatkan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut adalah gambaran umum prosedur pengembangan produk model ADDIE:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis melalui observasi, dan studi literatur untuk memahami masalah, kebutuhan, dan tujuan dari pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal, diantaranya adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait media pembelajaran, berdasarkan data di lapangan, siswa membutuhkan media interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan materi IPS, alasannya adalah untuk lebih mudah dipahami. Data yang diperoleh yaitu melalui observasi, dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII untuk mengetahui metode yang

⁴⁹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.

sudah digunakan, hambatan pembelajaran, dan pendapat guru mengenai efektivitas media interaktif dan preferensi media pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Tahapan ini menganalisis karakteristik peserta didik kelas 7 MTsS Miftahul Huda. Analisis karakter pada siswa ini, mencakup tingkat motivasi belajar, pemahaman materi IPS, serta kemampuan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik digunakan untuk melihat seberapa besar kebutuhan siswa terhadap media permainan papan Sadalindo Go dalam meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran IPS. Analisis karakter siswa dilakukan dengan cara mengidentifikasi motivasi belajar siswa saat ini melalui observasi dan angket *pre-test*. Tujuan menganalisis karakter siswa adalah untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

c. Analisis Masalah Motivasi Belajar

Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan cara mengobservasi motivasi belajar siswa di dalam kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas 7 MTsS Miftahul Huda, adalah kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa cepat bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Melalui analisis ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik peserta didik, materi yang relevan, serta masalah atau hambatan yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan indikator untuk mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran, seperti

peningkatan skor motivasi pada angket atau perubahan sikap siswa selama pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap Desain dalam model ADDIE adalah tahap kedua setelah analisis, peneliti merancang konsep awal media pembelajaran permainan papan Sadalindo Go berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Fokus tahap ini adalah membuat perencanaan terperinci yang mencakup struktur media, isi materi, dan desain permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan hasil analisis. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik dan terukur.
- b. Menyusun rancangan alur permainan seperti cara bermain, aturan main, mekanisme menang dan kalah, dll.
- c. Merancang komponen permainan papan Sadalindo Go yang meliputi desain papan permainan, kartu, dll.
- d. Menyusun angket pre-test dan post-test mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah bermain, daftar pertanyaan wawancara, dan lembar observasi.

Tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa semua komponen yang dibutuhkan telah dirancang dengan matang sebelum masuk ke tahap pengembangan (*Development*). Adanya tahap desain yang terdapat dalam model ADDIE menjamin produk yang dikembangkan memiliki fondasi yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *develop* dalam penelitian ini berfokus pada proses pembuatan dan merealisasikan konsep yang telah dirancang pada tahap desain, menguji, dan menyempurnakan media pembelajaran permainan papan Sadalindo Go berdasarkan desain yang telah dirancang. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang siap diuji coba di lapangan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan:

- a. Membuat desain papan permainan dengan mengkonsep tata letak papan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS, seperti menentukan petak-petak yang terdiri dari satu petak start, empat petak free point, empat petak minus point, empat petak truth, empat petak dare, dan tujuh petak pertanyaan.
- b. Menyusun aturan permainan yang mencakup:
 - (1) Langkah-langkah permainan, seperti pemain bergiliran melempar dadu, memindahkan pion sesuai langkah, menjalankan instruksi pada kotak yang ditempati, menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan *point* tambahan, bermain sampai waktu yang ditentukan dan pemain yang memiliki *point* terbanyak adalah pemenangnya.
 - (2) Cara memenangkan permainan adalah dengan mengumpulkan *point* sebanyak-banyaknya.
 - (3) Sanksi atau penalti dalam permainan adalah jika pemain yang gagal menjawab pertanyaan atau melanggar aturan permainan akan dikenakan sanksi berupa pengurangan *point*.

- c. Membuat komponen permainan, meliputi:
 - (1) Mencetak papan permainan.
 - (2) Menyiapkan dadu.
 - (3) Membuat kartu-kartu permainan seperti kartu poin, kartu pertanyaan, kartu *truth* dan kartu *dare*.
 - (4) Menyiapkan pion.
- d. Melakukan uji coba desain kepada ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS. Desain permainan yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keefektifan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli.
Langkah selanjutnya adalah merevisi desain berdasarkan hasil dari uji coba desain kepada para ahli, produk media pembelajaran diperbaiki dan disempurnakan baik dari segi tampilan atau estetika maupun fungsi dan fiturnya.

Tahap *development* ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan, valid, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Setelah selesai, media ini siap diuji coba di lapangan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat model pengembangan ADDIE merupakan implementasi. Setelah media permainan papan Sadalindo Go dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran, kemudian

dilakukan tahap uji coba kepada siswa kelas 7 MTsS Miftahul Huda. Uji coba produk bertujuan untuk melihat bagaimana media tersebut digunakan oleh siswa, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran IPS, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan:

- a. Mempersiapkan beberapa hal sebelum pelaksanaan uji coba seperti koordinasi dengan guru mata pelajaran IPS tentang jadwal pelaksanaan, memastikan semua komponen media permainan papan Sadalindo Go sudah lengkap, memastikan instrumen evaluasi, seperti soal pretest dan posttest, daftar pertanyaan wawancara, serta lembar observasi.
- b. Melakukan *pre-test* kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi IPS yang akan diajarkan dan sebagai data awal untuk membandingkan dengan hasil *post-test* setelah implementasi media.
- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan papan Sadalindo Go dalam pembelajaran.
- d. Melakukan *post-test* pada saat pembelajaran selesai, *post-test* yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi serta sebagai perbandingan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana media meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Wawancara singkat dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik tentang media dan bagaimana permainan membantu siswa dalam memahami materi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* adalah tahap terakhir dari model ADDIE yang dilakukan setelah uji coba produk. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil yang diperoleh dari implementasi media pembelajaran permainan papan Sadalindo Go untuk menilai efektivitasnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan bagaimana media tersebut dapat diperbaiki. Berikut adalah langkah-langkah pada tahap evaluasi:

- a. Mengolah dan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dengan cara membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPS.
- b. Meninjau lembar observasi untuk mengidentifikasi keaktifan siswa, interaksi antarsiswa, dan respons terhadap media.
- c. Menganalisis tanggapan siswa dan guru dari wawancara atau diskusi.
- d. Menilai kesesuaian media permainan papan Sadalindo Go dengan tujuan pembelajaran
- e. Memberikan penilaian akhir apakah media permainan papan Sadalindo Go efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.
- f. Merumuskan perbaikan dalam media berdasarkan hasil evaluasi untuk penyempurnaan media, seperti memperbaiki desain papan, menambahkan lebih banyak variasi soal atau tantangan, dan menyesuaikan aturan main agar lebih sederhana atau sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Validasi oleh para ahli dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis permainan papan Sadalindo Go! yang dikembangkan, dengan mempertimbangkan aspek materi dan aspek media. Proses ini melibatkan penyajian media yang telah dibuat, disertai dengan angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dan media. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi apakah media tersebut layak digunakan, serta mengumpulkan masukan dan kritik yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dalam pengembangan lebih lanjut.

b. Subjek Uji Ahli

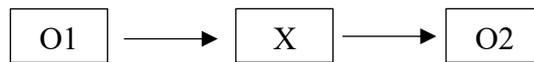
Subjek uji ahli dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga orang yang ahli dalam bidangnya, dua orang diantaranya adalah dosen FITK UIN Malang. Yakni, yang pertama adalah bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd sebagai validator materi yang digunakan dalam penelitian ini, yakni materi potensi sumber daya alam di Indonesia. Validator yang kedua adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.PdI sebagai ahli media, dan validator yang ketiga adalah bapak M. Khusnul Huda, S.Sos yakni guru mata pelajaran IPS di MTsS Miftahul Huda.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan secara bertahap untuk menilai keefektifan, daya tarik, dan kesesuaian media permainan dengan kebutuhan

pembelajaran IPS. Yakni, produk media pengembangan yang telah divalidasi oleh para ahli, kemudian dilakukan uji coba lapangan yang terlaksana pada tanggal 7 Mei 2025. Desain uji coba yang dipakai agar bisa mengetahui perbandingan tingkat pemahaman konsep siswa adalah desain eksperimen *one group pretest-posttest design*.



Gambar 3. 2 Alur Desain Eksperimen One Group Pretest Dan Posttest

Keterangan:

O1 = Nilai Pre-test (sebelum perlakuan)

O2 = Nilai Post-test (setelah perlakuan)

X = Perlakuan (penerapan media pembelajaran)

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media berbasis *game board* Sadalindo Go! ini adalah siswa kelas 7 di MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas 7 yang menjadi subjek penelitian.

E. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media berbasis *game board* Sadalindo Go! dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTsS Miftahul Huda meliputi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber atau objek penelitian, dalam

penelitian ini, data primer diperoleh melalui catatan observasi, lembar validasi, kuesioner yang telah diisi oleh siswa, dan wawancara dengan guru. Sedangkan sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, data sekunder dalam penelitian ini berupa penelitian terdahulu seperti jurnal, buku, data kelas, dan sumber pendukung penelitian lainnya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Lembar Validasi

Validasi pada penelitian ini berupa pertanyaan yang telah dilengkapi dengan kolom komentar dan saran. Pilihan jawaban yang diberikan berupa angka dari rentang 1-5 sesuai dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skala Likert

Skor	Predikat
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Setiap validator memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah disusun, meliputi aspek isi, desain, tampilan visual, bahasa, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPS. Hasil penilaian dari masing-masing ahli kemudian dihitung skor rata-ratanya untuk mengetahui tingkat kelayakan media menurut Arikunto berikut:⁵⁰

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002).

Tabel 3. 2 Kriteria Presentase Kelayakan

Kriteria	Nilai (%)	Keterangan
SL	81% - 100%	Sangat layak
L	61% - 80%	Layak
C	41% - 60%	Cukup
KL	21% - 40%	Kurang layak
TL	0% - 20%	Tidak layak

Berdasarkan hasil analisis hasil validasi, dapat diketahui apakah media permainan sudah memenuhi kriteria kelayakan atau masih memerlukan revisi sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Perhitungan hasil validasi ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

a. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

Berikut adalah kisi-kisi validasi materi berdasarkan indikator milik Arikunto.⁵¹

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Materi

No	Indikator	Butir penilaian
1.	Isi	1, 2, 3, 4
2.	Kejelasan	5, 6, 7
3.	Bahasa	8, 9, 10

⁵¹ Arikunto, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*.

b. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

Instrumen validasi media dalam penelitian ini dikembangkan dari indikator menurut depdiknas.⁵²

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

No.	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kualitas visual media	1, 2
2.	Kerapian dan keteraturan tampilan	3, 4, 7
3.	Kejelasan informasi dan bahasa	5, 6,
4.	Ketepatan media	8, 9, 10

c. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno.⁵³

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No.	Indikator	Jumlah
1.	Keinginan dan hasrat ingin berhasil	1, 3, 7, 8
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2, 4, 5, 6
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	9, 16, 23
4.	Penghargaan dalam belajar	10, 11, 12, 19
5.	Kegiatan yang menarik dalam belajar	13, 14, 15, 22
6.	Lingkungan belajar yang kondusif	17, 18, 20, 21

2. Uji Prasyarat

a. Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana butir-butir dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Jika butir-butir pernyataan

⁵² Depatemen Pendidikan Nasional Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Depdiknas, 2008).

⁵³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013).

memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total, maka butir tersebut dinyatakan valid. Pengujian validitas dilakukan dengan kriteria berikut:

- (1) Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen dikatakan valid.
- (2) Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen dikatakan tidak valid.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,531	0,361	Valid
2	0,52	0,361	Valid
3	0,465	0,361	Valid
4	0,41	0,361	Valid
5	0,531	0,361	Valid
6	0,343	0,361	Tidak Valid
7	0,791	0,361	Valid
8	0,723	0,361	Valid
9	0,66	0,361	Valid
10	0,531	0,361	Valid
11	0,433	0,361	Valid
12	0,66	0,361	Valid
13	0,723	0,361	Valid
14	0,518	0,361	Valid
15	0,531	0,361	Valid
16	0,674	0,361	Valid
17	0,383	0,361	Valid
18	0,374	0,361	Valid
19	0,521	0,361	Valid
20	0,521	0,361	Valid
21	0,543	0,361	Valid
22	0,607	0,361	Valid
23	0,599	0,361	Valid
24	0,599	0,361	Valid
25	0,358	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa dari 25 butir pernyataan dalam angket motivasi belajar siswa, sebanyak 23 butir

dinyatakan valid dan 2 butir tidak valid. Penentuan validitas ini didasarkan pada hasil perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel, dengan r tabel sebesar 0,361. Berikutnya, 23 butir yang dinyatakan valid dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian, sementara 2 butir yang tidak valid akan dihilangkan.⁵⁴ Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, instrumen angket memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan untuk mengukur variabel secara akurat.

b. Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen angket motivasi belajar siswa dapat menghasilkan data yang konsisten dan stabil jika digunakan dalam kondisi yang serupa. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang tidak mudah berubah karena faktor kebetulan atau ketidakkonsistenan dalam butir pertanyaan. Uji ini penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi siswa secara objektif.

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas $> 0,7$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa konsistensi internal antarbutir pertanyaan berada dalam kategori baik. Maka dari itu, angket yang digunakan dalam penelitian ini layak dipakai untuk mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen:

⁵⁴ Achmad Rizki, "Analisis Pengukuran Regulasi Diri," *Empati : Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8, no. 2 (2021): 137–144.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	23

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh nilai hasil uji reliabilitas pada 23 butir soal adalah 0,821 yang berarti nilai koefisien yang diperoleh $> 0,7$. Maka dapat diketahui instrumen soal tersebut reliabel sehingga instrumen soal dapat digunakan untuk penelitian

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan kumpulan instrumen data yang digunakan pada tahap awal untuk memahami kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran, yang meliputi:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada bulan April 2025 bertempat di MTsM Miftahul Huda Duwet Krajan, yang merupakan lokasi utama pelaksanaan penelitian. Observasi dilakukan sebelum tahap pengumpulan data dimulai, sebagai bagian dari proses identifikasi awal terhadap kebutuhan pembelajaran dan kondisi nyata di lapangan. Pada tahap observasi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang luas dan mendalam tentang pembelajaran IPS di kelas, termasuk interaksi antara guru dan siswa, metode yang digunakan, antusiasme siswa selama proses belajar, serta sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi secara berkala, khususnya saat proses pembelajaran IPS berlangsung di kelas VII. Selama proses ini, peneliti mencatat

bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu didominasi oleh metode ceramah dan sesekali menggunakan media *PowerPoint*. Siswa tampak kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pelajaran. Interaksi antara guru dan siswa bersifat satu arah, sehingga partisipasi aktif siswa sangat minim. Materi disampaikan secara verbal tanpa variasi aktivitas yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa meskipun guru telah menyampaikan materi dengan cukup jelas, sebagian besar siswa terlihat bosan, tidak fokus, dan kurang menunjukkan semangat belajar. Beberapa siswa bahkan terlibat dalam aktivitas lain seperti berbicara dengan teman atau bermain-main saat guru menjelaskan. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat lebih terlibat secara aktif dan termotivasi untuk belajar.

2. Angket

Angket (Kuesioner) yang berisi serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data kuantitatif maupun kualitatif. Terdapat beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

a. Angket Validasi Ahli

Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTsS Miftahul Huda. Tujuan dari angket ini adalah untuk memperoleh penilaian secara profesional dan objektif terhadap kelayakan media pembelajaran Sadalindo Go! yang dikembangkan. Data yang diperoleh

dari angket ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum di uji cobakan kepada siswa.

b. Angket pretest dan posttest motivasi belajar

Angket ini disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar, seperti keinginan dan hasrat ingin berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan yang menarik dalam belajar. Angket diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana perubahan atau peningkatan motivasi belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media Sadalindo Go!. Hasil dari angket ini diolah secara kuantitatif untuk melihat perbedaan skor motivasi belajar siswa, yang kemudian dijadikan dasar untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan.

Demikian, penggunaan angket dalam penelitian ini memiliki fungsi ganda, yakni sebagai instrumen validasi untuk menilai kelayakan produk, dan sebagai instrumen pengukuran untuk mengevaluasi keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seluruh angket disusun berdasarkan prinsip-prinsip konstruksi instrumen yang baik, dan telah melewati proses uji validitas isi oleh para ahli guna memastikan bahwa instrumen tersebut mampu menghasilkan data yang akurat dan relevan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis dokumen atau arsip

tertulis, visual, maupun digital yang berkaitan langsung dengan objek dan konteks penelitian.⁵⁵ Teknik ini digunakan untuk melengkapi serta memperkuat data yang diperoleh dari teknik lain, seperti observasi, wawancara, maupun angket. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh data sekunder maupun bukti-bukti fisik yang mendukung validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berperan penting sebagai pelengkap data dari proses perencanaan, pengembangan, hingga implementasi media di kelas. Peneliti telah mendokumentasikan berbagai aspek yang dianggap relevan dan signifikan terhadap jalannya penelitian ini, baik dalam bentuk foto, dokumen tertulis, maupun hasil penilaian. Adapun beberapa hal yang telah didokumentasikan oleh peneliti antara lain:

- a. Dokumentasi kegiatan observasi awal.
- b. Dokumentasi proses pengembangan media.
- c. Dokumentasi validasi ahli dan guru.
- d. Dokumentasi uji coba media di kelas.
- e. Dokumentasi instrumen penelitian.
- f. Dokumentasi hasil angket dan analisis data.
- g. Dokumentasi produk akhir media.

Dokumentasi-dokumentasi tersebut berfungsi sebagai bukti konkret dari rangkaian kegiatan penelitian dan sebagai bahan pendukung dalam laporan skripsi. Selain itu, dokumentasi juga membantu pembaca memahami konteks dan proses

⁵⁵ Mohamad Anwar Thalib, "Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya," *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 44–50.

penelitian secara visual, sekaligus memberikan transparansi dan akuntabilitas terhadap hasil yang diperoleh.

H. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

a. Normalitas

Uji normalitas adalah suatu penghitungan statistik yang digunakan untuk menentukan apakah suatu distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak. Metode uji normalitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Saphiro-Wilk. Uji normalitas penting untuk dilakukan karena banyak metode statistik yang memerlukan asumsi normalitas. Jika data tidak normal, maka hasil analisis statistik mungkin tidak akurat atau tidak dapat dipercaya.

b. Uji Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistic ini digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai motivasi belajar belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Sadalindo Go!. Analisis ini mencakup nilai rata-rata (*mean*), jumlah subjek (*N*), *standard deviation*, dan *standar error mean* dari data *pretest* dan *posttest*.

c. Uji Paired Sample *t*-test

Uji-*t* digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Karena data yang

diperoleh berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, maka jenis uji yang digunakan adalah *Paired Sample t-test*. Uji-t ini dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22, dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5%. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji-t ini adalah sebagai berikut:

- (1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.
- (2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan akan dibahas lebih lanjut dalam Bab IV.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berisi materi tentang Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan serta untuk menganalisis keefektifitasan media pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTsS Miftahul Huda pada pembelajaran IPS. Pengembangan ini menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima dalam proses pengembangannya. Berikut adalah lima tahapan pengembangannya:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis (*analysis*), yaitu mengumpulkan informasi melalui observasi untuk memahami kondisi dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan sebagai dasar mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses analisis dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan melalui menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas 7 MTsS Duwet Krajan masih didominasi oleh metode ceramah dan sesekali menggunakan media *PowerPoint*, yang menyebabkan suasana belajar

cenderung pasif dan monoton. Berdasarkan hasil observasi, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, membantu siswa memahami materi dan yang terpenting dapat meningkatkan motivasi belajar. Media yang peneliti ajukan menjadi opsi untuk menyelesaikan masalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas 7 MTsS Miftahul Huda adalah dengan mengembangkan media berbasis *game board* Sadalindo Go!.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas 7 MTs, yang secara psikologis berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis dan sistematis, namun masih membutuhkan stimulus pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik secara visual. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, mayoritas siswa kelas 7 MTsS Duwet Krajan memiliki ketertarikan terhadap aktivitas bermain kelompok, senang dengan tantangan, serta memiliki kecenderungan untuk belajar lebih baik ketika dilibatkan langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan papan yang memadukan unsur edukasi dan permainan.

c. Analisis Motivasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang tergolong sedang hingga rendah. Siswa menunjukkan kurangnya semangat saat mengikuti pelajaran, minimnya

partisipasi dalam diskusi kelas, serta cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan guru. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar antara lain karena metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif. Temuan ini menguatkan *urgensi* pengembangan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari ketiga analisis diatas dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu solusinya adalah membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu menstimulus aktivitas belajar siswa. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan papan Sadalindo Go! dirancang sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis ini, dengan harapan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) merupakan fase penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai landasan awal sebelum media dibuat. Seluruh proses pada tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dirancang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga tepat sasaran dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang ada pada tahap desain:

a. Pemilihan Materi

Langkah pertama dalam tahap desain adalah menentukan materi yang akan dituangkan ke dalam media pembelajaran. Dalam hal ini, materi yang dipilih

adalah “Potensi Sumber Daya Alam Indonesia”, yang termasuk dalam mata pelajaran IPS kelas VII MTsS Miftahul Huda. Pemilihan materi ini bukan tanpa alasan, melainkan karena materi ini juga memiliki potensi besar untuk dikemas secara lebih menarik dan konkret melalui media permainan, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain yang edukatif.

b. Penyusunan Isi Media

Langkah berikutnya adalah menyusun isi media yang akan digunakan dalam permainan papan. Konten materi disusun menjadi beberapa bagian penting, seperti pengelompokan sumber daya alam berdasarkan jenisnya (hayati, non-hayati, dapat diperbarui, tidak dapat diperbarui), persebarannya di Indonesia, serta potensi pemanfaatannya. Informasi ini kemudian diubah menjadi soal-soal atau tantangan dalam permainan.

c. Perancangan Permainan Papan

Tahap ini merupakan inti dari proses desain, di mana bentuk fisik dan struktur permainan mulai dirancang. Permainan papan *Sadalindo Go!* dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan penuh warna untuk menarik minat siswa. Komponen permainan meliputi papan permainan, kartu soal, pion, dadu, dan petunjuk permainan. Permainan disusun secara sistematis, mulai dari cara memulai permainan, giliran pemain, cara menjawab soal, hingga perolehan poin. Unsur kolaborasi dan kompetisi juga dimasukkan untuk mendorong interaksi sosial siswa selama proses belajar berlangsung.

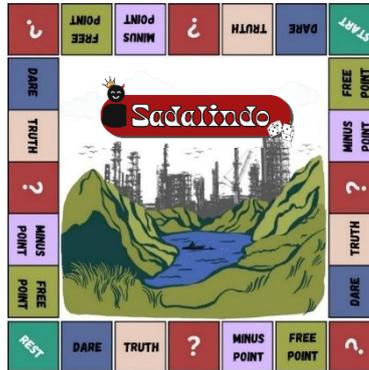
d. Penyusunan Instrumen

Langkah terakhir dalam tahap desain adalah menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan efektivitas media. Instrumen ini meliputi: (1) angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, yang digunakan untuk menilai kualitas isi dan tampilan media, (2) angket motivasi belajar siswa, dalam bentuk pretest dan posttest, yang dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar. Setiap instrumen dirancang agar mampu menangkap perubahan yang terjadi setelah media digunakan, baik dari sisi motivasi siswa, keterlibatan selama pembelajaran, maupun efektivitas media dari sudut pandang siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap kedua setelah analisis, peneliti merancang konsep awal media pembelajaran permainan papan Sadalindo Go!. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain awal yang mencakup pembuatan papan permainan, perancangan kartu permainan (kartu poin, kartu pertanyaan, kartu truth, dan kartu dare), serta penentuan mekanisme permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembuatan desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva. Setelah konsep awal selesai, media kemudian divalidasi oleh ahli media untuk memperoleh masukan dan saran sehingga dapat dilakukan revisi dan perbaikan sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Berikut adalah desain permainan papan Sadalindo Go! beserta komponen-komponennya:

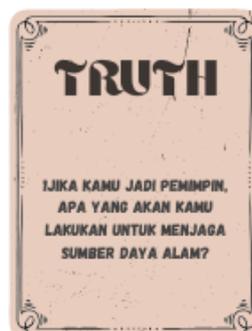
a. Desain Papan



Gambar 4. 1 Desain Papan Permainan

Konsep desain papan permainan ini mengangkat tema kekayaan sumber daya alam Indonesia yang sangat melimpah dan beragam. Desain tersebut menampilkan visualisasi geografis Indonesia dengan elemen-elemen seperti pegunungan yang melambangkan daerah pertanian dan hutan, lautan luas yang mencerminkan potensi kelautan, serta kawasan pertambangan yang menggambarkan sumber daya mineral seperti emas, batu bara, dan nikel. Nelayan yang sedang beraktivitas di wilayah pesisir juga ditampilkan sebagai simbol pemanfaatan sumber daya kemaritiman yang menjadi bagian penting dalam perekonomian nasional.

b. Desain Kartu Truth



Gambar 4. 2 Desain Kartu Truth

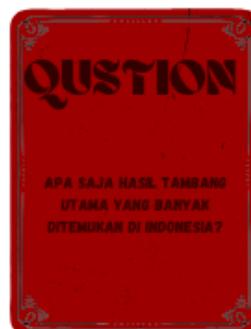
Kartu truth adalah salah satu kartu dalam permainan yang cara kerja kartu ini adalah ketika pion berada pada kotak kartu truth, maka akan mengambil kartu tersebut kemudian menjawab soal singkat tentang pengalaman pribadi siswa yang berkaitan dengan materi sumber daya alam di Indonesia.

c. Desain Kartu Dare



Kartu ini adalah ka **Gambar 4. 3 Desain Kartu Dare** otak kartu, maka akan mengambil 1 kartu dare yang berisi pertanyaan singkat seputar materi sumber daya alam Indonesia sambil melakukan challenge.

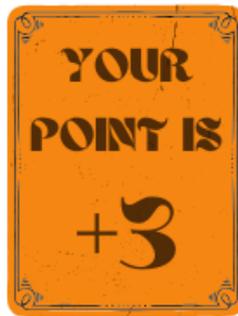
d. Desain Kartu Pertanyaan



Gambar 4. 4 Desain Kartu Question

Kartu question ini adalah kartu yang berisi pertanyaan, jika pion seorang pemain berhenti pada kotak question maka pemain harus mengambil kartu dan menjawab soal. Pertanyaan yang terdapat pada kartu ini adalah sebagai berikut:

e. Desain Kartu Poin



Gambar 4. 5 Desain Kartu Point

Kartu poin ini adalah sebuah kartu yang dapat menambah dan mengurangi poin pemain jika berhenti di kotak tersebut dengan cara mengambil 1 kartu kemudian pemain bisa mendapat tambahan poin atau pengurangan poin, sesuai dengan yang tertera pada kartu.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap pelaksanaan dari hasil pengembangan yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, semua perencanaan yang sudah dibuat mulai diterapkan di lapangan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana rencana tersebut berjalan dalam praktik sebenarnya, sekaligus menguji efektivitas dan efisiensinya dalam meningkatkan motivasi belajar. Tahap implementasi ini dilaksanakan bertahap

mulai dari tanggal 5 Mei 2025 sampai dengan 9 Mei 2025 pada kelas 7 MTsS Miftahul Huda. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini:

a. Persiapan Awal

Tahap persiapan awal dalam pelaksanaan kegiatan ini mencakup beberapa langkah krusial. Pertama, penyiapan media pembelajaran, bahan ajar, dan seluruh perlengkapan pendukung yang relevan dilakukan untuk memastikan ketersediaan sumber daya. Kedua, pemeriksaan menyeluruh terhadap kesiapan tempat dan alat yang akan digunakan dilaksanakan guna mengantisipasi hambatan teknis. Terakhir, briefing singkat mengenai tujuan pembelajaran disampaikan kepada peserta didik sebagai langkah orientasi awal dan untuk menyelaraskan pemahaman mengenai capaian yang diharapkan.



Gambar 4. 6 Persiapan Awal

b. Melakukan *Pretest*

Sebelum memulai proses pembelajaran dengan menggunakan media, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Tujuan dilakukannya pretest adalah untuk memperoleh data awal sebelum peserta didik mendapat perlakuan.



Gambar 4. 7 Menyebarkan Angket Pretest.

c. Pembukaan Pembelajaran

Tahap pembukaan dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga siswa memiliki gambaran yang jelas tentang fokus pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan apersepsi untuk menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.



Gambar 4. 8 Membuka Pembelajaran

d. Penyampaian materi dan penggunaan media

Pada tahap ini, materi pokok disampaikan secara sistematis dan interaktif untuk memastikan pemahaman yang mendalam. Media permainan papan Sadalindo Go! diperkenalkan dengan menjelaskan aturan permainan, sistem

poin, cara memenangkan permainan, serta komponen-komponen seperti kartu, dadu, dan perintah pada setiap kotak permainan.



Gambar 4. 9 Penyampaian Materi dan Penjelasan Penggunaan Media

e. Kegiatan Inti

Kegiatan inti berfokus pada pembimbingan siswa sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan yakni, media permainan papan Sadalindo Go! Yang dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa. peneliti memberikan arahan, memfasilitasi diskusi, dan membantu siswa dalam menjalankan permainan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara terarah dan interaktif.



Gambar 4. 10 Penggunaan Media

f. Melakukan Posttest

Setelah media permainan digunakan, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Posttest ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Sadalindo Go! dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk dianalisis.



g. Evaluasi **Gambar 4. 11 Menyebarkan Angket Posttest**

Tahap evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab untuk merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari dan memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa, memperbaiki jika terdapat konsep yang belum dipahami dengan benar, sehingga memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal

h. Penutup

Pada tahap penutup, peneliti bersama siswa menyimpulkan poin-poin penting dari pembelajaran yang telah dilakukan. Sesi pembelajaran ditutup dengan salam sebagai tanda berakhirnya kegiatan dengan suasana yang positif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan serta menilai kesesuaian media tersebut dengan kebutuhan

siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini, peneliti menganalisis hasil yang diperoleh dari validasi dan implementasi media pembelajaran permainan papan Sadalindo Go! untuk menilai efektivitasnya. Berikut adalah hasil evaluasi yang diperoleh:

a. Validasi Ahli

Setelah dilakukan revisi, tahap selanjutnya adalah validasi, yaitu proses penilaian kelayakan media permainan oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa permainan sudah memenuhi aspek kevalidan dari segi isi materi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Penilaian didasarkan pada kriteria kelayakan menurut Arikunto berikut.⁵⁶

Tabel 4. 1 Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Nilai
100% - 81%	Sangat Layak
80% - 61%	Layak
60% - 41%	Cukup
40% - 21%	Tidak Layak
< 20%	Sangat Tidak Layak

1) Validasi Materi

Validasi Materi dilakukan dengan cara meminta pendapat dari ahli, dalam hal ini ahli yang dimaksud adalah Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas isi, kejelasan butir-butir pernyataan, serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Validasi instrumen ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi adanya butir-butir yang tidak

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 2 ed. (jakarta: Bumi Aksara, 2015).

relevan sehingga dapat diperbaiki sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Berikut adalah hasil dari validasi instrumen yang telah dilakukan:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor
1.	Isi	4	20
2.	Kejelasan	3	14
3.	Bahasa	3	15
Jumlah skor validator			49
Jumlah skor maksimal			50

Persentase hasil validasi didapatkan melalui perhitungan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi sebesar 98%, maka dapat dinyatakan bahwa materi dalam multimedia memiliki kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan isi dan dapat digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara optimal.

2) Validasi media

Validasi media dilakukan dengan melibatkan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta keterpakaian media dalam pembelajaran. Validator memberikan penilaian melalui angket yang telah disusun, serta menyampaikan saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validator media dalam penelitian ini adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.PdI, pemilihan Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I sebagai ahli media dalam penelitian ini didasarkan pada kompetensi dan keahliannya di bidang pengembangan media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi media:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor
1.	Aspek tampilan	4	19
2.	Aspek kejelasan	3	13
3.	Aspek kesesuaian	3	14
Jumlah skor validator			46
Jumlah skor maksimal			50

Persentase hasil validasi didapatkan melalui perhitungan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli media sebesar 92%, maka dapat dinyatakan bahwa media yang

digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak". Dengan demikian, media dapat digunakan dalam uji coba lapangan dan proses pembelajaran.

3) Validasi Guru IPS

Validasi dilakukan dengan melibatkan guru IPS yang memiliki kompetensi di bidang yang sesuai untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, tingkat kesulitan, serta keakuratan informasi yang disajikan dalam permainan. Validasi dengan guru IPS dalam penelitian ini adalah M. Khusnul Huda, S.Sos yang merupakan guru mata pelajaran IPS di MTsS Miftahul Huda. Berikut adalah hasil validasi:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Guru IPS

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi	4	20
2.	Kelengkapan materi	3	13
3.	Kesesuaian dengan peserta didik	3	15
Jumlah skor validator			48
Jumlah skor maksimal			50

Persentase hasil validasi didapatkan melalui perhitungan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi sebesar 96%, maka dapat dinyatakan bahwa materi yang

digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak". Berdasarkan penghitungan diatas, materi tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Angket Respon Siswa

Setelah media pembelajaran diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas, siswa memberikan penilaian berupa kuesioner/ angket. Berikut adalah hasil penilaian yang diberikan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan papan Sadalindo Go:

Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	P %	Keterangan
1.	Aspek Ketertarikan	89%	Sangat Baik
2.	Aspek Pemahaman dan Kesesuaian Materi	82%	Sangat Baik
3.	Aspek Motivasi	81%	Sangat Baik
4.	Kemudahan Penggunaan	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 89%, 82%, 81%, dan 86% pada berbagai indikator penilaian media pembelajaran. Persentase ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menarik minat, memudahkan pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mudah digunakan.

B. Penyajian dan Analisis Data

1. Paparan Data

Media pembelajaran game board Sadalindo Go! dikembangkan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk mengetahui dampak penggunaannya, dilakukan uji coba terbatas di kelas VII MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan. Proses ini diawali dengan pemberian pretest untuk mengidentifikasi tingkat motivasi awal siswa, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, dan diakhiri dengan posttest. Rerata skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa menjadi dasar dalam menilai efektivitas media ini, sebagaimana dipaparkan berikut:

Tabel 4. 6 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Pretest	Posttest
48,41	88,62

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran game board Sadalindo Go!, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Nilai rata-rata pretest peserta didik sebelum menggunakan media sebesar 48,41 sedangkan setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,62. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 41 poin atau setara dengan 83,08%. Persentase ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa penggunaan media Sadalindo Go! memberikan dampak positif tidak hanya terhadap motivasi belajar, tetapi juga terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran IPS.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Hasil pengujian normalitas untuk data pretest dan posttest ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

Data	<i>Shapiro-Wilk Statistic</i>	df	Sig.
Pretest	.951	32	.157
posttest	.963	32	.341

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa kedua data, baik pretest maupun posttest, berdistribusi normal, karena nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji parametrik. Terpenuhinya syarat ini, maka penggunaan uji *paired sample t-test* dinilai tepat untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam menilai efektivitas media pembelajaran Sadalindo Go! terhadap motivasi belajar siswa.

b. Uji *Paired Samples Statistic*

Uji ini bertujuan untuk membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, yaitu melalui skor *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kelompok yang sama. Dengan analisis ini, peneliti dapat melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar

sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan apakah media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Berikut adalah hasil dari *Paired Sample Statistic*:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Samples Statistic.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48.41	32	5.041	.891
	Posttest	88.62	32	9.062	1.602

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Statistic*, diketahui bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai Standar *Error Mean* juga menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh cukup stabil, yakni 0,891 untuk *pretest* dan 1,602 untuk *posttest*. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

c. Uji *Paired Sample Test*.

Setelah mengetahui hasil dari *Paired Samples Statistic*, perlu dilakukan tes selanjutnya yakni *Paired Sample Test*. Berikut adalah hasil dari uji *Paired Sample Test*.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Samples Test.

Pair 1	Pretest	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
	- Posttest	-40.219	-22.500	31	.000

Hasil uji *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -40,219 antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang artinya setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis

game board Sadalindo Go!, terjadi peningkatan skor motivasi belajar rata-rata sebesar 40,219 poin. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah penggunaan media pembelajaran (*posttest*). Kesimpulan yang dapat ditarik adalah, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Persentase Kenaikan Motivasi Belajar Tiap Indikator

Berikut adalah tabel hasil perbandingan peningkatan tiap indikator:

Tabel 4. 10 Tabel Hasil Perbandingan Peningkatan Tiap Indikator

Indikator	Pretest	Posttest	Peningkatan	Persentase (%)
Keinginan & Hasrat Berhasil	280	517	237	16.74%
Dorongan & Kebutuhan Belajar	278	520	242	17.09%
Harapan Cita-Cita	205	377	172	12.15%
Penghargaan dalam Belajar	270	509	239	16.88%
Lingkungan Belajar	267	528	261	18.43%
Minat Belajar	262	527	265	18.71%

Persentase dalam tabel diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus berikut:

$$Peningkatan = \frac{Posttest - Pretest}{Total Peningkatan} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis peningkatan motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada enam indikator motivasi belajar milik Hamzah B. Uno. Setiap indikator dihitung selisih nilainya antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran Sadalindo Go!. Selisih tersebut mencerminkan besarnya peningkatan motivasi belajar pada masing-masing indikator. Selanjutnya, total peningkatan dari seluruh indikator dijumlahkan, lalu dihitung proporsi kontribusi masing-masing indikator dalam bentuk persentase terhadap total peningkatan.

Berdasarkan tabel tersebut, indikator “Minat dalam belajar” menunjukkan persentase tertinggi, yaitu 18,7%, diikuti oleh “Lingkungan belajar yang kondusif” sebesar 18,4%, serta “Dorongan dan kebutuhan belajar” sebesar 17,1%. Adapun indikator dengan persentase terendah adalah “Harapan akan cita-cita” dengan kontribusi sebesar 12,1% terhadap total peningkatan motivasi belajar. Tingginya persentase pada indikator minat dalam belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berhasil menarik perhatian dan menciptakan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran

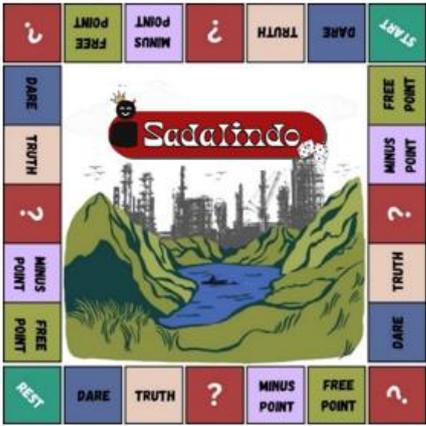
3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan ketika mendapat saran, masukan maupun kritikan dari validator atau ahli. Berikut adalah masukan dan revisi yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 4. 11 Revisi Produk

No.	Saran Validator	Revisi Produk
1.	Ahli Materi:	Sebelum

	<p>Angket layak digunakan untuk penelitian. Penulisan huruf awal setiap pernyataan sebaiknya konsisten.</p>	<table border="1"> <tr> <td>14.</td> <td>Lakukanlah kerja yang sama membantu saya lebih bersemangat belajar IPS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15.</td> <td>Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16.</td> <td>Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17.</td> <td>Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18.</td> <td>Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19.</td> <td>Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>20.</td> <td>Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>21.</td> <td>Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>22.</td> <td>Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Sesudah</p> <table border="1"> <tr> <td>15.</td> <td>Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16.</td> <td>Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17.</td> <td>Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18.</td> <td>Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19.</td> <td>Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>20.</td> <td>Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>21.</td> <td>Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>22.</td> <td>Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	14.	Lakukanlah kerja yang sama membantu saya lebih bersemangat belajar IPS									15.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.									16.	Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.									17.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.									18.	Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.									19.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.									20.	Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.									21.	Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.									22.	Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah									15.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.									16.	Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.									17.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.									18.	Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.									19.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.									20.	Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.									21.	Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.									22.	Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah								
14.	Lakukanlah kerja yang sama membantu saya lebih bersemangat belajar IPS																																																																																																																																																																											
15.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.																																																																																																																																																																											
16.	Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.																																																																																																																																																																											
17.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.																																																																																																																																																																											
18.	Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.																																																																																																																																																																											
19.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.																																																																																																																																																																											
20.	Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.																																																																																																																																																																											
21.	Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.																																																																																																																																																																											
22.	Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah																																																																																																																																																																											
15.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS jika guru memberikan contoh-contoh nyata.																																																																																																																																																																											
16.	Saya merasa media permainan Monopoli membantu saya memahami materi IPS dengan lebih baik.																																																																																																																																																																											
17.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS setelah menggunakan media permainan.																																																																																																																																																																											
18.	Media permainan Monopoli membuat pelajaran IPS menjadi lebih menarik.																																																																																																																																																																											
19.	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS karena disajikan secara interaktif.																																																																																																																																																																											
20.	Media permainan Monopoli membantu saya mengingat materi IPS dengan lebih efektif.																																																																																																																																																																											
21.	Susunan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media permainan.																																																																																																																																																																											
22.	Saya merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan tentang materi IPS setelah																																																																																																																																																																											
<p>2.</p>	<p>Ahli Media</p> <p>a. Pada komponen permainan temanya potensi sumber daya alam, tapi yang saya lihat masih seperti pabrik yang mencemari alam.</p>	<p>Sebelum</p>  <p>Sesudah</p> 																																																																																																																																																																										

	<p>b. untuk desain papan game atau board game. kenapa desainnya cuma warna saja. gambar juga hanya satu di tengah. untuk lebih menarik lagi. kalau bisa setiap kotak diberi gambar yang sesuai dengan materi. dan untuk gambarnya kalau bisa jangan menunjukkan gambar suram seperti itu. bisa pakai gambar SDA apa saja yang ada di Indonesia. dan jangan meunjukkan gambar pabriknya. mungkin di setiap kotak di beri gambar SDA misal Mineralnya Atau Emas. timah dll. Kemudian untuk penempatan kotak pertanyaan, kotak dare, kotak free poin dan lain2. itu dicak sja. kalau punya sampean masih urut. selalu di awali dengan free poin</p>	<p>Sebelum</p>  <p>Sesudah</p> 
--	--	---

	dan di akhiri dengan dare di setiap sisinya.	
	c. Untuk desain kartu. pakai font yang muda terbaca saja. apalagi yang kartu pertanyaan sudah fontnya sulit terbaca tulisannya juga typo.	<p>Sebelum</p>  <p>Sesudah</p> 

Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari tahapan validasi maupun uji coba, dilakukan beberapa revisi terhadap media pembelajaran Sadalindo Go! guna menyempurnakan tampilan, materi, maupun mekanisme penggunaannya. Revisi dilakukan untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa dan standar pembelajaran yang diharapkan, serta untuk meningkatkan kejelasan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Media *Game Board Sadalindo Go!*

Media pembelajaran berbasis permainan papan *Sadalindo Go!* dikembangkan dalam bentuk fisik yang menggabungkan unsur permainan edukatif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus pengembangan ini diarahkan pada pembelajaran IPS yakni pada materi Potensi Sumber Daya di Indonesia, guna memberikan alternatif media yang dapat digunakan di sekolah dengan keterbatasan akses teknologi. Berdasarkan hasil uji validasi, respon pengguna, dan analisis kelayakan, media *Sadalindo Go!* dinyatakan layak karena:

1. Memenuhi aspek kelayakan berdasarkan validasi ahli.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Sadalindo Go!* berada dalam kategori sangat layak, baik dari segi isi, tampilan visual, maupun kesesuaian dengan kurikulum. Media ini dinilai mampu menyampaikan materi secara jelas dan menarik, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Respon dari guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan di kelas. Guru menilai media mudah diterapkan tanpa perlu alat tambahan, sementara siswa menunjukkan antusiasisme yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teori, tetapi juga efektif secara praktis di lapangan.

2. Memenuhi aspek kelayakan materi berdasarkan temuan penelitian terdahulu:

Aspek kelayakan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil uji empirik, tetapi juga perlu dianalisis dari sudut pandang teoritis. Secara teoritis, media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria yang mendukung proses belajar siswa secara optimal, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁵⁷ Penilaian dari para ahli dan pengguna menunjukkan bahwa Sadalindo Go! telah memenuhi kriteria tersebut. Proses pengembangan yang mengikuti tahapan ADDIE memungkinkan media ini terus diperbaiki melalui evaluasi. Tahap evaluasi telah dilakukan dengan melibatkan masukan ahli dan uji coba lapangan, yang menunjukkan bahwa media ini telah siap digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kelayakan media ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Sela H. May., Oktavia M., Ayurachmawati P. yang mengembangkan media permainan Monopoli dalam pembelajaran IPS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan Monopoli yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 91,2%, kepraktisan sebesar 92,4%, dan efektivitas sebesar 92,24% dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebudayaan Indonesia kelas IV SD. Hasil tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini, bahwa media berbasis permainan papan sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran IPS,

⁵⁷ Arita Marini dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 75–98, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

karena mampu mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.⁵⁸

Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media Sadalindo Go! dinilai sangat layak dan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Kelayakan tersebut mencakup aspek isi, tampilan visual, keterterapan di kelas, serta efektivitas dalam membangun motivasi belajar siswa. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan minat siswa terhadap materi.

B. Efektifitas Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan Sadalindo Go! tidak hanya ditujukan untuk menyajikan materi IPS secara menarik, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan analisis data *pretest–posttest*, terdapat peningkatan skor motivasi belajar siswa secara signifikan setelah menggunakan media ini dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Sadalindo Go! dianalisis berdasarkan enam indikator yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, dengan melakukan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing indikator yang menunjukkan adanya peningkatan. Selisih antara keduanya kemudian dianalisis untuk melihat kontribusi relatif dari setiap indikator dalam mendukung peningkatan

⁵⁸ Helena May Sela, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati, “Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 507–519.

motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil analisis, indikator yang menunjukkan kontribusi peningkatan paling dominan adalah “minat dalam belajar”. Indikator ini menggambarkan sejauh mana siswa merasa tertarik, menikmati, dan ingin terus terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Sadalindo Go! yang dikembangkan dalam bentuk permainan papan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.⁵⁹ Kegiatan seperti menjawab pertanyaan, menjalankan instruksi permainan, serta mendapatkan poin melalui interaksi di papan permainan, memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton. Indikator juga menunjukkan kontribusi yang besar, hal ini menandakan bahwa media permainan ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa. Suasana kompetitif, kerja sama dalam bermain, serta bentuk tantangan yang bervariasi memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa.⁶⁰

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan pendapat Frederick J. McDonald yang menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan perubahan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya perubahan sikap dan berbagai reaksi untuk mencapai

⁵⁹ Andik Matulesy, Ismawati Ismawati, dan Abdul Muhid, “Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review,” *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2022): 165–178.

⁶⁰ Neli Suryani Putri dan Rusi Rusmiati Aliyyah, “Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar,” *Karimah Tauhid* 3, no. 1 (2024): 229–253.

tujuan yang diinginkan.⁶¹ Penggunaan media Sadalindo Go! terbukti mampu menstimulasi dorongan tersebut, yang ditunjukkan melalui peningkatan antusiasme siswa, keinginan untuk menyelesaikan permainan edukatif, serta memunculkan sikap kooperatif dan semangat belajar yang lebih tinggi. Perubahan sikap dan perilaku siswa setelah penggunaan media ini mencerminkan terjadinya motivasi belajar sebagaimana yang dijelaskan oleh McDonald.

Media pembelajaran Sadalindo Go! terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media. Rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran meningkat. Hal ini didukung pula oleh hasil angket motivasi siswa yang menunjukkan kategori sangat baik pada sebagian besar indikator, seperti keinginan untuk berhasil, antusiasme dalam belajar, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media ini tidak lepas dari desain permainan Sadalindo Go! yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, serta terlibat langsung dalam permainan yang berbasis materi pelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah, aktivitas ini mendorong keterlibatan emosional dan sosial siswa, motivasi belajar mereka. Hal ini, berkaitan dengan hasil penelitian terdahulu, bahwasannya penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media

⁶¹ McDonald, *Educational Psychology*. (Tokyo: Overseas Publications, 1959)

audiovisual lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.⁶² Meski media yang digunakan berbeda, pendekatannya serupa yakni pembelajaran yang kontekstual, visual, dan melibatkan siswa secara aktif lebih mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar dibandingkan pembelajaran pasif. Berdasarkan hal tersebut, *Sadalindo Go!* menggabungkan unsur visual, interaksi, dan tantangan belajar yang serupa dengan keunggulan media audiovisual, namun dikemas dalam bentuk permainan nyata yang mudah diakses tanpa memerlukan perangkat teknologi.

Berbanding dengan penelitian ini, temuan penelitian milik Rahmadhani menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital dan teknologi mempermudah guru dalam menyediakan materi ajar, namun siswa justru lebih menyukai media pembelajaran yang bersifat konvensional karena dianggap lebih kreatif dan berbeda.⁶³ Temuan tersebut tidak sejalan dengan hasil penelitian ini, yang justru menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis *game board* *Sadalindo Go!* tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Perbedaan hasil ini membuktikan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran tidak semata ditentukan oleh bentuknya, apakah digital atau konvensional, melainkan oleh sejauh mana media tersebut mampu menciptakan

⁶² Martin Kahfi dkk., "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu" 7, no. 1 (2021): 84–89.

⁶³ Geta Fadzilatul Rahmadhani dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al Azhar 7 Solo baru," *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023* (2023): 171–178.

suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. Oleh karena itu, media Sadalindo Go! sebagai media konvensional yang dirancang secara inovatif terbukti mampu menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa game board Sadalindo Go!, yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi potensi sumber daya alam di Indonesia. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan di MTsS Miftahul Huda Duwet Krajan.
2. Media pembelajaran Sadalindo Go! telah divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, dan guru IPS untuk memastikan kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa penggunaan media Sadalindo Go! memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan antara hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji-t, dengan hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Peningkatan nilai tersebut mencerminkan media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

4. Penggunaan media Sadalindo Go! terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif, khususnya untuk mata pelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan Sadalindo Go!, penulis menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait maupun untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkan media Sadalindo Go! sebagai salah satu alternatif inovatif dalam menyampaikan materi IPS, khususnya pada tema potensi sumber daya alam Indonesia. Media ini dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Disarankan agar guru dapat melakukan modifikasi atau adaptasi aturan permainan sesuai dengan kondisi kelas, jumlah siswa, dan waktu yang tersedia agar implementasinya lebih optimal. Selain itu, guru dapat menjadikan permainan ini sebagai sarana evaluasi formatif dengan memberikan soal-soal kontekstual di dalam permainan yang tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif dan kompetitif melalui pendekatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini dengan sungguh-sungguh, tidak hanya untuk bermain tetapi juga untuk memahami isi materi yang disampaikan. Melalui media Sadalindo Go!, siswa dapat mengembangkan berbagai aspek seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama dalam tim, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Dengan pengalaman belajar yang lebih menarik, siswa juga diharapkan dapat membentuk sikap positif terhadap mata pelajaran IPS.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti Sadalindo Go! dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk dukungan tersebut adalah dengan menyediakan fasilitas, waktu pelatihan, serta ruang kolaborasi bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan media seperti ini juga dapat menjadi bagian dari program peningkatan mutu pembelajaran berbasis pendekatan kreatif dan menyenangkan (*joyful learning*) yang selaras dengan Kurikulum Merdeka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam hal cakupan materi dan waktu implementasi di kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan

untuk mengembangkan media permainan ini dengan lingkup materi IPS yang lebih luas atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, pengembangan media dapat diarahkan ke versi digital atau berbasis aplikasi untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi saat ini. Peneliti juga disarankan untuk menggunakan metode penelitian yang lebih beragam, misalnya dengan pendekatan kuantitatif eksperimen atau mixed methods, guna memperkaya data dan memperluas pemahaman tentang efektivitas media secara lebih menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. *Motivasi dan Intraksi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Akbar, Irfan. “Literature Review Pemanfaatan Sumber Daya Kelautan Untuk Sustainable Development Goals (Sdgs).” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 1 (2022): 17–22.
- Akbar, Irfan, Safinatun Najah, dan Siti Sholikhah. “Literature Review: Potensi Dan Pengelolaan Sumber Daya Hutan Di Kalimantan.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4, no. 2 (2022): 38–43.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, dan Akhmad Faisal Hidayat. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” 3, no. 1 (2025): 1–6.
- Andeka, Wiwik, M.Pd Yulia Darniyanti, dan M.Pd Agus Saputra. “Analisi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sititung.” *Consilium Journal : Journal Education and Counseling* 1, no. 2 (2021): 193–205.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) Kelas IV SD.” *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 2 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- . *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Dahar, Ratna Wilis. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- Depdiknas, Departemen Pendidikan Nasional. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Elvira, Z, Neni, Neviyarni, dan Herman Nirwana. “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran.” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–359.
<https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172.
- Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo. “Implementasi Pembelajaran IPS dalam Membangun dan Membentuk Karakter Siswa.” *Cendekia Pendidikan* 3, no. 10 (2024): 19–28.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Gulo, Megawati, Indah Karyani Zega, Nika Tri Warna Lase, dan Lestari Waruwu. "Peran Interaksi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 6079–6087.
- Islamiyah, Tsuaibatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4, no. 1 (2017): 37.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, 2009.
- Kahfi, Martin, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, dan Saepuloh. "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu" 7, no. 1 (2021): 84–89.
- Kamila Cahyani Masdar, Azzahra, Pencapaian Belajar Peserta Didik, Lailatun Nadira, dan Yova Murnika. "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.
- Khairani, Dini Elvita. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi" 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Kusnadi, Edi, dan Syifa Aulia Azzahra. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–339.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Sisiwa Sekolah Dasar*. 1 ed. Sleman: Deepublish, 2020.
- Lestari, Febryanti Dwi, Sri Buwono, Yusawinur Barella, Aminuyati, dan Hadi Wiyono. "Analisis Kasus Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran IPS di SMPN Kota Pontianak." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 10 (2024): 292–302.
- M. Nursa'ban, Supardi, Mohammad Rizky Satria, dan Sari Oktafiana. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. M. Nursa'ban, Supardi, Mohammad Rizky Satria, and Sari Oktafiana. Ilmu Pengetahuan Sosial. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

- Marini, Arita, Arifah Azzahra, Diani Putri Utami, Ghalda Nabila, Najwa Kamila, dan Rifqi Dwi Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 75–98. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Matulesy, Andik, Ismawati Ismawati, dan Abdul Muhid. "Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review." *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2022): 165–178.
- May Sela, Helena, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 507–519.
- McDonald, Frederick J. *Educational Psychology*. Tokyo: Overseas Publications, 1959.
- Mesra, Romi, Veronike E. T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, dkk. *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi, 2023.
- Nilawati, Ni Komang Ayu, Gusti Ngurah Sastra Agustika, dan I Wayan Wirata. "Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Muatan Matematika Materi Bangun Ruang." *Journal of Education Action Research* 8, no. 2 (2024): 262–272.
- Nurhidayati, Voni, Fitra Ramadani, Fika Melisa, dan Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106.
- Nursafitri, Syifa, Silfiyana, Muhammad Huda Faiqul, dan Alfa Solina. "Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGMI* 1, no. 1 (2021): 793–808. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-793->.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Parsianti, Indah, Hastri Rosiyanti, dan Rahmita Nurul Muthmainnah. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 2 (2020): 133.
- Putri, Neli Suryani, dan Rusi Rusmiati Aliyyah. "Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 3, no. 1 (2024): 229–253.
- Qur'an, Amanah Aida. "Sumber Daya Alam Dalam Pembangunan Berkelanjutan Perspektif Islam." *el-Jizya : Jurnal Ekonomi Islam* 5, no. 1 (2018): 1–24.

- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar INFORMASI." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.
<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>.
- Rahmadhani, Geta Fadzilatul, Esteen Arum Satyani, Pramudyo Wisnu Suprobo, Rafika Usi Puspita, Kusuma Sari, Roni Setiawan, Program Studi, Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia. "Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al Azhar 7 Solo baru." *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023* (2023): 171–178.
- Rizki, Achmad. "Analisis Pengukuran Regulasi Diri." *Empati : Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8, no. 2 (2021): 137–144.
- Rohima, Najwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.
- Sabila, Fika Nayla, Iis Siti Nurbaiti, Kharisma Fauziah, dan Qonita Shalihah. "Peran Pembelajaran IPS dalam Pengembangan Karakter dan Sosial pada Anak Sekolah Dasar" 8 (2024): 22479–22484.
- Sadida, Diba Khairan, dan Munifah Bahfen. "Strategi Mengatasi Tantangan Motivasi Belajar di Kelas 8 melalui Penggunaan Media Permainan Kartu Uno" (2024): 2425–2430.
- Sahpitri, Silvi, dan Poppy. "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa," no. 2021 (2025): 1122–1126.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi 1 Ce. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, dan Ferli S. Irwansyah. *Modul MEDIA PEMBELAJARAN*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2019.
- Sari, Syti Mayang, Muhammad Riduan Harahap, dan Ahmad Ridwan. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih." *Insiru PAI* 7, no. 2 (2023): 438–449.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suryani, Nunuk. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It." *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–196.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.
- Thalib, Mohamad Anwar. "Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya." *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 44–50.

- Ulfa, Khalida, dan Lia Rozalina. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp.” *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 10–22.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.
- Widiyani, Dita Tri, Fitri Amalia, dan Agus Milu Susetyo. “Indikator Pembelajaran Efektif dalam Pembelajaran Daring (dalam Jaringan) pada Masa Pandemi COVID-19 di SMAN 2 Bondowoso.” *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (2021): 2–5.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Yestiani, Dea Kiki, dan Nabila Zahwa. “Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar.” *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 41–47.
- Yulianti, Ary, dan Ekohariani. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020): 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.
- Zain, Ahmad Arifin, dan Widya Pratiwi. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD.” *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : 1857/Un.03.1/TL.00.1/05/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

20 Mei 2025

Kepada

Yth. Kepala MTsS Miftahul Huda Tumpang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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:

Nama : Nihra Syafa Kamila Anwar
NIM : 210102110104
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Edukatif Monopoli dalam Pembelajaran IPS
Lama Penelitian : Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Assalamualaikum , ~~ya, ya~~. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Media, tentang kesesuaian Media yang digunakan dalam ~~penelitian~~, yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Edukatif Monopoli dalam ~~Pembelajaran~~ IPS"

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas ~~kegiatan~~ ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Nilai (%)	Keterangan
SL	81% - 100%	Sangat layak
L	61% - 80%	Layak
C	41% - 60%	Cukup
KL	21% - 40%	Kurang layak
TL	0% - 20%	Tidak layak

TABEL ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

No.	Pernyataan	SL	L	C	KL	TL
A. Aspek Tampilan (visual)						
1.	Desain media menarik secara visual (warna, gambar, tata letak)	✓				
2.	Font dan ukuran huruf mudah dibaca	✓				
3.	Tata letak elemen media tersusun dengan rapi dan tidak membingungkan		✓			
4.	Tampilan media konsisten di setiap bagian	✓				
B. Aspek Kejelasan						
5.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
7.	Setiap bagian media memiliki identifikasi atau label yang jelas	✓				
C. Aspek Kesesuaian Media						
8.	Media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik	✓				
9.	Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	✓				
10.	Waktu penggunaan media sesuai		✓			

Komentar dan saran:

Sudah cukup bagus, lebih bagus lagi bagian petunjuk di taruh belakang gameboardnya.

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Catatan:

beri tanda ✓

Malang, 26 April 2025


Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP: 198902072019031012

Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

¶

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi tentang kesesuaian pertanyaan pada ~~kuisioner penelitian~~ dengan judul "Pengembangan Media Permainan Edukatif Monopoli dalam Pembelajaran IPS"

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas ~~kuisioner~~ ini. Sehubungan dengan hal tersebut Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan.

¶

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	5	Sangat layak
L	4	Layak
C	3	Cukup
KL	2	Kurang layak
TL	1	Tidak layak

¶

¶

¶

¶

¶

¶

¶

¶

.....Page Break.....

3. Tabel Angket Validasi Instrumen

No.	Pernyataan	SL	L	C	KL	TL
1.	Setiap pernyataan dalam angket mudah dipahami oleh responden.	√				
2.	Setiap pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang ditetapkan.	√				
3.	Pernyataan dalam angket relevan dengan tujuan penelitian.	√				
4.	Pernyataan dalam angket mencakup berbagai aspek nilai moral yang diteliti.	√				
5.	Susunan pernyataan dalam angket disusun dengan logis dan runtut.		√			
6.	Tidak ada pernyataan yang membingungkan atau ambigu.	√				
7.	Jumlah pernyataan dalam angket sudah cukup untuk mencakup setiap indikator yang diteliti.	√				
8.	Bahasa yang digunakan dalam angket sudah sesuai dengan tingkat pemahaman responden.	√				
9.	Skala penilaian yang digunakan dalam angket konsisten pada setiap pernyataan.	√				
10.	Angket secara keseluruhan layak digunakan dalam penelitian untuk mengukur nilai-nilai moral.	√				

Komentar dan saran:

Angket layak digunakan untuk penelitian. Penulisan huruf awal setiap pernyataan sebaiknya konsisten.

Adapun judul penelitian yang diajukan adalah "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS." Setelah melakukan validasi, saya menyatakan bahwa instrumen angket ini sudah:

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan.
- Tidak layak digunakan

Diperbaiki oleh responden ini dengan format sebagai berikut, yang dapat dimasukkan ke dalam angket.

Malang, 5 Maret 2025

Dr. Saiful Amin, S.Pd



NIP: 198709222015031005

Catatan:

beri tanda ✓

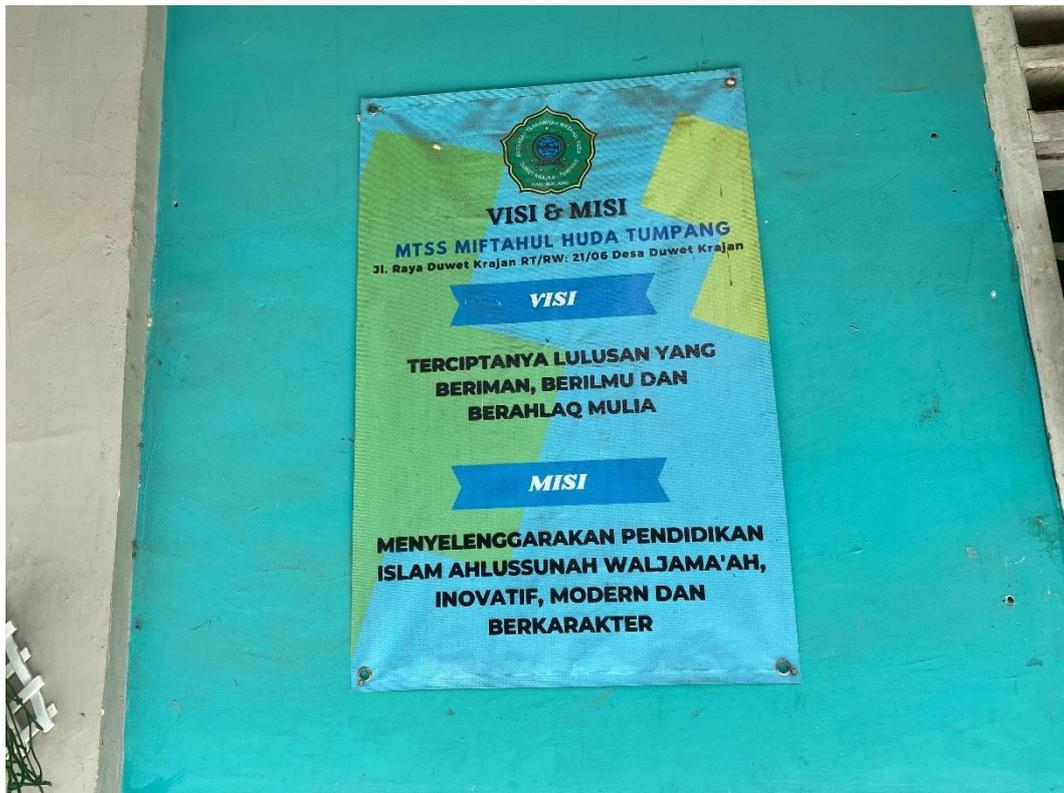
Lampiran 4. Observasi Awal



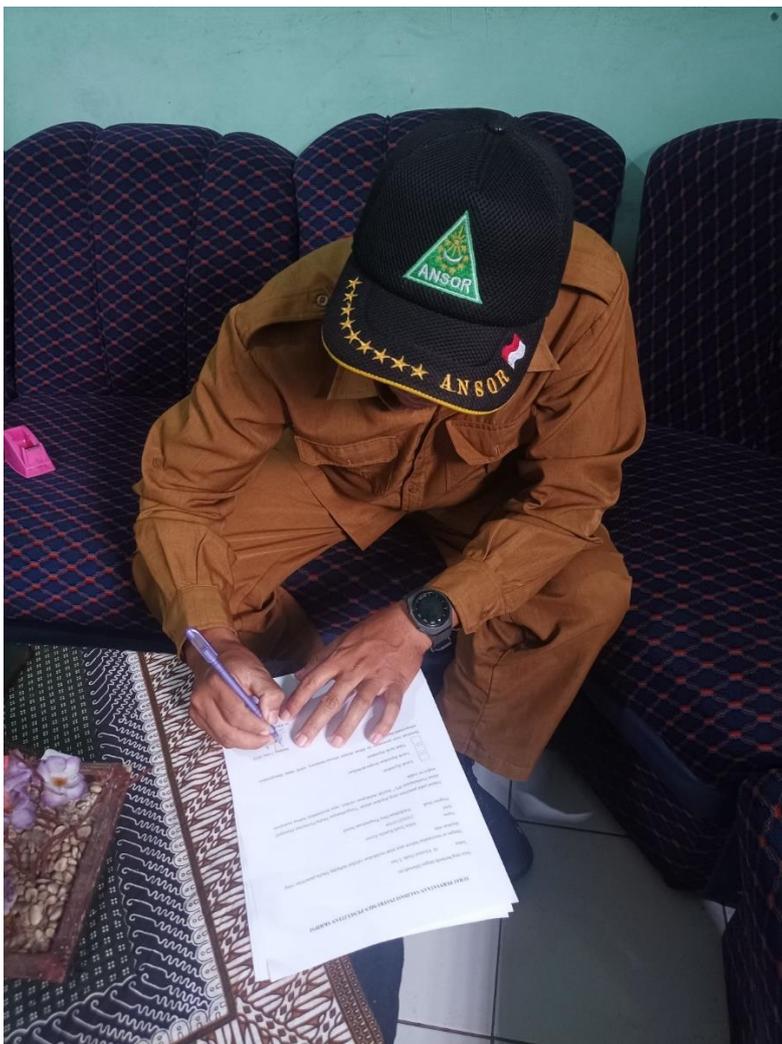
Lampiran 5. Kondisi kelas



Lampiran 6. Visi Misi Madrasah



Lampiran 7. Validasi Guru IPS



Lampiran 8. Foto Kegiatan





Lampiran 9. Angket Pretest

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, saya Nihra Syafa Kamila Anwar mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

Melalui angket ini, saya mohon bantuan dan kesediaan teman-teman untuk mengisi setiap pernyataan dengan jujur sesuai pengalaman kalian. Jawaban kalian sangat membantu dalam proses penelitian ini dan akan dijaga kerahasiaannya. Angket ini tidak akan memengaruhi nilai atau penilaian sekolah, jadi isilah dengan tenang dan sesuai dengan pendapat pribadi kalian.

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
C = Cukup
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah sesuai dengan pendapat dan pengalaman kalian setelah menggunakan media pembelajaran.

Atas partisipasi dan kerja samanya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Nama:	Tegar Alviar
Kelas:	7
Jenis Kelamin:	Laki laki

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	TS
1.	Saya ingin menjadi siswa yang berprestasi di sekolah.		✓			
2.	Saya selalu berusaha agar hasil belajar saya lebih baik dari sebelumnya.			✓		
3.	Saya memiliki keinginan kuat untuk berhasil dalam setiap pelajaran yang saya ikuti.			✓		
4.	Saya merasa perlu belajar agar bisa memahami pelajaran dengan baik.			✓		
5.	Saya merasa belajar itu penting untuk kehidupan saya.			✓		
6.	Saya belajar karena merasa memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri.				✓	
7.	Saya belajar dengan sungguh-sungguh karena ingin meraih cita-cita saya.					✓
8.	Saya yakin belajar akan membantu saya mencapai masa depan yang lebih baik.				✓	
9.	Saya memiliki tujuan hidup yang ingin saya capai melalui pendidikan.					✓
10.	Saya merasa senang jika mendapat pujian dari guru atas hasil belajar saya.		✓		✓	
11.	Saya merasa lebih termotivasi belajar jika hasil belajar saya dihargai.					✓
12.	Saya merasa bangga ketika mendapatkan nilai yang baik.				✓	
13.	Saya lebih semangat belajar jika suasana kelas nyaman dan tenang.			✓		*
14.	Saya bisa belajar lebih baik jika guru dan teman-teman mendukung saya.					✓
15.	Saya merasa lingkungan kelas yang rapi dan tertib membuat saya lebih fokus belajar.					
16.	Saya lebih semangat belajar jika kegiatan di kelas menarik dan menyenangkan.			✓		
17.	Saya suka jika belajar dilakukan dengan cara yang tidak membosankan, seperti melalui permainan.					✓
18.	Saya suka kegiatan pembelajaran yang bervariasi karena membuat saya lebih aktif dalam belajar.					✓
19.	Saya merasa puas jika berhasil menyelesaikan tugas belajar dengan baik.					✓
20.	Saya tetap berusaha belajar meskipun mengalami kesulitan dalam memahami materi.					✓

Lampiran 10. Angket Posttest

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, saya Nihra Syafa Kamila Anwar mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

Melalui angket ini, saya mohon bantuan dan kesediaan teman-teman untuk mengisi setiap pernyataan dengan jujur sesuai pengalaman kalian. Jawaban kalian sangat membantu dalam proses penelitian ini dan akan dijaga kerahasiaannya. Angket ini tidak akan memengaruhi nilai atau penilaian sekolah, jadi isilah dengan tenang dan sesuai dengan pendapat pribadi kalian.

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
C = Cukup
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah sesuai dengan pendapat dan pengalaman kalian setelah menggunakan media pembelajaran.

Atas partisipasi dan kerja samanya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Nama:	Tegat Alvin
Kelas:	7
Jenis Kelamin:	Laki laki

A. Angket Posttest

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	TS
1.	Saya ingin menjadi siswa yang berprestasi di sekolah.		✓			
2.	Saya selalu berusaha agar hasil belajar saya lebih baik dari sebelumnya.	✓				
3.	Saya memiliki keinginan kuat untuk berhasil dalam setiap pelajaran yang saya ikuti.	✓				
4.	Saya merasa perlu belajar agar bisa memahami pelajaran dengan baik.	✓				
5.	Saya merasa belajar itu penting untuk kehidupan saya.	✓				
6.	Saya belajar karena merasa memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri.	✓				
7.	Saya belajar dengan sungguh-sungguh karena ingin meraih cita-cita saya.		✓			
8.	Saya yakin belajar akan membantu saya mencapai masa depan yang lebih baik.	✓				
9.	Saya memiliki tujuan hidup yang ingin saya capai melalui pendidikan.			✓		
10.	Saya merasa senang jika mendapat pujian dari guru atas hasil belajar saya.	✓				
11.	Saya merasa tertarik belajar IPS jika melibatkan permainan atau aktivitas kelompok.	✓				
12.	Saya lebih mudah memahami materi IPS melalui media visual seperti peta atau gambar.	✓				
13.	Saya lebih semangat belajar jika suasana kelas nyaman dan tenang.	✓				
14.	Saya bisa belajar lebih baik jika guru dan teman-teman mendukung saya.	✓				
15.	Saya merasa lingkungan kelas yang rapi dan tertib membuat saya lebih fokus belajar.			✓		
16.	Saya lebih semangat belajar jika kegiatan di kelas menarik dan menyenangkan.	✓				
17.	Saya suka jika belajar dilakukan dengan cara yang tidak membosankan, seperti melalui permainan.	✓				
18.	Saya suka kegiatan pembelajaran yang bervariasi karena membuat saya lebih aktif dalam belajar.	✓				
19.	Saya merasa puas jika berhasil menyelesaikan tugas belajar dengan baik.	✓				
20.	Saya tetap berusaha belajar meskipun mengalami kesulitan dalam memahami materi.		✓			

Lampiran 11. Angket Respos Siswa

B. Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	TS
1.	Saya merasa media pembelajaran ini menarik dan menyenangkan digunakan.	✓				
2.	Saya terbantu memahami materi pelajaran dengan media ini.	✓				
3.	Saya lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan media ini.		✓			
4.	Saya menilai tampilan media ini menarik dan tidak membosankan.	✓				
5.	Saya memahami instruksi atau petunjuk penggunaan media ini dengan mudah.	✓				
6.	Saya dapat menggunakan media ini tanpa banyak bantuan.	✓				
7.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan media ini.	✓				
8.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi di pelajaran lain.	✓				
9.	Saya menemukan isi media ini sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓				
10.	Saya terdorong untuk aktif belajar dan berpikir kritis melalui media ini.		✓			
11.	Saya memahami bahasa yang digunakan dalam media ini dengan mudah.	✓				
12.	Saya dapat menggunakan media ini baik secara individu maupun dalam kelompok.			✓		
13.	Saya menjadi lebih percaya diri dalam memahami materi setelah menggunakan media ini.	✓				
14.	Saya tidak mengalami kendala besar saat menggunakan media ini.	✓				
15.	Saya merasa media ini sangat bermanfaat dalam proses belajar saya.	✓				

Lampiran 12. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

JENJANG SMP/MTS

Nama penyusun : Nihra Syafa Kamila Anwar
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : 7/Genap

MODUL AJAR

Madrasah : MTs Miftahul Huda Duwet Klaten
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema : 03. Potensi Ekonomi Lingkungan
Fase/Kelas : D/7
Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit
Tahun Pelajaran : 2024 / 2025
Nama Penyusun : Nira Syah Kamila Anwar

Kompetensi Awal:

Siswa memahami dan mengenal potensi sumber daya alam dan bagaimana menjaga dan melestarikannya.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan Lili Alamin:

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
Bernalar kritis dan kreatif.

Sarana dan Prasarana:

Ruang kelas, meja, kursi, papan tulis, kapur, penghapus, dll.

Target Peserta Didik:

Peserta didik diharapkan Mendapatkan pemahaman dasar tentang potensi sumber daya alam di Indonesia dan bagaimana peran masyarakat dalam menjaga dan melestarikannya.

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
3.1. Setelah mempelajari materi potensi sumber daya alam,.	<p>Melalui Model Pembelajaran berbasis <i>gagahogrd Sadajindo,Go!</i> Siswa diharapkan mampu;</p> <p>C1 (Mengingat)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam di Indonesia. • Mengidentifikasi daerah penghasil sumber daya alam tertentu. <p>C2 (Memahami)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perbedaan SDA yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui. • Menguraikan manfaat sumber daya alam bagi kehidupan masyarakat. <p>C3 (Menerapkan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenisnya. • Menentukan contoh pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar. <p>C4 (Menganalisis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis penyebab tidak meratanya persebaran sumber daya alam di Indonesia. • Membandingkan potensi SDA antar daerah. <p>C5 (Mengevaluasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai dampak eksploitasi SDA yang berlebihan. • Memberikan pendapat terhadap kebijakan pengelolaan SDA di Indonesia.

1. **Pemahaman Bermakna:**

- Memberikan Pemahaman tentang pengertian sumber daya.

- Memberi kesadaran tentang pentingnya mempelajari sumber daya.

2. ~~Pertanyaan Pemantik:~~

- Apa yang dimaksud dengan potensi SDA?
- Apa contoh SDA yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui di lingkungan terdekat?
- Dll.

3. ~~Kegiatan Pembelajaran:~~

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan merencanakan bagaimana tujuan tersebut akan dicapai. 2. Memilih materi yang sesuai dengan kurikulum serta sumber belajar yang mendukung pembelajaran. 3. Memastikan segala kebutuhan media lengkap dan berfungsi dengan baik. 	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	2 JP
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak guru untuk berdoa bersama untuk memulai pembelajaran • Guru meng-absen siswa Kegiatan pembukaan: <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih termotivasi dan bersemangat • Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi sumber daya alam untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan membangun minat mereka terhadap 	10 MENIT

<p>topik tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan analogi sederhana untuk memperkenalkan materi. • Guru memaparkan tujuan pembelajaran. 	
<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan mengenai media permainan yang akan digunakan. • Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, yang terdiri dari 5-6 siswa. • Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi jalannya permainan di dalam kelas. • Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran. 	100 menit
<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi pembelajaran berupa pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk memastikan peserta didik paham akan materi yang telah dipelajari. <p>Pertanyaan evaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang terjadi jika suatu negara tidak memiliki tegu laj pemanfaatan sumber daya alam yang bagus? 2. Apa yang kamu lakukan jika kamu memiliki kesempatan untuk memperbaiki alam yang telah rusak? 3. Dll. <ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup pembelajaran. 	10 MENIT

<p>Penyimpulan: Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan peserta didik.</p> <p>Refleksi Peserta Didik:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan Refleksi</th> <th>Ya</th> <th>Tidak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Pertanyaan untuk memastikan peserta didik sudah memahami materi seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? • Apakah sudah paham tentang pendapatan, tabungan dan investasi? </td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> Pertanyaan tentang pengalaman pribadi peserta didik dalam mengambil keputusan keuangan, seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian memiliki pengalaman salah melihat alam disekitar kalian dieksploitasi? Lalu apa yang kamu lakukan? dst. </td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak	Pertanyaan untuk memastikan peserta didik sudah memahami materi seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? • Apakah sudah paham tentang pendapatan, tabungan dan investasi? 			Pertanyaan tentang pengalaman pribadi peserta didik dalam mengambil keputusan keuangan, seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian memiliki pengalaman salah melihat alam disekitar kalian dieksploitasi? Lalu apa yang kamu lakukan? dst.		
Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak									
Pertanyaan untuk memastikan peserta didik sudah memahami materi seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? • Apakah sudah paham tentang pendapatan, tabungan dan investasi? 											
Pertanyaan tentang pengalaman pribadi peserta didik dalam mengambil keputusan keuangan, seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian memiliki pengalaman salah melihat alam disekitar kalian dieksploitasi? Lalu apa yang kamu lakukan? dst.											
<p>Asemen/ Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran</p>											
<p>Guru melakukan observasi kepada peserta didik terhadap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan peserta didik dalam kelas dalam bertanya, • Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, • Keaktifan peserta didik dalam memberikan pendapat, 											

- Keaktifan peserta didik dalam memberikan sanggahan,
- Menyimak dan memperhatikan materi dan penjelasan,
- Mencatat materi dan kesimpulan,
- ~~Kesartipan~~ siswa,
- Dll.

Refleksi Guru

- Meninjau apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Apakah siswa memahami konsep-konsep materi dan permainan ~~Sadaland~~ Go! yang diharapkan?
- Tinjauan hasil evaluasi siswa, baik dari tes, maupun respons siswa selama pembelajaran. Apa yang berhasil dan apa yang perlu ditingkatkan?
- Tinjau interaksi dengan siswa selama pembelajaran. Apakah siswa terlibat aktif? Bagaimana ~~respons~~ mereka terhadap materi yang diajarkan?
- Menerima umpan balik dari siswa. Apakah mereka merasa materi yang diajarkan bermanfaat? Apakah mereka membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam topik tertentu?
- Berdasarkan refleksi tersebut, buat rencana untuk perbaikan. Identifikasikan apa saja yang perlu diperbaiki dan buat rencana tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya.

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan remedial:

Kegiatan remedial dilakukan kepada peserta didik yang dinilai masih belum memenuhi standar tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial dilakukan dengan memberi materi dari ~~youtube~~.

Kegiatan pengayaan:

Kegiatan pengayaan dilakukan kepada peserta didik yang nilainya sudah memenuhi standar tujuan pembelajaran. Kegiatan pengayaan dilakukan dengan

<p>cara memberi cuplikan materi pertemuan selanjutnya.</p>
<p>Sumber/Referensi/Daftar Pustaka</p>
<p>Nurasa' ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII Jakarta Pusat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.</p>
<p>Lampiran</p>
<p>1. Materi</p> <p>Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang terdapat di permukaan bumi dan memiliki potensi untuk dimanfaatkan oleh manusia guna memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya, baik itu pangan, energi, maupun bahan baku industri. Sumber daya alam ini sangat beragam, mencakup elemen-elemen alami seperti tanah, air, udara, dan bahan tambang.</p> <p>Berdasarkan sifat kelestariannya, sumber daya alam terbagi menjadi dua jenis, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui (<i>renewable resources</i>) dan yang tidak dapat diperbarui (<i>non-renewable resources</i>). Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya yang dapat diproduksi kembali atau dipulihkan secara alami dalam jangka waktu tertentu, seperti air, tanaman, dan energi surya.</p> <p>Sementara itu, sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya yang terbentuk dalam waktu yang sangat lama dan jumlahnya terbatas, seperti minyak bumi, batu bara, dan logam, sehingga pemanfaatannya perlu dilakukan dengan bijaksana.</p> <p>Potensi Sumber Daya Indonesia</p> <p>Potensi sumber daya alam di Indonesia sangat beragam dan terbagi dalam</p>

beberapa kategori, berikut adalah tiga jenis sumber daya alam yang menjadi kekayaan Indonesia:

(1) Sumber Daya Alam Hutan

Sumber daya hutan adalah kekayaan alam yang terdapat di kawasan hutan, mencakup berbagai elemen seperti pohon, tumbuhan, hewan, dan ekosistem yang mendukung kehidupan. Hutan berperan penting sebagai penyedia bahan baku seperti kayu, getah, rotan, dan tumbuhan obat, serta berfungsi dalam menjaga keseimbangan lingkungan melalui penyimpanan karbon, pengaturan siklus air, dan pengendalian erosi tanah. Hutan juga memiliki fungsi selain sebagai penyedia bahan baku, yaitu menjadi habitat bagi beragam flora dan fauna, serta memberikan manfaat bagi manusia dalam bentuk keindahan alam dan pariwisata. Fungsi kawasan hutan Indonesia dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu hutan produksi, hutan lindung, dan hutan konservasi.

(2) Sumber Daya Alam Tambang

Barang tambang adalah sumber daya alam yang terbentuk dari proses geologis di perut bumi dan memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Di Indonesia, klasifikasi barang tambang diatur dalam UU No. 11 Tahun 1967 tentang Pertambangan, yang memahaminya menjadi tiga golongan, yaitu Golongan A, B, dan C.

- a) Golongan A adalah barang tambang yang dianggap strategis bagi negara karena perannya yang vital untuk keamanan dan kesejahteraan nasional. Contohnya adalah minyak bumi, gas alam, batu bara, dan uranium.
- b) Golongan B adalah barang tambang yang penting untuk memenuhi kebutuhan industri dan perekonomian, seperti bijih besi, timah, tembaga, dan emas.
- c) Golongan C terdiri dari barang tambang yang bersifat non-logam dan umumnya digunakan sebagai bahan baku untuk industri skala kecil dan menengah, misalnya pasir, batu gamping, dan lempung.

Klasifikasi ini bertujuan untuk mengatur pengelolaan dan pemanfaatan

barang tambang sesuai dengan peran dan tingkat kepentingannya bagi pembangunan nasional, serta untuk menjaga kelestariannya agar bisa dimanfaatkan secara berkelanjutan.

(3) Sumber Daya Alam Kemaritiman

Laut Indonesia menyimpan potensi kekayaan alam yang melimpah dan sangat bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat jika dimanfaatkan secara optimal. Beberapa potensi sumber daya kelautan di Indonesia adalah:

- a) Sumber Daya Perikanan, laut Indonesia kaya akan berbagai jenis ikan dan biota laut, termasuk ikan tuna, cakalang, udang, dan kepiting. Sumber daya ini penting untuk pangan, ekonomi, dan industri perikanan.
- b) Terumbu Karang, Indonesia adalah salah satu yang terbesar di dunia, memberikan habitat bagi berbagai spesies laut dan berperan dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Terumbu karang juga menarik wisatawan, sehingga menjadi potensi untuk ekowisata.
- c) Energi Laut, Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan energi laut, seperti energi gelombang dan arus laut, yang dapat menjadi sumber energi terbarukan dan ramah lingkungan. Selain itu, Pantai, pulau, dan keindahan alam bawah laut Indonesia menarik wisatawan lokal dan internasional, yang berkontribusi pada ekonomi lokal dan nasional. Pemanfaatan sumber daya kelautan dengan cara yang lestari dapat memberikan manfaat ekonomi yang besar sekaligus menjaga keberlanjutan ekosistem laut.

2. Penilaian Akhir

- Siswa memahami materi.
- Siswa aktif dalam pembelajaran.
- Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok

3. Rubrik penilaian				
Aspek yang dinilai	Rentang Nilai			
	100-94	93-86	85-78	<78
Keaktifan peserta didik dalam bertanya.				
Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan.				
Menyimak dan memperhatikan materi dan penjelasan.				
Mencatat materi dan kesimpulan.				
Ketepatan siswa.				
Ketepatan waktu siswa dalam mengumpulkan dan menjawab pertanyaan.				
Ketepatan jawaban yang disampaikan siswa.				

Malang, 9-4-20254
Praktikan



Nihra Syafa Kamila Anwar
NIM. 20102110104

Lampiran 13. Hasil Cek Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025

diberikan kepada:

Nama : Nihra Syafa Kamila Aanwar
NIM : 210102110104
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Sadalindo Go! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MTs Miftahul Huda Duwet Krajan.

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 18 Juni 2025

Kepala,

Benny Afwadzi



Lampiran 14. Biodata Mahasiswa

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Nihra Syafa Kamila Anwar
Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 13 Juni 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Ds. Papringan, Kec. Temayang, Kab.
Bojonegoro
E-Mail : nihrazyafaka03@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SMPN 1 Temayang
2. MAN 1 Bojonegoro
3. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang