

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME LITERA
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI DAERAH KU
KEBANGGANKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
BUDAYA DAN KEWARGAAN KELAS V SD NEGERI 1 TULUS BESAR
KECAMATAN TUMPANG KABUPATEN MALANG**

OLEH

IFATUL MARDHIYAH

NIM. 220103110043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME LITERA
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI DAERAH KU
KEBANGGANKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
BUDAYA DAN KEWARGAAN KELAS V SD NEGERI 1 TULUS BESAR
KECAMATAN TUMPANG KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Ifatul Mardhiyah

NIM. 220103110043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitkuin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP : 197902022006042003

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Ifatul Mardhiyah

NIM : 220103110043

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "LITERA"
Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku
Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan
Kewargaan Kelas V Sd Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan
Tumpang Kabupaten Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 199012252019032019

Mengetahui

Ketua Program Studi

Ahmad Abthoki, M.Pd.

NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang”** oleh Ifatul **Mardhiyah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

NIP. 1198607202015032000

:

Anggota Penguji

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

:

Sekretaris

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

:

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

28 April 2026

Hal : Ifatul Mardhiyah

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ifatul Mardhiyah

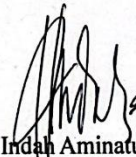
NIM : 220103110043

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "LITERA" Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing /



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ifatul Mardhiyah

NIM : 220103110043

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian 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, 29 Mei 2026

Hormat saya,



Ifatul Mardhiyah

NIM. 220103110043

MOTTO

“Pendidikan adalah senjata, yang efeknya tergantung pada siapa yang memegang ditanganya dan pada siapa itu ditujukan”

(Joseph Stalin)

“Pada Akhirnya ini semua hanyalah permulaan”

(Nadin Amizah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama, saya ucapkan *alhamdulillah* *rabbi'l'alamin*. Segala puji bagi Allah SWT, rasa syukur yang tak terhingga peneliti panjatkan ke hadirat-Nya atas segala limpahan rahmat, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan yang telah diberikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Atas itu semua, Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada:

Kedua Orang tua

Teristimewa, kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan dan meridhai setiap langkah penulis, yang telah menciptakan rumah yang hangat serta penuh kasih, selalu mendukung penulis untuk terus tumbuh, serta milyaran rapalan doa yang tidak pernah terputus untuk kelancaran dan kesuksesan penulis hingga hari ini. Terimakasih atas wejangnya agar menjadi manusia yang selalu bermanfaat bagi sekitar yang tak pernah membatasi putrinya untuk menjadi manusia seperti apa, dan bermimpi seliar liarnya.

Seluruh Guru dan Dosen

Dengan kesabaran dan ketulusan, terimakasih telah menanamkan ilmu yang menjadi cahaya dalam perjalanan hidup peneliti. Semoga setiap ilmu yang diajarkan dan setiap doa yang dipanjatkan menjadi amal jariyah yang tak terputus, serta Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kemuliaan kepada para guru dan dosen. Terima kasih atas segala bimbingan yang akan selalu terpatri dalam doa dan rasa hormat yang mendalam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *alhamdulillah* saya panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang”. Sholawat serta salam, semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW, berkat perjuangan beliau dan para sahabatnya dapat mengantarkan kita dari zaman jahiliyah menuju ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

Atas izin dan kasih sayang Allah Swt, Serta dorongan Bapak dan Ibu mendamba putri pertamanya menyandang gelar sarjana, skripsi ini pun telah tiba pada pungkasan akhirnya. Meski telah rampung, penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini jauh dari kata sempurna. Selesaiannya skripsi ini adalah wujud kelegaan, sekaligus tanggung jawab yang ditunaikan di bangku sarjana. Ada doa yang berbisik, bimbingan yang menuntun, dan dukungan yang menguatkan. Oleh karena itu, penulis dengan kerendahan hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing sekaligus dosen wali yang telah berkenan untuk mencurahkan waktu, memberikan saran, nasihat, arahan dan motivasi yang tak ternilai, sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi ini tepat waktu.
5. Bapak Miftakhul Munir, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tulusbesar, Ibu Rahayu Ning A. S.Pd selaku Wali Kelas 5 dan Ibu Khuriatul Maulidah, S.Pd serta seluruh jajaran guru SD Negeri 1 Tulusbesar yang telah mengizinkan dan membantu peneliti selama proses menyelesaikan penelitian skripsi.
6. HMPS PGMI Periode 2024/2025 dan PMII Rayon Kawah Chondrodimuko tempat penulis berproses, bagian dari fragmen hidup yang paling mengesankan.
7. Teman masa kecilku hingga saat ini Ulul Fauziah, Lina Aprillia Chaerani, terimakasih telah menjadi tempat pulang sekaligus pendengar yang baik.
8. Sahabatku Zahrotun Nisa, Saidatul Bariatul dan Naylatus sa'idah. Terimakasih sudah menjadi teman yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri, yang selalu mengulurkan tangan ketika penulis mengalami kesedihan.
9. Temanku sejak bangku perkuliahan, Dwi Anggraini Lutfiyah, Citra Hapsari, Putri Nirmala arum dan kelas PGMI B khususnya terimakasih sudah selalu mendukung segala hal yang penulis lalui. Terimakasih selalu mempersilahkan dan membuka pintu kos kalian lebar lebar dengan gurau kecil, cerita receh, tawa yang tidak pernah habis serta ketika penulis pulang larut malam. “*ayo wisuda bareng!*” adalah kalimat pecutan untuk kita segera menyelesaikan babak ini bersama dan mengakhiri bersama. .

10. Nadin Amizah, Hindia, Feast, Perunggu, Bernadya, Sal Priadi terimakasih telah meminjamkan suaranya melalui lagu lagu yang menemani berisiknya dunia dan sunyinya malam malam penyusunan skripsi ini. Musik ini adalah teman dalam segala rasa.
11. Gunung gunung yang telah kudaki maupun masih dalam wishlist yang menjadi motivasi penulis tetap hidup dan berjalan.
12. Terakhir, untuk seseorang yang belajar berdiri sendiri, menapaki jalan yang tak selalu lurus, dan meletakkan sisa keberaniannya untuk bertahan. Diriku sendiri, pada hakikatnya kamu akan selalu nekat, ngga usah takut teruskan saja. Terimakasih sudah sampai, terimakasih sudah selesai. Selamat merayakan kecemasan kecemasan ditangga berikutnya, selamat berpetualang dilevel kehidupan selanjutnya, selamat berperang dengan pertanyaan “kapan” yang tak ada ujungnya. Tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan proses dan pertumbuhan diri sendiri. Penulis berdoa agar langkah kecilmu diperkuat, dikelilingi orang orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu terjawab. Aaminn.

Akhirul Kalam. Wallahul Muafieq Illa Aqwamith Thoriq.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Malang, 29 Mei 2026

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman yang dipakai dalam penulisan transliterasi Arab-Latin ini sesuai dengan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987/ yang pada intinya dijelaskan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ه	= ‘
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

إي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
الملخص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Penelitian	13
H. Definisi Istilah.....	18
I. Sisematika Penulisan.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Kajian Teori	22
B. Perspektif Teori dalam Islam	47
C. Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Model Pengembangan.....	54

C. Prosedur Pengembangan	55
D. Uji Produk	61
E. Jenis Data	64
F. Instrumen Pengumpulan Data	65
G. Teknik Pengumpulan Data	65
H. Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	72
A. Proses Pengembangan	72
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	91
C. Revisi Produk	102
BAB V PEMBAHASAN	116
A. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA.....	116
B. Hasil Tingkat Validitas Media Pembelajaran Board Game LITERA.....	118
C. Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa	120
D. Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran	125
BAB VI	130
PENUTUP.....	130
A. Simpulan	130
B. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN.....	139
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	179

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan.....	45
Tabel 3. 1	Kisi kisi Pedoman Wawancara Guru	56
Tabel 3. 2	Skor Skala Likert.....	67
Tabel 3. 3	Tabel Skor Skala Likert.....	68
Tabel 3. 4	Kriteria Skor N-Gain	69
Tabel 3. 5	Kategori Tafsiran N-Gain.....	69
Tabel 3. 6	Skor Skala Guttman	70
Tabel 3. 7	Skor Skala Guttman	71
Tabel 4. 1	Hasil Angket Ahli Materi	92
Tabel 4. 2	Analisis Data Kualitatif Ahli Materi	94
Tabel 4. 3	Hasil Angket Ahli Media	94
Tabel 4. 4	Analisis Data Kualitatif Ahli Media.....	96
Tabel 4. 5	Hasil Angket Ahli Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 6	Analisis Data Kualitatif Ahli Pembelajaran	98
Tabel 4. 7	Analisis Respon Siswa	99
Tabel 4. 8	Data Pretest Posttest	101
Tabel 4. 9	Data SPSS Pretest-Posttest.....	102
Tabel 4. 10	Revisi Produk	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	53
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE ..	55
Gambar 3. 3 Skema Model Pengembangan ADDIE	60
Gambar 4. 1 Papan Permainan	78
Gambar 4. 2 Pion	79
Gambar 4. 3 Dadu.....	79
Gambar 4. 4 Sampul, daftar isi, Cp & TP.....	80
Gambar 4. 5 Materi Budaya Daerah	82
Gambar 4. 6 Materi akulturasi dan asimilasi budaya	83
Gambar 4. 7 Materi Warisan Budaya	85
Gambar 4. 8 Panduan Penggunaan	86
Gambar 4. 9 Profil Pengembang	87
Gambar 4. 10 Kartu Soal dan Kartu Tantangan	88
Gambar 4. 11 Box.....	89
Gambar 4. 12 Produk Sebelum Revisi Font	103
Gambar 4. 13 Produk Setelah Revisi Font	104
Gambar 4. 14 Produk sebelum Revisi Kartu soal dan Tantangan	105
Gambar 4. 15 Produk Setelah Revisi Pada Kartu soal dan Tantangan.....	106
Gambar 4. 16 Produk Sebelum Revisi Box.....	107
Gambar 4. 17 Produk Setelah Revisi Box	108
Gambar 4. 18 Produk Sebelum Revisi CP,TP	108
Gambar 4. 19 Produk Setelah Revisi CP, TP	109
Gambar 4. 20 Produk Sebelum Diperbanyak Materi	110
Gambar 4. 21 Produk Setelah diperbanyak Materi	111

ABSTRAK

Mardhiyah, Ifatul. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang*. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *board game* "LITERA" pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar kecamatan tumpang kabupaten Malang. Pengembangan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa board game dengan mekanisme permainan roll and move (ular tangga modifikasi/ULTAMOD), dilengkapi komponen papan permainan, pion, dadu, kartu soal, kartu tantangan, buku panduan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa *board game* "LITERA" memperoleh kevalidan sebesar 95% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 91% dari ahli pembelajaran, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi besar. Media terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 55,7 menjadi 89,3 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, respon siswa terhadap kemenarikan media sangat positif dengan persentase sebesar 96,7%, menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *board game* "LITERA" merupakan media pembelajaran yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa, sekaligus menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa board game LITERA merupakan media pembelajaran yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa terhadap materi daerahku kebanggaanku. Media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran tambahan yang menarik bagi siswa sekaligus menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna.

Kata Kunci: *Board Game*, Daerahku Kebanggaanku, IPAS, Literasi Budaya dan Kewargaan.

ABSTRACT

Mardhiyah, Ifatul. 2026. *Development of LITERA Board Game Learning Media in the Science Subject with the Material My Region My Pride to Improve the Cultural and Civic Literacy Skills of Grade 5 Students of SD Negeri 1 Tulusbesar, Tumpang District, Malang Regency*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Thesis Supervisor: Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

This research aims to develop a board game learning media "LITERA" for the Natural Sciences My Region, My Pride subject to improve cultural and civic literacy skills in fifth-grade students at SD Negeri 1 Tulusbesar, Tumpang District, Malang Regency. The development used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The resulting product is a board game with a roll-and-move mechanism (modified snakes and ladders/ULTAMOD), complete with game board components, pawns, dice, question cards, challenge cards, and a guidebook.

Validation results by media experts, material experts, and learning experts showed that the LITERA board game achieved validity scores of 95% for material, 91% for media, and 91% for learning aspects, placing it in the very valid category and suitable for use without major revision. The board game proved effective in improving students' cultural and civic literacy skills, as evidenced by an increase in the average pretest score from 55.7 to 89.3 on the posttest, with an N-Gain score of 0.76, categorized as high. Furthermore, student responses regarding the attractiveness of the media were highly positive, reaching a percentage of 96.7%, indicating that the media successfully captured students' attention, was easy to use, and made learning more enjoyable and interactive. Thus, the LITERA board game is a valid, attractive, and effective learning medium for improving students' cultural and civic literacy skills, while also serving as an innovative alternative for teachers in delivering meaningful IPAS learning on the topic of My Region, My Pride.

This study concludes that the LITERA board game is a valid, engaging, and effective learning medium for improving students' cultural literacy and civics skills on the topic of "My Region, My Pride." This tool is expected to be an engaging supplementary learning medium for students and an innovative alternative for teachers in delivering meaningful learning.

Keywords: Board Game, My Region, My Pride, Science, Cultural Literacy and Civics.

الملخص

مردية، إفاتول . ٢٠٢٦. تطوير لعبة لوحية تعليمية من نوع ليترا في مادة العلوم باستخدام مادة "منطقتي فخري" لتحسين مهارات الثقافة والمواطنة لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة تولوسييسار الابتدائية الحكومية رقم ١، مقاطعة تومبانغ، محافظة مالانغ. أطروحة، مدرسة التربية الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ، المشرفة على الأطروحة: الدكتورة إنداه أمينات الزهرية، ماجستير في التربية

يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة لوحية تعليمية بعنوان "ليترا" لمادة العلوم الطبيعية منطقتي، فخري بهدف تحسين مهارات الثقافة والوعي المدني لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة تولوسييسار الابتدائية الحكومية رقم ١، في مقاطعة تومبانغ، بمحافظة مالانغ. وقد اعتمد التطوير على منهجية البحث والتطوير باستخدام نموذج، الذي يتألف من التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. المنتج النهائي عبارة عن لعبة لوحية تعتمد على آلية النرد والتحريك) نسخة معدلة من لعبة السلم والتعبان(وتتضمن مكونات لوحة اللعب، والقطع، والنرد، وبطاقات الأسئلة، وبطاقات التحدي، ودليل إرشادي.

تشير نتائج التحقق من صحة اللعبة، التي أجراها خبراء في الوسائط والمواد التعليمية والتعليم، إلى أن اللعبة تتمتع بمستوى عالٍ جدًا من الصلاحية، حيث استوفت معايير الصلاحية، وهي جدية بالاختبار. وقد حققت اللعبة درجات صلاحية بلغت ٩٥% للمواد، و ٩١% للوسائط التعليمية، و ٩١% للتعليم. أظهرت تجربة محدودة أن استخدام لعبة اللوح هذه حسن من معرفة الطلاب بالثقافة المحلية ومهاراتهم المدنية، حيث بلغ متوسط مؤشرات تنفيذ تقنيات تحليل البيانات باستخدام تحليل البيانات الكمية والنوعية واختبار الكسب الكمي ٧٦,٠ وهو مستوى يُعتبر مرتفعًا. كما كانت استجابات الطلاب للعبة إيجابية للغاية، إذ بلغت نسبة تفاعلهم ٩٦.٧%.

تخلص هذه الدراسة إلى أن لعبة اللوح ليترا وسيلة تعليمية فعالة وجذابة لتحسين معرفة الطلاب بالثقافة المحلية ومهاراتهم المدنية في موضوع "منطقتي، فخري". ومن المتوقع أن تكون هذه الأداة وسيلة تعليمية إضافية جذابة للطلاب، وبدليًا مبتكرًا للمعلمين في تقديم تعليم ذي معنى.

الكلمات المفتاحية: لعبة لوحية، منطقتي، فخري، العلوم، المعرفة الثقافية، التربية المدنية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disusun secara sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam mengembangkan kemampuan mereka¹. Salah satu cara menerapkan kebijakan pendidikan dasar di Indonesia adalah dengan menggunakan Kurikulum Merdeka, dimana fokus pembelajarannya berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari, kerja sama, dan pusatnya di siswa. Siswa belajar di sekolah dasar tidak hanya tentang hafalan tetapi, siswa juga diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan literasi budaya dan kewargaan².

Dalam perspektif Islam, konsep literasi memiliki landasan yang sangat kuat sejak turunnya wahyu pertama dalam Al-Qur'an, yaitu perintah *iqra'* (bacalah) dalam QS. Al-'Alaq ayat 1–5. Perintah ini tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas membaca teks secara sempit, tetapi mencakup proses memahami, menelaah, dan mengkaji berbagai fenomena kehidupan secara luas. Menurut Quraish Shihab, makna *iqra'* bersifat universal, yakni membaca segala sesuatu, baik yang tertulis (qauliyah) maupun yang tidak tertulis seperti alam semesta dan realitas sosial (kauniyah)³. Maka dari itu makna literasi

¹ Abdul Rahman et al., "Analisis Uu Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia" 4, no. 1 (2021): 6.

² Ari Sujarwadi, Dinie Anggraeni Dewi, and Rizky Saeful Hayat, "Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi," *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris* 2, no. 1 (2024): 127–35, <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.280>.

³ Rahmatullah, Hudriansyah, and Mursalim, "M . Quraish Shihab Dan Pengaruhnya Terhadap Dinamika" 14, no. 1 (2021): 127–51.

dalam Islam tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami konteks, serta mengambil hikmah dari setiap informasi yang diperoleh.

Seiring perkembangan zaman, konsep literasi mengalami perluasan makna dalam kajian modern. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Gerakan Literasi Nasional mengelompokkan literasi ke dalam enam komponen utama, yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Keenam literasi tersebut mencerminkan kebutuhan kompetensi abad ke-21 yang menuntut individu untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi⁴.

Makna *iqra'* menjadi semakin relevan karena tidak hanya mendorong aktivitas membaca teks, tetapi juga membaca realitas digital, sosial, dan budaya yang terus berkembang. Lebih lanjut, integrasi nilai-nilai Islam dalam literasi modern menunjukkan bahwa literasi budaya dan kewargaan memiliki posisi penting dalam membentuk karakter peserta didik. Literasi budaya dan kewargaan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman terhadap budaya lokal dan nasional, tetapi juga mencakup kemampuan bersikap toleran, menghargai keberagaman, serta berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab di era digital⁵.

Dalam hal ini, guru sebagai pendamping proses belajar dituntut untuk mampu menyediakan pembelajaran yang penuh makna, sesuai dengan apa yang ada pada kehidupannya, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam

⁴ Eni, "Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan (Gerakan Literasi Nasional)," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., No. Mi (2017): 5–24.

⁵ Ari Sujarwadi, Dinie Anggraeni Dewi, And Rizky Saeful Hayat, "Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi."

kegiatan belajar. Pembelajaran yang bermakna bisa tercapai jika media pembelajaran yang dipakai mampu menarik minat, menyenangkan, dan menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa⁶.

Dalam proses pembelajaran SD, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), guru diharapkan bisa menautkan ide-ide sains dan sosial dengan situasi hidup sehari-hari siswa⁷. Pelajaran IPAS bukan hanya tentang kejadian-kejadian di alam, tapi juga tentang cara manusia berhubungan dengan lingkungan sosial dan budayanya⁸.

Literasi budaya dan kewargaan penting untuk dikuasai oleh setiap orang karena dapat memberikan kemampuan untuk membaca dan menafsirkan budaya dalam beragam manifestasinya. Literasi budaya dan kewargaan merupakan kecakapan untuk mengenal dan memahami nilai kebudayaan yang ada di sekitar. Bagi siswa sekolah dasar yang akan menjadi penerus bangsa, kemampuan literasi budaya ini dapat membantu untuk membuka peluang menjadi pribadi yang berkompeten⁹.

Literasi budaya dan kewargaan memiliki hubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kondisi pembelajaran di sekolah melibatkan berbagai individu yang memiliki budaya masing-masing.

⁶ Anti Muthmainnah, Amalia Dwi Pertiwi, and Tin Rustini, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 4 (2023): 41–48, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7677116>.

⁷ Asti Yunita Benu and Nana Supriatna, "Akselarasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS," *Journal Education Innovation* 2, no. 3 (2024): 328–33, <https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jei328>.

⁸ Arita Marini Agist Hasanah, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, Ranti Dwi Agustin, Rini Cahyani Setyawati, Leonardo Elifas, "Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–44, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

⁹ Eni, "Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan (Gerakan Literasi Nasional)."

Literasi budaya dan kewargaan sangat diperlukan di sekolah karena dapat membantu anak untuk beradaptasi pada lingkungan dan bersikap bijaksana terhadap keragaman¹⁰.

Urgensi literasi budaya dan kewargaan telah mendapat pengakuan resmi dalam kebijakan pendidikan nasional. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti menjadi salah satu dasar hukum yang mewajibkan sekolah untuk menginternalisasi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dalam proses pembelajaran¹¹. Kebijakan tersebut kemudian diperkuat melalui peluncuran Gerakan Literasi Nasional (GLN) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2017, yang secara eksplisit menempatkan literasi budaya dan kewargaan sebagai salah satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

Kemendikbud menegaskan bahwa kemampuan ini mencakup dua hal pokok yakni kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, serta kemampuan menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab dengan hadirnya Kurikulum Merdeka, literasi budaya dan kewargaan semakin diperkuat melalui dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya elemen "Berkebhinekaan Global" dan "Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia," yang secara langsung menuntut peserta didik untuk mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya bangsanya.

¹⁰ Luthfi Fahru Ahsani, "Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi" 11 (2021): 7–16.

¹¹ Ika Fadilah And Ratna Sari, "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti" 10, No. 1 (2018).

Dari hasil pra observasi di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, peneliti melihat bahwa cara mengajar IPAS masih klasik/konvensional, di mana guru masih menggunakan metode ceramah dan tugas tanpa ada media belajar yang seru dan menarik. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang bersemangat proses belajar. Padahal, siswa kelas V yang sedang dalam fase perkembangan operasional konkret butuh media yang nyata, bisa diraba, dimainkan, dan dikaitkan dengan pengalaman harian mereka sehari-hari¹².

Hasil wawancara dan pengamatan awal di kelas V, peneliti juga merasa khawatir tentang beberapa pola pembelajaran siswa di kelas. Fenomena tersebut muncul ketika peserta didik memperoleh tugas untuk menjawab pertanyaan terkait materi IPAS yang sedang dibahas. Saat diminta mencari informasi melalui buku paket atau LKS, siswa justru lebih sering meminta petunjuk halaman maupun arahan kegiatan kepada peneliti, dibandingkan membaca materi dan instruksi tugas secara menyeluruh terlebih dahulu.

Beberapa pertanyaan atau aktivitas di lembar kerja siswa (LKS) sering tidak dijawab dengan alasan "tidak ada jawabannya di buku paket/LKS". Padahal, kalau siswa bersedia membaca lebih teliti, mereka akan menemukannya di halaman tertentu pada LKS yang digunakan. Dalam situasi tertentu, peneliti mengharapkan siswa bisa mencari penyelesaian atau solusi masalah dengan mengakses sumber belajar lainnya yang inovatif kreatif dan menyenangkan, bukan hanya mengandalkan buku paket atau LKS.

¹² Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Dan Problematikannya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 116–52, <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>.

Di samping itu, kekayaan budaya di Tulusbesar, seperti tradisi gotong royong, seni daerah, serta nilai-nilai sosial masyarakat, belum banyak diintegrasikan ke dalam proses belajar. Hal ini menggambarkan adanya kesenjangan antara potensi lingkungan sekitar dengan pengalaman belajar yang diterima siswa di dalam kelas.

Minimnya kegiatan pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan model ataupun media pembelajaran inovatif yang memadukan unsur budaya. Hal tersebut yang menjadi penyebab rendahnya literasi budaya pada siswa. Berdasarkan urgensi dari permasalahan diatas, salah satu solusi yang bisa menjawab masalah tersebut adalah media belajar berbentuk board game yang tidak hanya menarik, tapi juga bisa mengajarkan dan memperkuat pemahaman tentang budaya serta rasa kewargaan siswa.

Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media belajar dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan literasi siswa apabila media tersebut menarik dan interaktif dalam penggunaannya¹³. Terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan dapat membuat siswa lebih termotivasi dan aktif saat belajar tematik di sekolah dasar¹⁴.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media *board game* bisa meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa karena adanya unsur kompetisi, strategi, dan kerja sama dalam kegiatan belajar yang

¹³ Dea Gita Tasya Et Al., “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips” 09 (2024): 637–50.

¹⁴ Moch. Hari Purwiantoro And Widiyanto Hadi, “Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa,” *Joined Journal (Journal Of Informatics Education)* 3, No. 2 (2020): 9, <https://doi.org/10.31331/Joined.V3i2.1420>.

menyenangkan¹⁵. Selain itu, permainan papan dapat membantu siswa berinteraksi lebih baik satu sama lain karena suasana belajarnya yang melibatkan partisipasi dan komunikasi¹⁶. Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan literasi budaya siswa¹⁷. dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan permainan bisa meningkatkan literasi.

Namun, dari hasil penelitian, kebanyakan pengembangan media *board game* sebelumnya masih umum. Jadi, walaupun media *board game* sudah banyak dibuat sebagai media pembelajaran interaktif, pengembangan yang berfokus pada peningkatan literasi budaya dan kewargaan masih sangat sedikit. Hal ini menjadi kesempatan penting untuk penelitian yang mengembangkan media belajar yang tidak hanya membantu belajar, tetapi juga melestarikan budaya dan menanamkan nilai kewargaan sejak dini..

Dalam hal tersebut yang kemudian dilihat oleh peneliti bahwa rancangan yang akan dibangun pada penelitian ini memiliki posisi unik juga strategis. Pengembangan media *board game* LITERA di Tulusbesar, Malang, tidak hanya bertujuan meningkatkan minat dan pengetahuan tentang IPAS "Daerahku Kebanggaanku," tujuan lainnya memperkuat literasi budaya dan kewargaan.

¹⁵ Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, and Marleni, "Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv," *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 14, no. 2 (2024): 156–62, <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>.

¹⁶ Niken Yuni Astiti and Balqis Putri Rosyada, "Penggunaan Media Board Game Ular Tangga Dalam Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 221–31, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.24662>.

¹⁷ Intan Susetyo and Kusumo Wardhani, "Pengembangan Media Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 4" 6, no. 1 (2025): 1–12, <https://doi.org/10.55933/tjripd.v6i1.1070>.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas cakupan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dengan memasukkan dimensi kultural dan sosial yang lebih mendalam, sedangkan secara praktis penelitian ini memberikan alternatif nyata bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna. Berdasarkan hal tersebut, peneliti kemudian mengusung tema judul penelitian ***“Pengembangan Media Pembelajaran Board Game LITERA Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang”***.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang ingin diselesaikan meliputi hal-hal berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran board game “LITERA” pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran board game LITERA pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar yang teruji valid dan layak diuji cobakan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran board game LITERA pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran board game LITERA pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan masalah yang dirumuskan, yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *board game* “LITERA” pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar
2. Untuk mengetahui validitas media *board game* “LITERA” pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang.
3. Untuk mengetahui respon siswa kemenarikan media *board game* “LITERA” pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang.
4. Untuk mengetahui efektivitas media *board game* “LITERA” pada mata pelajaran IPAS sehingga mampu meningkatkan peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian yang diharapkan:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian teoretis di bidang pendidikan, khususnya terkait literasi budaya dan kewargaan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa boardgame pada pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis serta menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berupa *board game* “LITERA” mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik. Melalui penggunaan board game tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi Daerahku Kebanggaanku pada mata pelajaran IPAS karena pembelajaran disajikan secara kontekstual dan menarik.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Selain itu, temuan ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c) Bagi Sekolah

Penelitian membawa harapan berupa kontribusi nyata bagi sekolah tempat penelitian, yaitu SDN 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang. *Board game* yang dikembangkan dengan memanfaatkan kearifan lokal bisa berperan sebagai alat belajar yang baru dan kreatif untuk membantu proses mengajar dan belajar pada mata pelajaran IPAS.

E. Asumsi Pengembangan

1. Anak-anak lebih lancar mempelajari materi melalui kegiatan bermain, pengalaman nyata, dan interaksi bersama teman.
2. Guru memerlukan media pelajaran yang baru, kreatif, dan mudah digunakan. Board game bisa dijadikan tambahan untuk menjadikan

pelajaran IPAS lebih menyenangkan, interaktif, dan cocok dengan Kurikulum Merdeka.

3. Nilai budaya setempat adalah bahan ajar yang tepat dan familiar bagi siswa. Menyertakan unsur budaya lokal ke dalam media belajar bisa membantu siswa lebih paham dan sayang terhadap warisan budayanya.
4. Hasil pengembangan yang terbukti valid, menarik, dan bermanfaat akan meningkatkan standar proses belajar. Oleh sebab itu, pendekatan *Research and Development* (R&D) diterapkan supaya alat yang dibuat sesuai dengan keperluan siswa dan guru.

F. Spesifikasi Produk

Peneliti telah menciptakan sebuah alat bantu belajar berupa permainan papan atau board game yang diberi nama “LITERA” yakni singkatan dari “Literasi Budaya Tulus Besar”. Permainan ini dibangun sebagai inovasi edukasi yang menyisipkan elemen-elemen budaya lokal dari Kecamatan Tumpang, terutama Desa Tulus Besar beserta berbagai seni tradisionalnya ke dalam mata pelajaran IPAS dengan topik “Daerahku Kebanggaanku”. Tujuan pokok dari pembuatan produk ini adalah untuk memperbaiki kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar.

Nama ini adalah singkatan dari enam langkah penting dalam pembelajaran, yaitu *Learn, Interaction, Thinking, Exploration, Reflection, Action*. Keenam langkah ini menjadi dasar utama produk LITERA karena sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang ingin agar siswa aktif, kritis, dan peduli terhadap lingkungannya. Kata "LITERA" juga berasal dari kata "literasi", yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan

kemampuan literasi budaya dan kewargaan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

LITERA adalah sebuah permainan papan *board game* edukatif dengan menggunakan metode role and move dan didesign seperti ular tangga modifikasi (ULTAMOD). LITERA dibuat dengan tampilan yang menarik dan cocok untuk anak SD/MI. Papan permainannya berukuran 50 x 50cm, bisa dilipat jadi 4 bagian agar bisa dimasukkan dalam wadah berupa box, media ini terbuat dari bahan tebal, dan didominasi warna biru dan hijau yang menggambarkan suasana alam dan desa. Di papan itu, ada jalur permainan yang harus dilalui pemain.

Komponen lainya permainan ini ada enam pion yang bentuknya menyerupai ikon anak anak yang memakai baju tradisional. Pemain juga menggunakan dadu untuk menentukan langkah dan dua jenis kartu yang menjadi inti pembelajaran yakni kartu soal dan kartu tantangan. Disisi lain juga terdapat buku panduan dan ringkasan materi yang bisa dibaca oleh siswa.

Board game ini bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap lingkungan. Saat bermain, siswa harus membaca, berdiskusi, dan mengambil keputusan, sehingga kemampuan membacanya literasi terlatih dengan sendirinya. Melalui interaksi dengan teman, mereka juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama.

Selain untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan, LITERA juga memiliki tujuan sosial dan budaya yang kuat, yaitu melestarikan dan menumbuhkan kebanggaan terhadap budayanya sendiri. Permainan ini

menjadi jembatan yang menghubungkan nilai-nilai warisan leluhur dengan semangat belajar anak-anak zaman sekarang. Dengan memainkan LITERA, siswa tidak hanya paham pelajaran IPAS, tetapi juga belajar menghargai identitas budayanya. Diharapkan, produk ini bisa menjadi model pembelajaran baru yang menyatukan tradisi dengan kemajuan, belajar dengan bermain, serta literasi dengan budaya.

G. Orisinalitas Penelitian

Tujuan dari orisinalitas dalam penelitian pengembangan adalah untuk memperlihatkan aspek yang serupa maupun yang berbeda antara penelitian yang sedang dijalankan dengan penelitian terdahulu. Hal ini penting agar kajian tidak mengulang hal yang sama. Dengan demikian, bagian mana yang membedakan penelitian saat ini dari yang terdahulu bisa terlihat dengan jelas. Beberapa studi terakhir menunjukkan bahwa media board game sudah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran, baik untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, maupun penguatan karakter.

Berikut merupakan tabel perbandingan antara pandangan penelitian terdahulu dengan gagasan peneliti saat ini sebagai bentuk dari kajian mengenai orisinalitas penelitian:

Tabel 1. 1Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Khotimah & Wahyuningtyas “ <i>Pengembangan Board Game Berbasis Budaya Lokal untuk</i> ”	• Menggunakan media <i>board game</i> • Ditujukan untuk siswa sekolah dasar	• Berfokus pada motivasi belajar siswa, bukan literasi budaya dan kewargaan • Mata pelajaran tidak spesifik IPAS, lebih	Penelitian ini mengembangkan board game yang diarahkan pada peningkatan kemampuan literasi budaya

	<i>Meningkatkan Motivasi Siswa” (2023)</i>		pada aspek umum pembelajaran	dan kewargaan kelas V pada materi Daerahku Kebanggaanku.
2	Lestari dkk. “ <i>Board Game Berbasis Kearifan Lokal untuk Karakter Berkebinekaan Global</i> ” (2023)	• Menggunakan <i>n board game</i> • Menargetkan pembelajaran SD	• Menitikberatkan pada pembentukan karakter kebinekaan global, bukan literasi budaya dan kewargaan • Tidak berfokus pada IPAS materi keberagaman budaya bangsa	Penelitian ini menekankan bahwa produk dikembangkan bukan hanya sebagai pengenalan budaya, tapi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran IPAS.
3	Fadhila, Rezkita & Djufri, “ <i>Media Board Game SICERIA dalam Pembelajaran IPAS Sistem Pencernaan</i> ” (2024)	• Produk berupa <i>Board game</i> • Sama-sama digunakan pada mata pelajaran IPAS • Menargetkan siswa SD	• Fokus pada materi system pencernaan, bukan keberagaman budaya dan kewargaan • Keterampilan yang diukur lebih pada pemahaman konsep IPA, bukan literasi budaya dan kewargaan.	Penelitian ini menekankan materi keberagaman budaya bangsa berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.
4	Artanti dkk. “ <i>Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning untuk Learning Loss</i> ” (2023)	• Sama sama <i>Media Board game</i> • Ditujukan untuk kelas V SD	• Fokus utama pada pemulihan learning loss akibat pandemic • Tidak mengaitkan dengan materi keberagaman budaya • Tidak menyoroti aspek literasi terutama literasi budaya dan kewargaan. • Meningkatkan hasil belajar	Penelitian ini lebih spesifik karena mengembangkan board game dengan tujuan meningkatkan keterampilan literasi budaya dan kewargaan siswa.
5	Juanda, Sujana, & Ali, “ <i>Pengaruh Board Game</i>	• Meneliti <i>media Board game</i>	• Fokus penelitian pada pemahaman konsep IPA, bukan	Penelitian ini dengan materi daerahku kebanggaanku

	<i>terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V</i> (2024)	• Sama sama mata pelajaran IPAS • Untuk siswa SD	literasi budaya dan kewargaan.	untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V
6	Rismarinandyo, “Board Game Kearifan Lokal tentang Rempah-Rempah Indonesia” (2023)	• Mengemban gkan <i>Board game</i> • Berorientasi pada siswa sekolah dasar	• Fokus pada pengenalan rempah rempah Indonesia, bukan budaya. • Lebih menekankan pada pengetahuan factual, bukan literasi budaya dan kewargaan. • Tidak terkait dengan materi IPAS daerahku kebanggaanku.	Penelitian ini menghadirkan board game untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran IPAS.

1. Penelitian oleh Khotimah dan Wahyuningtyas (2023) dalam artikel yang berjudul “*Pengembangan Board Game Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*” menunjukkan bahwa media permainan papan berorientasi aspek lokal membawa perubahan pada motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian ini tidak menitikberatkan pada aspek kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa mata pelajaran IPAS.¹⁸
2. Penelitian oleh Lestari dkk. (2023) berjudul “*Board Game Berbasis Kearifan Lokal untuk Karakter Berkebinekaan Global*” dalam bentuk artikel jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* mampu menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai kebinekaan siswa. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan *board*

¹⁸ Khusnul Khotimah and Neni Wahyuningtyas, “Media Development Board Game to Increase Student Motivation in Studying Regional Culture,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, no. 3 (2023): 298–310, <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.60477>.

game berbasis kearifan lokal. Perbedaannya, penelitian Lestari lebih menitikberatkan pada penguatan karakter kebinekaan global, sedangkan penelitian ini difokuskan pada peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa dalam mata pelajaran IPAS.¹⁹

3. Penelitian oleh Fadhila, Rezkita, dan Djufri (2024) dalam artikel “*Media Board Game SICERIA dalam Pembelajaran IPAS Sistem Pencernaan*” menemukan bahwa *board game* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi IPA. Walaupun memiliki kesamaan dalam penggunaan *board game* di mata pelajaran IPAS, penelitian ini berbeda karena fokus pada sistem pencernaan, bukan literasi budaya dan kewargaan siswa.²⁰
4. Penelitian oleh Artanti dkk. (2023) berjudul “*Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning untuk Learning Loss*” dalam artikel jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* efektif untuk mengurangi dampak *learning loss* siswa kelas IV pasca pandemi. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama memakai media *board game* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya, penelitian Artanti berfokus pada pemulihan *learning loss*, sementara penelitian ini lebih diarahkan pada kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.²¹

¹⁹ Myrna Apriany Lestari et al., “Pengembangan Media Board Game Berbasis Local Wisdom Dalam Penanaman Karakteristik Berkebinekaan Global,” *Jurnal Pelita PAUD* 8, no. 2 (2024): 515–23, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3810>.

²⁰ Nurul Fadhila, Shanta Rezkita, and Elyas Djufri, “Media Board Game ‘SICERIA’ Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar,” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 11, no. 1 (2024): 89–102.

²¹ I Dewa Ayu Nyoman Artanti I Dewa Ayu Nyoman Artanti, I Wayan Widiana, and I Made Teguh, “Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2023): 94–101, <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.57860>.

5. Penelitian oleh Juanda, Sujana, dan Ali (2024) dengan judul “*Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V*” dalam bentuk artikel jurnal. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *board game* dapat meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa kelas V SD. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan board game di pembelajaran IPAS. Perbedaannya, penelitian Juanda dkk. berfokus pada pemahaman konsep IPA, sedangkan penelitian ini lebih menyoroti keterampilan literasi budaya dan kewargaan siswa.²²
6. Penelitian oleh Rismarinandyo (2023) berjudul “*Board Game Kearifan Lokal tentang Rempah-Rempah Indonesia*” dalam bentuk artikel jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* efektif dalam mengenalkan siswa pada keragaman rempah-rempah Indonesia. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan board game. Perbedaannya, penelitian UNISS hanya fokus pada pengenalan rempah, sedangkan penelitian ini berfokus pada integrasi keterampilan literasi budaya dan kewargaan siswa mata pelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku.²³

²² Nur Afna Juanda, Atep Sujana, and Enjang Yusup Ali, “Pengaruh Board Game Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1381–86, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>.

²³ M Y Rismarinandyo, R W W Dewojati, and ..., “Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rempah-Rempah Khas Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar,” ... *Desain Komunikasi* ... 2 (2023): 70–77, <https://jfik.uniss.ac.id/index.php/journals/article/view/48%0Ahttps://jfik.uniss.ac.id/index.php/journals/article/download/48/35>.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah tahapan memperjelas istilah yang terdapat dalam judul serta fokus atau masalah penelitian, sehingga tidak menimbulkan salah pengertian maupun ketidakjelasan makna.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini melibatkan proses perancangan serta pembuatan produk media berupa permainan papan (board game) yang didasarkan pada model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Proses tersebut bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid (diakui oleh para ahli), praktis (mudah dioperasikan), dan efektif (mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa).

2. *Board Game* “LITERA”

Board game yang dimaksud adalah permainan papan fisik yang dilengkapi dengan komponen seperti papan permainan, kartu, dadu, pion dan panduan penggunaan. Sedangkan “LITERA” sendiri merupakan singkatan dari *Learn, Interaction, Thinking, Exploration, Reflection, Action*. Dan kata litera diadaptasi dari kata literasi. *Board game* ini keseluruhan konten, narasi, ilustrasi diambil dan diadaptasi dari nilai nilai, tradisi, cerita rakyat, symbol simbol budaya, serta potensi yang ada di Desa Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang.

3. Mata Pelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep ilmu

alam dan ilmu sosial. Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada IPAS Fase C (kelas V) dengan materi *Daerahku Kebanggaanku*, khususnya pada Topik A yaitu “Budaya Daerah”

4. Kemampuan Literasi budaya dan kewargaan

Literasi secara harfiah kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Dalam penelitian ini, kemampuan literasi budaya dan kewargaan diartikan sebagai kapasitas siswa untuk memahami, menghormati, dan menerapkan nilai-nilai budaya serta kewargaan yang ada dalam lingkungan sosial mereka melalui proses pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Secara konseptual, literasi budaya dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghormati keberagaman budaya yang ada di sekitarnya, termasuk tradisi, seni, kebiasaan, serta nilai sosial yang berkembang di masyarakat Tulusbesar.

Sementara itu, literasi kewargaan dipahami sebagai kemampuan siswa dalam rasa tanggung jawab, saling menghormati, dan peduli terhadap lingkungan sosial, sebagai bentuk penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Secara operasional, kemampuan literasi budaya dan kewargaan pada penelitian ini diukur melalui indikator literasi budaya dan kewargaan.

I. Sisematika Penulisan

Agar penulisan dan pemahaman penelitian ini lebih mudah dipahami secara menyeluruh, maka pembahasan disusun secara sistematis ke dalam tiga bagian utama.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat beberapa uraian yang didalamnya menjelaskan bagaimana latar belakang penelitiannya, seperti apa rumusan masalahnya, seperti apa tujuan penelitiannya, apa saja manfaat pengembangannya, apa asumsi pengembangannya, sejauh mana ruang lingkupnya, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta bagaimana penelitian ini ditulis dengan sistematika kepenulisan yang benar.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Memuat pembahasan teori-teori yang relevan serta kerangka berpikir yang menjadi landasan penelitian. Bagian ini berfungsi untuk memberikan dasar konseptual sekaligus menjelaskan alur pemikiran yang digunakan dalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan berbagai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mendukung proses pengembangan. Di dalamnya mencakup jenis penelitian, model pengembangan, langkah-langkah pengembangan, serta tahapan pengujian produk yang meliputi desain pengujian, subjek atau sampel yang digunakan, jenis data yang dikumpulkan, alat pengumpulan data, dan metode analisis data.

4. BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan pada Bab IV memuat hasil pengembangan produk, penyajian data validasi yang mencakup penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta penjelasan mengenai hasil uji coba lapangan.

5. BAB V PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan pada Bab V mengkaji secara lebih mendalam hasil pengembangan yang telah dipaparkan pada Bab IV, yang mencakup produk yang dikembangkan serta peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa.

6. BAB VI

Sistematika pembahasan pada Bab VI merupakan bagian penutup yang memuat kesimpulan serta saran dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "tengah" atau "perantara". Fungsi media adalah sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik berupa benda fisik seperti alat peraga, maupun non-fisik seperti materi belajar²⁴.

Menurut Hujair Ah Sanaky, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media juga bisa berupa objek yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca, sehingga penggunaannya dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar.²⁵ Sementara itu, National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta sebagai instrumen yang digunakan secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan keberhasilan program pendidikan²⁶.

Media pembelajaran sebagai segala bentuk saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik²⁷. Tujuan

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2002.

²⁵ Hujair Ah. Sanaky, *Media Pembelajaran*, Ed. Lukman A. Irfan Dan Saiful Amin Ghofur (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009).

²⁶ Hujair Ah. Sanaky.

²⁷ Sharon E Smaldino, *Instructional Technology and Media for Learning*, n.d.

utamanya adalah supaya materi pelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Media pembelajaran meliputi berbagai alat seperti buku, papan tulis, video, gambar, dan komputer. Dengan menggunakan media, materi yang sulit atau bersifat abstrak bisa diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh siswa²⁸.

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai agar proses belajar dapat berjalan secara optimal. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, di antaranya media mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, digunakan secara efektif, mudah didapatkan, sesuai dengan kemampuan peserta didik, praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa, bersifat fleksibel, memiliki biaya yang terjangkau, serta mempunyai kualitas yang baik sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama²⁹.

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik peserta didik sebagai sasaran pembelajaran, jenis rangsangan belajar yang ingin diberikan, kondisi lingkungan siswa, situasi setempat,

²⁸ Santy Afriana And Andi Prastowo, "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, No. 1 (2022): 41, <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V22i1.11089>.

²⁹ Ilmawan Mustaqim, S T Pd, And Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," N.D., 36–48.

serta cakupan layanan yang ingin dijangkau³⁰. Sementara itu, terdapat sejumlah kriteria dalam menentukan media pembelajaran, meliputi kesesuaian media, tingkat kesulitan penggunaannya, biaya, ketersediaan, dan kualitas teknis media tersebut³¹.

Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi serta keterbatasan yang ada, dengan tetap memperhatikan kemampuan dan karakteristik khusus dari media yang digunakan. Kriteria dalam memilih media pembelajaran perlu diperhatikan secara matang oleh guru karena dapat menjadi faktor pendukung dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, terdapat beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang penting untuk dijadikan pertimbangan oleh guru, yaitu³²:

- a. Tujuan Pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Konten, artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai serta berkaitan dengan isi kurikulum.
- c. Ketersediaan media, artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media di pasar atau di sekolah.

³⁰ Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," 1998, 9–20.

³¹ Anang Fathoni Et Al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*, N.D.

³² Mohamad Miftah And Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik" 1, No. 4 (2022): 412–20.

- d. Faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran.
- e. Daya tahan, artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama
- f. Efektivitas biaya, artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran.
- g. Kesesuaian pesan yang dibawa oleh media dengan materi pelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan dengan mempertimbangkan sejumlah kriteria yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan meliputi efektivitas media, kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, serta kemudahan dalam penggunaannya. Di samping itu, fleksibilitas media, ketahanan penggunaan, biaya, dan ketersediaannya juga menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan oleh guru. Dengan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal dan berkesinambungan³³.

3. Indikator Kemenarikan Media Pembelajaran

Indikator sebuah media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain:

³³ Galih Puji Mulyoto, Tsamrotu Imani Mufida, and Debi Ayu Puspitasari, "Developing Electronic-Based Picture Storybooks to Enhance Student Learning Motivation," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 15, no. 2 (2023): 78–90, <https://doi.org/10.18860/mad.v15i2.14948>.

- a. Materi telah tersajikan dengan lengkap
- b. Isi dari media telah tersajikan dengan lengkap
- c. Bahasa dalam penyajian materi ditulis jelas
- d. Bahasa dalam latihan soal ditulis dengan jelas
- e. Dapat mengakses mudah media
- f. Media memiliki penampilan yang menarik
- g. Dapat membuat siswa merasa senang ketika mereka menggunakan media
- h. Siswa dapat memiliki motivasi dalam belajarnya
- i. Dapat mengembangkan minat siswa dalam penggunaan media untuk materi lain³⁴.

Indikator-indikator kemenarikan di atas diperkuat oleh Smaldino, Lowther, dan Russell dalam buku *Instructional Technology and Media for Learning* menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek daya tarik visual, kemudahan akses, kemampuan memotivasi, serta kejelasan penyampaian informasi³⁵.

4. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap utama, yaitu: (1) tahap sensorimotor (0-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11 tahun ke atas).

³⁴ Rivo Alfarizi K, M Ricky Rifa, And Dinar Maftukh Fajar, “Vektor : Jurnal Pendidikan Ipa Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa” 1 (2020): 19–28.

³⁵ Smaldino, *Instructional Technology and Media for Learning*.

Siswa kelas V Sekolah Dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir secara logis terhadap objek-objek yang nyata dan konkret, tetapi belum mampu berpikir secara abstrak murni tanpa dukungan benda fisik³⁶.

Karakteristik utama tahap operasional konkret mencakup kemampuan konservasi (memahami bahwa kuantitas tidak berubah meski bentuk berubah), klasifikasi, seriasi, serta pemikiran reversibel. Pada tahap ini, pengalaman langsung dan manipulasi objek fisik menjadi kunci untuk mendukung proses berpikir anak. Implikasinya dalam pembelajaran adalah bahwa media fisik yang bisa dipegang, dimainkan, dan dimanipulasi secara langsung.

Teori Piaget menjadi landasan pemilihan board game sebagai media pembelajaran. Penggunaan board game yang bersifat fisik, interaktif, dan berbasis aktivitas konkret secara langsung merespons kebutuhan kognitif siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkret. Konsep skema (schema), asimilasi, dan akomodasi yang dikembangkan Piaget juga relevan dengan proses belajar melalui board game. Ketika siswa bermain dan menghadapi pertanyaan tentang budaya lokal Tulusbesar yang belum pernah diketahui sebelumnya, mereka mengalami proses disequilibrium yang mendorong mereka untuk mengakomodasi informasi baru ke dalam skema yang sudah ada. Proses ini secara alami terjadi dalam

³⁶ "Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 935" 6 (2025): 935–43.

mekanisme permainan, sehingga board game LITERA tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang secara kognitif menantang dan bermakna bagi siswa kelas V SD.

5. Board Game

a. Pengertian Board Game

Secara etimologis, *board game* berasal dari kata *board* (papan) dan *game* (permainan). Jadi, board game berarti permainan yang dilakukan di atas papan yang berisi lintasan, kotak, atau area permainan tertentu dengan aturan main spesifik dan tujuan yang jelas. Menurut Hinebaugh (2009), *board game* adalah permainan berbasis papan yang melibatkan elemen interaksi sosial, strategi, dan keberuntungan, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang.

Board game menekankan bahwa permainan ini bersifat edukatif apabila dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama.³⁷ Sementara itu, Nur Afni Diana Sari dan Putri Rachmadyanti (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *board game* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran konvensional yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan melalui aktivitas bermain di atas papan permainan.³⁸

³⁷ Jeffrey P. Hinebaugh, "A Board Game Education," In *A Board Game Education*, Lanham, Ma, 2009, 8–9.

³⁸ Sakinah Pokhrel, "Pengembangan Media Board Game A," *Ayan* 15, No. 1 (2024): 37–48.

Dari berbagai pengertian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan strategi di atas papan sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar tertentu. *Board game* bukan hanya sekedar permainan hiburan, melainkan memiliki nilai edukatif yang kuat karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan teman, serta belajar memahami aturan dan strategi untuk mencapai kemenangan³⁹.

Karena itu, dalam pembelajaran di sekolah dasar, *board game* dapat dipandang sebagai media yang mampu membangun pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi turut mengalami dan memaknainya melalui aktivitas bermain di atas papan permainan.

b. Jenis Jenis Board Game

Jenis board game sangat beragam dan terus berkembang seiring waktu. Aturan mainannya pun bervariasi, mulai dari yang sederhana hingga yang cukup kompleks. Selain dimainkan secara langsung menggunakan papan (offline), board game juga dapat dimainkan secara digital melalui HP (handphone) maupun perangkat lainnya. Secara umum, board game dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis, antara lain:⁴⁰

³⁹ Hamzah Pagarra Et Al., *Media Pembelajaran*, 2022.

⁴⁰ Maria Pratami Cahyaningtyastuti Et Al., “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya” 02 (N.D.): 41–52.

1) Strategi

Jenis permainan ini menuntut pemain untuk menggunakan strategi dan keterampilan dalam mencapai kemenangan. Contohnya adalah permainan catur.

2) Gaya Jerman

Board game dengan gaya Jerman cenderung memiliki aturan yang tidak terlalu rumit, namun tetap membutuhkan strategi dalam penyelesaiannya, bukan hanya mengandalkan keberuntungan.

3) Game balapan

Permainan ini lebih menitikberatkan pada faktor keberuntungan untuk mencapai garis akhir lebih cepat dari pemain lain. Contohnya adalah ludo dan ular tangga.

4) Gulungan game

Jenis ini juga melibatkan unsur keberuntungan, terutama melalui penggunaan dadu. Berbeda dengan game balapan, permainan ini tidak memiliki garis akhir sebagai tujuan utama. Contohnya adalah monopoli dan game of life.

5) Trivia game

Pada jenis ini, pemain dihadapkan pada berbagai pertanyaan. Untuk memenangkan permainan, pemain harus mampu menjawab pertanyaan sebanyak mungkin. Contohnya adalah trivial pursuit.

6) Word game

Permainan ini mengandalkan kemampuan pemain dalam mengolah kata. Contohnya adalah scrabble dan anagram.

c. Kelebihan dan kekurangan Board Game

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, di antaranya media suara, media cetak, dan media objek fisik. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media objek fisik yang dikembangkan dalam bentuk boardgame. Pemilihan ini didasarkan pada karakteristiknya yang melibatkan benda nyata dan aktivitas langsung, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Adapun kelebihan dan kekurangan media objek fisik adalah sebagai berikut:⁴¹

Kelebihan:

- 1) Membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung
- 2) Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki
- 3) Mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran
- 4) Memberi kesempatan siswa untuk bereksplorasi

Kekurangan:

- 1) Siswa dapat cepat merasa bosan jika media kurang menarik
- 2) Kurang efektif jika digunakan pada jumlah siswa yang banyak
- 3) Membutuhkan penjelasan tambahan agar materi mudah dipahami
- 4) Membutuhkan biaya yang banyak dalam pembuatannya

⁴¹ Farah Dita Auliya and Dian Oktaviani, "Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret" 2, no. 4 (2024).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran boardgame sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan yang ada. Boardgame dirancang lebih menarik dengan unsur permainan, aturan yang jelas, serta aktivitas yang menantang. Dengan pengembangan ini, boardgame diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, mengurangi kebosanan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

d. *Komponen Board Game*

Board game adalah media pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen saling terkait yang membentuk sebuah sistem permainan yang lengkap. Komponen-komponen ini dirancang supaya aktivitas bermain tidak sekadar hiburan, melainkan juga bersifat edukatif serta dapat mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Setiap komponen memiliki peran yang berbeda, mulai dari pengatur jalannya permainan, penyaji informasi, hingga sarana refleksi terhadap materi pembelajaran.

Board game edukatif setidaknya terdiri dari papan permainan (*game board*) sebagai arena utama permainan, pion atau token pemain yang berfungsi mewakili peserta di dalam permainan, dadu (*dice*) sebagai alat pengacak yang menambah unsur tantangan, serta kartu (*cards*) yang berisi soal atau misi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif, karena setiap tindakan pemain dalam

permainan selalu terikat pada aturan, giliran, dan elemen keberuntungan.⁴²

Selaras dengan itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa komponen utama dalam *board game* edukatif terdiri dari papan permainan, kartu pertanyaan atau kartu tugas (*question cards*), pion atau penanda pemain, alat pengacak seperti dadu, serta aturan permainan (*game rules*) yang mengatur jalannya permainan secara sistematis. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya integrasi setiap komponen karena kesesuaian antar elemen ini menentukan kelancaran alur permainan dan efektivitas pembelajaran yang dihasilkan.⁴³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komponen *board game* dalam konteks pembelajaran mencakup papan permainan, pion/token pemain, kartu pertanyaan, alat pengacak (dadu), serta aturan main yang jelas. Beberapa penelitian terkini juga menambahkan elemen visual dan digital pendukung untuk memperkuat daya tarik dan fungsionalitas permainan. Keseluruhan komponen ini berfungsi membangun suasana belajar yang kolaboratif, menantang, dan bermakna, sekaligus memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran secara menyenangkan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah *board game* tersusun atas beberapa komponen utama yang saling

⁴² Jhih Ning Jhang, Yi Chun Lin, and Yen Ting Lin, "A Study on the Effectiveness of a Hybrid Digital-Physical Board Game Incorporating the Sustainable Development Goals in Elementary School Sustainability Education," *Sustainability (Switzerland)* 17, no. 15 (2025): 1–23, <https://doi.org/10.3390/su17156775>.

⁴³ Jurnal Hasil Penelitian, Kajian Kepustakaan, and Bidang Pendidikan, "Jurnal Kependidikan:" 11, no. 2 (2025): 862–73.

mendukung jalannya permainan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan komponen *board game* yang digunakan dalam penelitian yakni papan board game, kartu permainan, buku panduan, dadu, dan pion.

6. Mata Pelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menggabungkan dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan dokumen Capaian Pembelajaran IPAS dari Kemendikbud, IPAS dirancang untuk membantu siswa SD/MI memahami hubungan yang menyeluruh antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia.⁴⁴ Selain itu, IPAS memiliki peran penting untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yakni dengan menumbuhkan karakter berpikir kritis, kreatif, peduli lingkungan, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan disekitarnya⁴⁵. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami bagaimana alam bekerja serta bagaimana manusia berinteraksi, memanfaatkan, dan menjaga keseimbangan lingkungan alam dan sosialnya.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memfokuskan pada ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdapat dalam materi “Daerahku Kebanggaanku” khususnya pada topik “Budaya Daerah” untuk

⁴⁴ Kemendikbudristek, “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C,” *Merdeka Mengajar*, 2022, 16, <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum/Referensi-Penerapan/Capaian-Pembelajaran/Sd-Sma/Ilmu-Pengetahuan-Alam-Dan-Sosial-Ipas/>.

⁴⁵ Nur Laili, Alvina Nanda Setiaputri, And Jesica Dwi Rahmayanti, “Implementasi Projek Profil Pelajar Pancasila Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, No. 1 (2024): 73–85.

kelas V fase C semester ganjil. Materi ini membahas tentang karakteristik daerah, sumber daya, dan kekayaan budaya yang menjadi kebanggaan masyarakat lokal.

Adapun capaian pembelajaran pada materi ini adalah agar peserta didik memahami keberagaman budaya daerah di Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa, yang dipengaruhi oleh kondisi alam, sejarah, dan interaksi antar masyarakat, dengan mengaitkannya pada budaya dilingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik memahami proses akulturasi dan asimilasi budaya, jenis jenis warisan budaya daerah, serta peran individu dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah dalam kehidupan sehari hari sebagai wujud sikap bangga terhadap daerah dan bangsa. Sedangkan tujuan pembelajarannya mencakup:

- a. Peserta didik dapat memahami budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.
- b. Peserta didik dapat memahami faktor penyebab keberagaman budaya.
- c. Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan akulturasi dan asimilasi budaya melalui contoh pencampuran bbudaya yang terdapat di daerahnya.
- d. Peserta didik dapat menganalisis jenis jenis warisan budaya daerah di lingkungannya.
- e. Peserta didik dapat menganalisis cara menjaga dan melestarikan budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.

7. Daerahku Kebanggaanku

Materi “Daerahku Kebanggaanku” merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPAS untuk kelas V SD/MI pada Kurikulum Merdeka, namun peneliti berfokus pada topik “Budaya Daerah”. Materi ini termasuk dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dirancang untuk membantu peserta didik mengenali, memahami, serta menghargai karakteristik wilayah tempat tinggalnya sebagai bagian dari keberagaman budaya Indonesia⁴⁶.

a. Budaya Daerah

Budaya daerah merupakan bagian penting dari identitas suatu bangsa. Secara umum, budaya daerah dapat diartikan sebagai keseluruhan nilai, kebiasaan, tradisi, serta cara hidup yang berkembang dalam suatu masyarakat di wilayah tertentu. Budaya ini mencerminkan karakteristik khas yang membedakan satu daerah dengan daerah lainnya, seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, pakaian adat, rumah adat, hingga makanan khas.

Keberagaman budaya daerah di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kondisi geografis, latar belakang sejarah, serta kehidupan sosial masyarakat. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kondisi alam yang beragam, sehingga memunculkan perbedaan pola kehidupan masyarakat yang berdampak pada terbentuknya budaya yang berbeda-beda di setiap daerah.

⁴⁶ Fitri Amalia, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa* (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar. Dengan demikian, budaya daerah tidak hanya terbatas pada bentuk kesenian, tetapi juga mencakup cara berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari⁴⁷.

b. Keberagaman Budaya di Indonesia

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat tinggi. Keberagaman ini merupakan kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Setiap daerah memiliki ciri khas budaya masing-masing yang berkembang sesuai dengan lingkungan dan sejarahnya. Keberagaman budaya di Indonesia tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu:

1) Faktor sejarah

Sejarah panjang Indonesia yang melibatkan interaksi dengan berbagai bangsa, seperti India, Arab, Tiongkok, dan bangsa Eropa, memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan budaya di Indonesia. Interaksi tersebut terjadi melalui perdagangan, penyebaran agama, maupun penjajahan.

Dampak dari faktor sejarah ini antara lain Terjadinya percampuran budaya, Munculnya ragam bahasa daerah, Perbedaan adat istiadat dan kebiasaan masyarakat. Sebagai

⁴⁷ Ilham Musyaffar and Sayyed Hosen, "K Oentjaraningrat and the Evolution of Indonesian Anthropology : Intellectual Pathways And" 1, no. 1 (2024): 83–120.

contoh, kesenian wayang di Indonesia dipengaruhi oleh budaya India melalui cerita Mahabharata dan Ramayana.

2) Faktor Alam dan Geografis

Kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan menyebabkan adanya perbedaan lingkungan alam, seperti daerah pantai, pegunungan, dan dataran rendah. Kondisi ini memengaruhi mata pencaharian dan pola hidup masyarakat.

Sebagai contoh Masyarakat pesisir cenderung bekerja sebagai nelayan, Masyarakat pegunungan bekerja sebagai petani, Masyarakat perkotaan banyak bekerja di sektor jasa dan perdagangan. Perbedaan tersebut berdampak pada munculnya variasi budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan kebiasaan hidup masyarakat.

3) Faktor Kehidupan Sosial

Nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat juga memengaruhi terbentuknya budaya. Misalnya, masyarakat yang menjunjung tinggi kebersamaan akan memiliki budaya gotong royong yang kuat.

c. Sikap Menghargai Keberagaman Budaya

Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia harus disikapi dengan sikap saling menghargai dan menghormati. Sikap ini penting untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Pendidikan budaya memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi,

penghargaan terhadap perbedaan, serta rasa bangga terhadap budaya bangsa⁴⁸.

Adapun sikap yang dapat ditunjukkan dalam menghargai keberagaman budaya antara lain tidak merendahkan budaya daerah lain, mau mempelajari budaya daerah lain, bangga terhadap budaya sendiri.

d. Akulturasi dan Asimilasi Budaya

Perkembangan budaya tidak terlepas dari interaksi antarbudaya. Proses interaksi tersebut dapat menghasilkan akulturasi dan asimilasi.

1) Akulturasi budaya

Akulturasi adalah proses percampuran dua budaya atau lebih tanpa menghilangkan unsur budaya asli. Dalam proses ini, budaya baru diterima dan disesuaikan dengan budaya lokal. Akulturasi terjadi ketika unsur budaya asing masuk ke dalam suatu masyarakat dan diterima tanpa menghilangkan kepribadian budaya asli⁴⁹. Contoh akulturasi di Indonesia antara lain Masjid dengan arsitektur joglo (perpaduan budaya Islam dan Jawa), Wayang kulit yang dipengaruhi budaya India

2) Asimilasi budaya

Asimilasi adalah proses percampuran budaya yang menghasilkan budaya baru dan menghilangkan ciri budaya lama. Dalam proses ini, unsur budaya lama melebur dengan budaya

⁴⁸ Salma Murodah et al., "Peran Pendidikan Multikultural Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar : Kajian Literatur," no. 1995 (2025).

⁴⁹ Musyaffar and Hosen, "K Oentjaraningrat and the Evolution of Indonesian Anthropology : Intellectual Pathways And."

baru. Contohnya adalah pakaian adat Betawi yang merupakan hasil perpaduan budaya Arab, Tionghoa, dan Melayu.

e. Warisan Budaya Daerah

Warisan budaya daerah merupakan hasil karya dan tradisi yang diwariskan oleh nenek moyang dari generasi ke generasi. Warisan budaya ini menjadi identitas sekaligus kekayaan bangsa yang harus dijaga. Warisan budaya dibedakan menjadi dua jenis:

1) Warisan budaya benda

Warisan budaya yang dapat dilihat dan disentuh, seperti Rumah adat, Senjata tradisional, Alat musik daerah, Candi dan bangunan bersejarah.

2) Warisan budaya tak benda

Warisan budaya yang tidak dapat disentuh, seperti Tarian daerah Lagu daerah, Bahasa daerah, Tradisi dan upacara adat, Warisan budaya ini memiliki nilai historis, estetika, dan edukatif yang tinggi sehingga perlu dijaga keberadaannya.

f. Upaya pelestarian budaya

Pelestarian budaya merupakan upaya untuk menjaga agar budaya tidak hilang atau punah. Pelestarian ini dapat dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk peserta didik. Beberapa upaya pelestarian budaya antara lain Mengikuti kegiatan seni dan budaya, Mempelajari bahasa dan tradisi daerah, Menjaga dan merawat benda bersejarah, Mengikuti festival budaya. Dengan adanya upaya

pelestarian tersebut, budaya daerah dapat terus diwariskan kepada generasi berikutnya.

Materi ini sangat relevan dengan lingkungan yang mereka kenal secara langsung. Penelitian lain menyatakan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik karena materi yang dipelajari dekat dengan pengalaman hidup mereka⁵⁰.

8. Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan

a. Pengertian literasi budaya dan kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan merupakan salah satu dari enam literasi dasar yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Gerakan Literasi Nasional. Literasi ini dipahami sebagai kemampuan individu untuk memahami, menghormati, dan menghargai keberagaman budaya dalam masyarakat, sekaligus berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab⁵¹.

Menurut Kemendikbud literasi budaya dan kewargaan mencakup kemampuan untuk memahami keberagaman budaya, mengembangkan toleransi, menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya bangsa, serta mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi pembentukan

⁵⁰ A.A.K. Rusmini, I.P. Sriartha, And I.N. Suastika, "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Konsep Tri Hita Karana Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa* 9, No. 2 (2019): 72–79, <https://doi.org/10.23887/Pips.V8i2.3732>.

⁵¹ Eni, "Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan (Gerakan Literasi Nasional)."

karakter siswa agar menjadi individu yang menghargai perbedaan, berjiwa sosial, dan memiliki semangat kebangsaan⁵².

b. Dimensi Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan mencakup dua dimensi utama yang saling berhubungan, yaitu dimensi budaya dan dimensi kewargaan.

1) Dimensi budaya berkaitan dengan kemampuan memahami, menghargai, dan melestarikan warisan budaya yang ada di lingkungan sekitar. Menurut Kemendikbud (2019), peserta didik yang memiliki literasi budaya diharapkan mampu mengenali budaya daerahnya, mengapresiasi perbedaan, serta berkontribusi terhadap pelestarian nilai-nilai lokal⁵³. Nilai-nilai ini dapat ditemukan dalam tradisi, kesenian, adat istiadat, hingga kebiasaan masyarakat setempat.

2) Dimensi kewargaan menitikberatkan pada kemampuan dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat dengan landasan nilai-nilai demokrasi, keadilan, serta tanggung jawab sosial. Dalam sebuah penelitian, literasi kewargaan dijelaskan mencakup pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara serta penerapan nilai-nilai etika seperti gotong royong, disiplin, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial⁵⁴. Dalam konteks

⁵² Eni.

⁵³ Roosie Setiawan et al., "Guide to the School Literacy Movement in Elementary Schools 2nd Edition," 2019, 1–44, https://repository.kemdikbud.go.id/17586/1/Panduan_GLS_SD_Edisi_2.pdf.

⁵⁴ Wahyu, Darmawan, Cecep Kurniawan, "Analisis Model Literasi Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan Peserta Didik," *Jurnal Civic Hukum* 10, no. 1 (2025): 120–35, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>.

pembelajaran di sekolah dasar, dimensi kewargaan juga mencerminkan upaya menanamkan semangat kebangsaan serta kesadaran terhadap pentingnya hidup rukun dalam keberagaman.

Kedua dimensi tersebut saling melengkapi dan menjadi bagian integral dalam proses pendidikan karakter. Literasi budaya membantu siswa mengenali identitasnya sebagai bagian dari bangsa yang beragam, sedangkan literasi kewargaan menuntun siswa untuk berperilaku sesuai norma dan nilai-nilai kebangsaan yang berlaku.

c. Faktor yang Mempengaruhi Literasi Budaya dan Kewargaan

Faktor faktor yang mempengaruhi Literasi Budaya dan Kewargaan, yaitu⁵⁵:

1) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sekitar memengaruhi perilaku peserta didik. Lingkungan masyarakat yang positif dan nasionalis mendorong pembentukan nilai nasionalisme. Sebaliknya, lingkungan negatif dapat menimbulkan pengaruh buruk.

2) Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas yang kondusif mendukung pembelajaran nilai-nilai nasionalisme. Guru perlu memantau kondisi kelas untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung.

⁵⁵ Shalaisa Saputri et al., "Integrasi Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Ke Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Membentuk Karakter Cinta Budaya Lokal," no. 1 (2024).

3) Materi Pembelajaran

Banyak materi IPS relevan dengan literasi budaya dan kewarganegaraan, memungkinkan guru mengaitkannya dengan nilai nasionalisme.

Faktor Penghambat:

1) Kondisi Kelas

Kondisi kelas yang tidak kondusif menghambat penyampaian materi dan pemahaman peserta didik, memengaruhi keberhasilan pendidikan karakter.

2) Kondisi Peserta Didik

Perbedaan potensi dan kemampuan peserta didik menyebabkan ketidakmerataan pemahaman nilai nasionalisme

3) Kondisi Tak Terduga

Gangguan seperti kegiatan sekolah atau acara pribadi menghambat pelaksanaan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Literasi budaya dan kewarganegaraan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait seperti faktor pendorong yaitu lingkungan masyarakat yang positif, lingkungan kelas yang kondusif, serta materi pembelajaran yang relevan dapat mendukung penguatan nilai nasionalisme peserta didik. Namun, terdapat faktor penghambat seperti kondisi kelas yang tidak kondusif, perbedaan potensi peserta didik, serta kondisi tak terduga yang menghambat proses pembelajaran. Maka

dari itu, perlunya dukungan besar dalam penyediaan fasilitas pembelajaran salah satunya yakni media pembelajaran.

d. Indikator Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan

Indikator literasi budaya dan kewargaan terdiri dari indicator yaitu memahami kompleksitas budaya dan kewargaan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewarganegaraan, dan kepedulian terhadap budaya⁵⁶. Berdasarkan indicator literasi budaya dan kewargaan tersebut, dimana penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V materi IPAS Bab7 Daerahku Kebanggaanku, Topik A Budaya Daerah.

Maka dari itu, Tabel 2.1 merupakan indikator literasi budaya dan kewargaan yang akan dimiliki peserta didik setelah menggunakan media *Board game*⁵⁷.

Tabel 2. 1 Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan

No	Parameter Literasi Budaya dan Kewargaan	Indikator Capaian Literasi Budaya dan Kewargaan
1	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	a. Siswa dapat menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki budaya dan aturan sosial yang berbeda. b. Siswa memahami hubungan antara budaya, lingkungan, dan kehidupan masyarakat termasuk proses akulturasi dan asimilasi budaya, c. Siswa dapat membandingkan budaya daerah sendiri dengan daerah lain secara sederhana.
2	Mengetahui Budaya Sendiri	a. Siswa dapat menyebutkan contoh kearifan lokal dan warisan budaya Desa

⁵⁶ Eni, “Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan (Gerakan Literasi Nasional).”

⁵⁷ Iing Dwi Lestari, Dwi Ratnasari, And Usman, “Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa” 3, No. November (2022): 312–19, <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7365078>.

		Tulusbesar, baik yang bersifat benda maupun tak benda. b. Siswa dapat menjelaskan nilai dan makna kearifan lokal serta warisan budaya yang muncul dalam media board game LITERA. c. Siswa mampu mengidentifikasi ciri khas budaya dan warisan budaya lokal Desa Tulusbesar melalui aktivitas dan tantangan dalam permainan board game. d. Siswa menunjukkan rasa bangga terhadap budaya dan warisan budaya daerahnya melalui keterlibatan aktif dalam permainan
3	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	a. Siswa dapat mengaitkan kewajiban kewarganegaraan dengan nilai-nilai budaya lokal, seperti gotong royong, musyawarah, dan saling menghormati. b. Siswa dapat menjelaskan peran budaya daerah dalam membentuk sikap taat aturan dan tanggung jawab sebagai warga negara. c. Siswa menunjukkan perilaku sesuai kewajiban warga dalam kegiatan permainan (seperti menaati aturan bermain, bekerja sama, dan bersikap jujur)
4	Kepedulian terhadap Budaya	a. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran materi Daerahku Kebanggaanku melalui permainan board game LITERA b. Siswa dapat menjelaskan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya serta warisan budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. c. Siswa mampu memberikan contoh sederhana tindakan sederhana untuk melestarikan warisan budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. d. Siswa menunjukkan sikap peduli, menghargai, dan tidak meremehkan budaya sendiri maupun budaya daerah lain.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Peran Media Pembelajaran

Dalam perspektif Islam, pelaksanaan pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek intelektual, tetapi juga menitikberatkan pada pembentukan akhlak, moral, serta spiritualitas. Pada dasarnya, pendidikan berfungsi sebagai wahana untuk membimbing manusia agar memahami ciptaan Allah serta menjalankan peran sebagai khalifah di bumi. Hal ini sejalan dengan kisah penciptaan Nabi Adam AS, di mana Allah SWT secara langsung mengajarkan kepadanya pengetahuan dan pemahaman tentang nama-nama segala sesuatu.

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah [2]: 31:

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

Yang artinya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat seraya berfirman, ‘Sebutkan kepada-Ku nama benda-benda ini jika kamu yang benar!’”⁵⁸.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa sejak awal penciptaan manusia, Allah SWT telah menanamkan potensi intelektual dan kemampuan belajar dalam diri manusia. Nabi Adam AS menjadi contoh pertama manusia yang mendapatkan pendidikan langsung dari Allah, berupa pengenalan konsep dan makna terhadap segala ciptaan-Nya. Hal ini menjadi bukti bahwa proses belajar merupakan fitrah manusia dan bagian dari sunnatullah.

⁵⁸ “Qur’an Kemenag,” Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2023.

Dengan demikian, pendidikan dan pengajaran merupakan bagian dari rencana Ilahi untuk menjadikan manusia sebagai makhluk yang berilmu dan berdaya cipta. Manusia pada dasarnya tidak langsung memiliki kemampuan berpikir atau bertindak secara sempurna sejak lahir. Ketika masih bayi, akal, otak, dan fisiknya masih lemah; namun melalui proses pendidikan yang sistematis dan berkelanjutan, manusia berkembang menjadi makhluk yang berpengetahuan dan berakhlak.

Dalam konteks pendidikan modern, salah satu bentuk usaha untuk mempercepat dan mempermudah proses pemahaman adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media berperan sebagai sarana perantara (*wasīlah*) dalam menyampaikan pesan dan ilmu secara lebih efektif dan menarik. Dalam pandangan Islam, segala hal yang dapat memudahkan manusia untuk memahami ilmu termasuk dalam bentuk amal yang bernilai ibadah, selama digunakan untuk kebaikan.

Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT pada QS. Al-Ghasyiyah (88):17

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ

“Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan, dan langit bagaimana ia ditinggikan, dan gunung-gunung bagaimana ditegakkan, dan bumi bagaimana dihamparkan?”

Ayat itu memberi penjelasan bahwa segala ciptaan Allah SWT seperti langit, bumi, air, gunung, dan jalan-jalan yang terbentang di muka bumi sejatinya berfungsi sebagai media pembelajaran bagi manusia.

Melalui fenomena alam tersebut, manusia diajak untuk berpikir, merenung, dan memperoleh petunjuk tentang kebesaran serta kekuasaan Allah.

Hal ini menunjukkan bahwa media memegang peranan krusial dalam proses pendidikan, sebab melalui media seseorang dapat menangkap makna dan nilai dari ilmu yang dipelajari. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media menjadi sangat penting agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta dapat menghubungkannya dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar.

2. Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa

Al-Qur'an dan Hadits menjadi landasan utama dalam memahami berbagai aspek pendidikan, termasuk kemampuan literasi. Literasi dalam Islam tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep tersebut berangkat dari wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dalam surah Al-'Alaq ayat 1 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas membaca merupakan fondasi utama dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Melalui kemampuan literasi, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pengetahuan, mengembangkan pola pikir kritis, serta memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dalam Islam, kemampuan

berpikir dan memahami realitas kehidupan juga menjadi bagian penting dari literasi sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.”

Ayat tersebut menegaskan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada pemahaman teks, tetapi juga kemampuan membaca kondisi sosial, budaya, dan lingkungan. Oleh karena itu, literasi budaya dan kewargaan menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena berfungsi membentuk peserta didik agar mampu memahami keberagaman budaya, menghargai identitas bangsa, serta memiliki sikap tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

Literasi budaya dan kewargaan, Islam mengajarkan pentingnya sikap saling mengenal, menghargai perbedaan, dan membangun hubungan sosial yang harmonis. Nilai tersebut tercermin dalam firman Allah SWT:

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

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal”.

Berdasarkan ayat tersebut, keberagaman budaya dipandang sebagai ketentuan Allah SWT yang harus dipahami dan dihargai. Oleh karena itu, pengembangan media boardgame dalam pembelajaran dapat menjadi

sarana edukatif yang mendukung peningkatan kemampuan literasi, literasi budaya, dan literasi kewargaan peserta didik. Melalui media boardgame, peserta didik tidak hanya belajar membaca informasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, menghargai keberagaman budaya, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan toleransi sesuai dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggambarkan proses logis mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan produk dan hasil yang diharapkan. Fokus penelitian berangkat dari fenomena dan permasalahan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang masih menggunakan pendekatan konvensional serta belum memanfaatkan media berbasis kearifan lokal dengan maksimal.

Hasil observasi awal di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, menunjukkan bahwa guru lebih banyak memakai metode ceramah dan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dan rendahnya motivasi belajar terhadap materi “Daerahku Kebanggaanku.” Selain itu, pembelajaran yang ada belum mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kewargaan yang penting sebagai bagian dari literasi abad ke-21.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dari analisis tersebut, ditentukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berbentuk board game berbasis kearifan lokal, yang diharapkan dapat

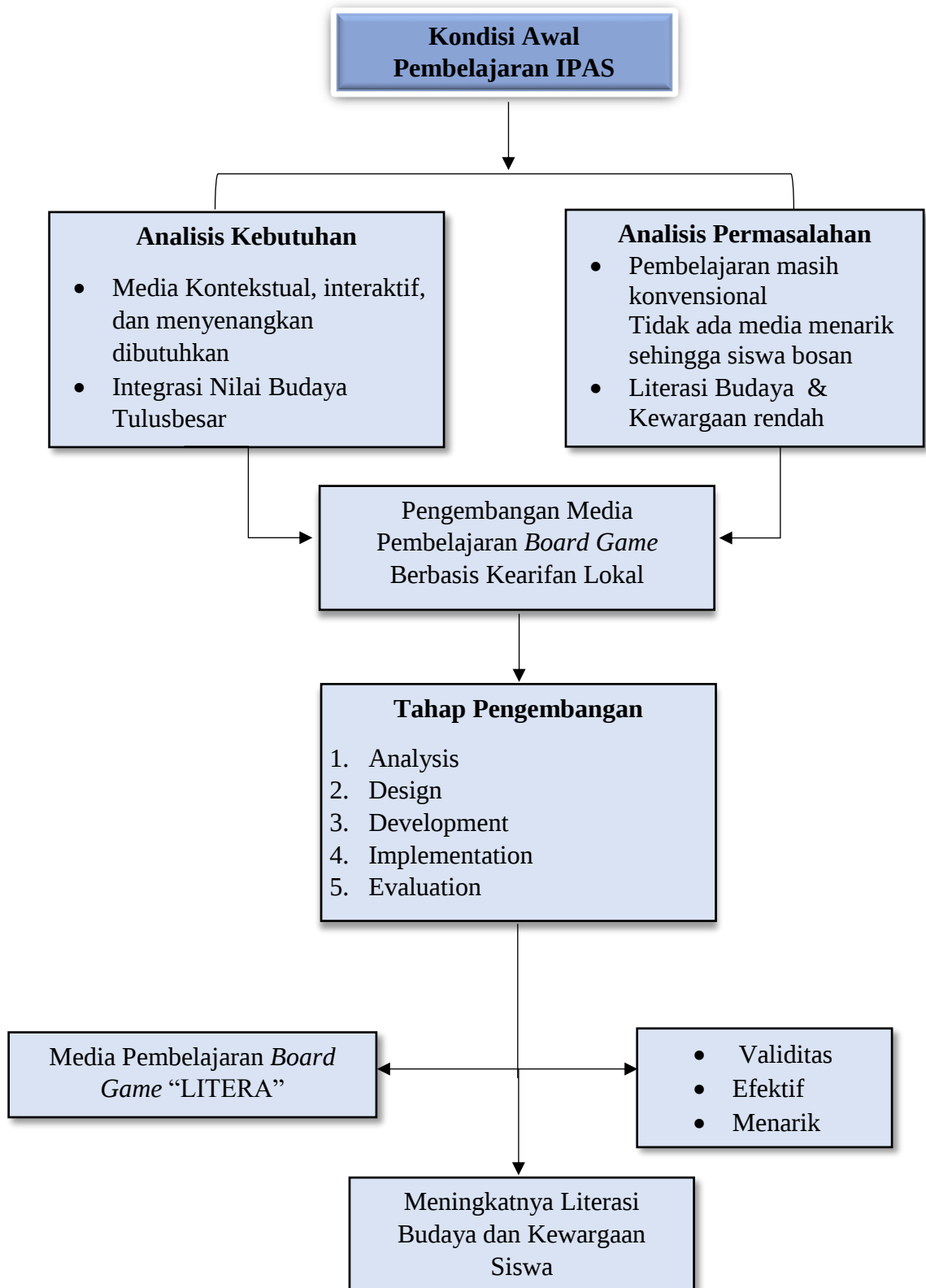
menjembatani konsep IPAS dengan kehidupan budaya masyarakat sekitar siswa.

Pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang bersifat sistematis serta iteratif.

1. Analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta relevansi materi dengan kearifan lokal.
2. Design berfokus pada perancangan konsep permainan, komponen, dan materi yang akan dimasukkan ke dalam board game.
3. Development meliputi proses pembuatan prototipe media, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi produk.
4. Implementation dilakukan dengan uji coba terbatas di kelas V untuk mengetahui respon siswa dan guru.
5. Evaluation dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Melalui penerapan model ADDIE, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama yaitu:

1. Valid, artinya isi dan desain media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS dan nilai-nilai kearifan lokal.
2. Menarik, artinya mudah digunakan oleh guru dan menyenangkan bagi siswa.
3. Efektif, artinya mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.



Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian R&D yakni model ADDIE, yang nantinya akan berorientasi pada pengembangan produk pendidikan berupa media pembelajaran board game. Menurut Branch (2009), pendekatan R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) merupakan paradigma sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik⁵⁹.

Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan peneliti bahwa setiap tahapnya menggambarkan alur logis dalam pengembangan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan produk, implementasi di lapangan, hingga evaluasi produk. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya valid secara isi namun untuk melihat seberapa baik produk ini.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan untuk media ini dilakukan dengan mekanisme ADDIE sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009). ADDIE dengan lima tahap pengembangan, yaitu:

⁵⁹ Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, vol. 53, 2009.



Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

1. Analyze (Analisis)

Tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran yang terjadi.

2. Design (Perancangan)

Tahap merancang media, menentukan tujuan pembelajaran, strategi, serta desain tampilan board game.

3. Develop (Pengembangan)

Tahap untuk membuat, menguji, dan memvalidasi media pembelajaran hingga diperoleh produk yang siap diuji coba

4. Implement (Implementasi)

Tahap menerapkan produk di kelas nyata, menilai kevalid-an dan respon pengguna.

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap menilai keefektifan media melalui uji validasi, uji coba, dan perbaikan produk. Sehingga dapat dipertanggungjawabkan kelayakannya.

C. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang dirujuk pada penelitian yaitu kemampuan literasi budaya dan kewargaan serta

pemahaman materi daerahku kebanggaanku pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar. Kemudian melihat potensi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

a. Analisis Kinerja

Analisis kerja proses menilai seberapa baik pembelajaran dan kondisi bahan ajar siswa. Peneliti melakukan analisis kerja melalui wawancara langsung dengan guru kelas V SD Negeri 1 Tulus besar pada tanggal 29 September 2025. Wawancara ini berlangsung untuk mengetahui masalah yang dialami oleh siswa.

Tabel 3. 1 Kisi kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen
1.	Informasi Pembelajaran IPAS	Kurikulum yang digunakan	1
		Jumlah siswa kelas V	2
		Karakteristik belajar siswa kelas V	3
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran IPAS	4
		Pernah atau tidak menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran	5
		Kesesuaian media yang digunakan dengan karakteristik siswa	6
		Kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif	7
		Ketersediaan media pembelajaran berbasis budaya di sekolah	8
3.	Proses Pembelajaran IPAS	Metode pembelajaran yang paling sering digunakan	9
		Tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung	10
		Minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran IPAS	11

		Kendala siswa dalam memahami materi “Daerahku Kebanggaanku”	12
		Upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik	13
4.	Literasi Budaya dan Kewargaan	Pemahaman siswa terhadap budaya lokal di lingkungan sekitar	14
		Upaya guru mengenalkan budaya lokal dalam pembelajaran	15
		Bentuk kegiatan yang berkaitan dengan literasi budaya dan kewargaan di sekolah	16
		Kendala guru dalam menanamkan nilai budaya dan kewargaan	17
5.	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media	Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan	18
		Pendapat guru mengenai pengembangan board game sebagai media pembelajaran IPAS	19
		Harapan guru terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal	20
		Kesesuaian board game untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa	21
		Saran guru terkait pengembangan media board game	22

Sumber : Olahan Peneliti (2026)

b. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa berdasarkan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menjadi tujuan terciptanya pengembangan media pembelajaran *Boardgame*

c. Analisis Konsep Materi Pembelajaran

Analisis ini bertujuan produk yang dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini agar sesuai dengan capaian yang diharapkan peserta didik dan bahan materi yang sesuai dengan siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berfokus pada perencanaan bentuk dan isi media. Peneliti menentukan tujuan dan indikator pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran IPAS kelas V. Kemudian, peneliti menyusun rancangan awal *board game*, yang terdiri dari papan permainan, pion, kartu soal, kartu tantangan, dadu, dan buku panduan. Setiap unsur permainan berisi materi IPAS dan unsur budaya lokal, seperti kegiatan ekonomi, tempat penting, dan tradisi masyarakat Tulusbesar.

Peneliti juga merancang instrumen penelitian, meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrumen penilaian kemampuan literasi budaya dan kewargaan. Hasil tahap ini berupa desain awal (prototype I) yang siap dikembangkan menjadi produk nyata.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan dan penyempurnaan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Peneliti membuat produk fisik board game lengkap dengan komponen permainan dan desain visual yang menarik bagi siswa SD. Selanjutnya dilakukan validasi produk, validasi akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli .

- a. Ahli materi yakni ahli didalam bidang mata pelajaran IPAS, bertugas menilai kesesuaian isi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

- b. Ahli media bertugas menilai tampilan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan, serta memiliki skill dan ahli dibidang grafis.
- c. Ahli pembelajaran, peneliti menunjuk peneliti menunjuk ahli pembelajaran guna menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat peneliti.

Peneliti juga membuat angket validasi media yang digunakan oleh validator. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi produk agar media menjadi lebih baik secara konten dan tampilan. Validasi dilakukan hingga *Board game* dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

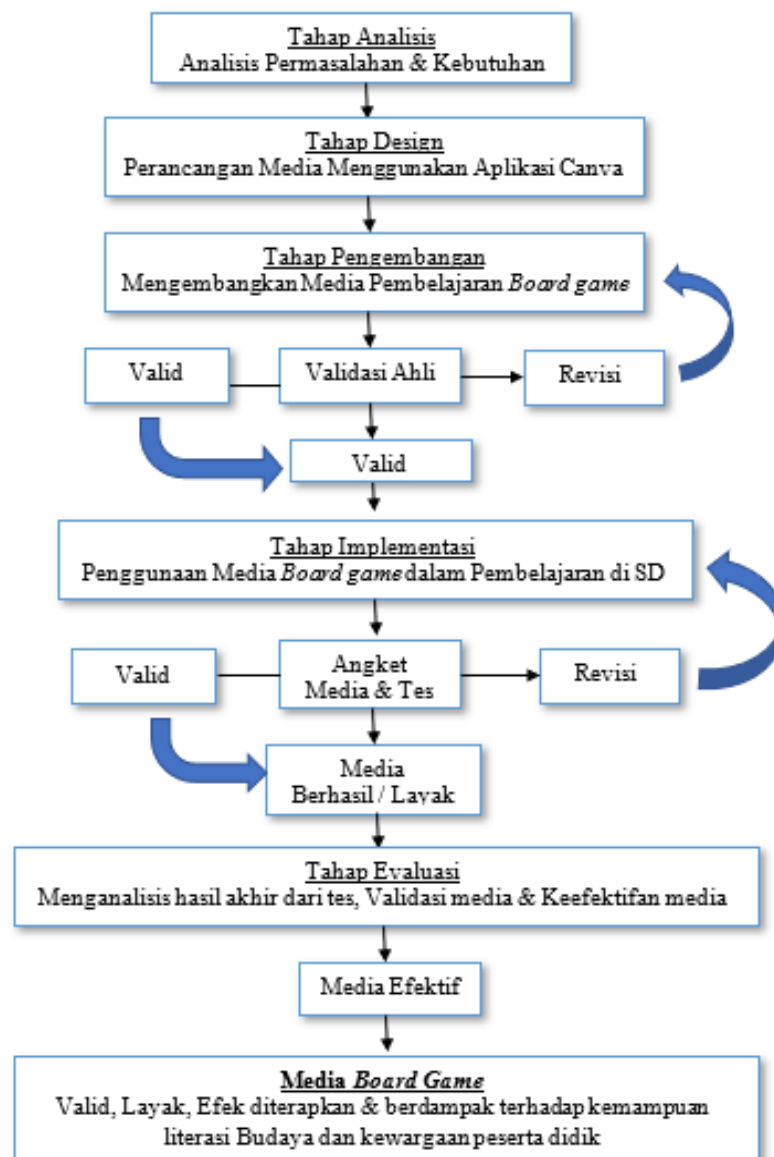
Setelah itu peneliti juga membuat pre-test dan post-test yang akan diberikan kepada peserta didik. Uji coba produk dilakukan dalam tiga kali: Pertama, peserta didik yang akan di uji diberikan pre-test. Kedua, melakukan uji coba produk pada peserta didik tersebut. Ketiga, peserta didik diberikan Post-test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.

4. Tahap Implementasi (Implement)

Tahap implementasi yakni penerapan produk yang telah dibuat. Dilakukan di SD Negeri 1 Tulusbesar kelas V. Siswa akan diuji dengan dua test yakni *Pre-test* dan *Post-test*. Apabila rata rata hasil pemahaman literasi budaya dan kewargaan meningkat dari perbandingan pre-test dan post-test maka produk tersebut dinyatakan berhasil dan efektif.

5. Tahap Evaluasi (Evaluate)

Tahap akhir atau evaluasi merupakan tahap perbaikan jika masih terdapat kekurangan pada produk. Pada tahap evaluasi perlu diperbaiki untuk mendapatkan *board game* yang lebih baik dan berkualitas dijadikan sumber belajar. Kelayakan produk ditunjukkan melalui proses evaluasi berdasarkan hasil validasi media dan keefektifan media. Hal ini ditentukan melalui analisis dan data akhir hasil dari pre-test dan post-test serta dari analisis lainnya. Skema dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Skema Model Pengembangan ADDIE

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji coba pengembangan produk ini dilakukan untuk memperoleh data serta masukan dari para validator. Proses validasi yang digunakan merupakan penilaian dari ahli materi dan ahli desain media, yang kemudian berperan dalam menentukan tingkat keabsahan produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut selanjutnya dijadikan acuan bagi peneliti dalam melakukan revisi produk.

b. Subjek Uji Ahli

Agar bisa dikatakan layak, suatu media harus memenuhi kriteria validasi lebih dahulu. Adapun yang bertindak dalam menguji validitas tersebut adalah:

1) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seseorang yang benar-benar paham tentang materi pelajaran. Karena penelitian ini fokus pada materi "Daerahku Kebanggaanku" dalam mata pelajaran IPAS (khususnya bagian ilmu sosial), maka ahli materi yang dipilih harus memenuhi kriteria: memiliki wawasan luas, menguasai ilmu-ilmu sosial, berpengalaman di bidang sosial, dan bersedia menilai kelayakan materi dalam produk yang dikembangkan. Ahli yang dipilih dalam penelitian inii adalah Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku dosen UIN Malang.

2) Ahli Media

Ahli media merupakan individu yang memiliki kompetensi khusus dalam merancang media pembelajaran. Peran mereka adalah melakukan penilaian dan evaluasi terhadap desain media yang dikembangkan oleh peneliti. Masukan serta rekomendasi dari ahli media sangat krusial untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas dan efektif. Ahli yang dipilih dalam penelitian ini adalah Alfian Nur Azizi, M.Pd.

3) Ahli Pembelajaran

Untuk penilaian dari sisi pembelajaran, peneliti memilih dosen yang memiliki ahli dibidang pembelajaran. Tugas dosen ini adalah menilai apakah media pembelajaran yang dibuat sudah layak digunakan. Pada hal ini, peneliti memvalidasi kepada dosen yaitu Sigit Priatmoko, M.Pd

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Data yang diperoleh nantinya digunakan untuk mengevaluasi tingkat validitas serta peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa melalui penggunaan media board game dalam penelitian pengembangan ini. Produk direncanakan diujicobakan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tulus Besar dengan dua perlakuan berbeda. Pertama, siswa mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan produk dan kemudian mengerjakan pretest. Kedua, siswa belajar menggunakan produk dan selanjutnya mengerjakan posttest. Selain

itu, siswa juga diminta mengisi angket guna mengetahui seberapa menarik produk tersebut menurut mereka.

b. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar. Kemudian banyaknya peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 33 siswa kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar.

3. Data Uji Coba

Data yang diperoleh melalui tes digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas media *board game* serta tingkat pemahaman siswa. Adapun data uji coba yang digunakan meliputi:

a. Hasil Angket

Angket diberikan setelah siswa menggunakan produk untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami konsep materi melalui media board game.

b. Hasil Pretest dan Posttest

Kedua hasil tes ini digunakan untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media board game. Desain ini cocok diterapkan pada uji coba yang dilakukan pada satu kelompok yang sama dengan dua kondisi yang berbeda. Desain tersebut dijelaskan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

- 1) O_1 (Pretest) : Tes awal untuk mengetahui kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum menggunakan media board game.
- 2) X (Treatment) : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media board game berbasis kearifan lokal.
- 3) O_2 (Posttest) : Tes akhir untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan media.

c. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas V SD Negeri 1 Tulus Besar pada materi Daerahku, Kebanggaanku. Hal ini dilakukan untuk mendukung hasil kuantitatif dengan data kualitatif mengenai aktivitas, antusiasme, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara, seperti wawancara, pemberian angket kepada siswa, observasi selama proses pembelajaran, serta hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang turut memberikan komentar maupun saran perbaikan. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Data Kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian angket terhadap produk yang dikembangkan, skor pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa

kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar, serta nilai hasil validasi media pembelajaran. Seluruh data tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk ditarik kesimpulan

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrument pengumpulan data, untuk data kualitatif (berbentuk kata dan penjelasan), instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan catatan saran dari para ahli mengenai media yang divalidasi. Data ini nantinya akan diolah dalam bentuk uraian deskriptif dan disimpulkan. Data yang dihasilkan dari kuantitatif adalah angket penilaian kemenarikan media, lembar validasi berisi skor penilaian dari validator, serta hasil tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pada siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut:

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara semi terstruktur, Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar ibu Rahayu Ning A., S.Pd., untuk memperoleh informasi mengenai:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas
- 2) Penggunaan media pembelajaran selama ini
- 3) Tingkat keefektifan media yang digunakan serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan dua jenis data, yaitu data kualitatif

(uraian) dan kuantitatif (angka). Angket diberikan kepada beberapa responden:

- a) Lembar angket validasi materi. Lembar angket yang berisikan menguji skala kevalid-an dan kelayakan materi
- b) Lembar angket validasi media. Lembar angket yang mengujikan skala kevalid-an dan kelayakan media *board game* berbasis kearifan lokal
- c) Lembar angket validasi pembelajaran. Lembar angket yang digunakan sebagai alat untuk menilai apakah suatu media, materi, atau perangkat pembelajaran layak digunakan sebelum diterapkan kepada siswa
- d) Angket kemenarikan materi. Lembar angket berisikan pertanyaan yang diajukan kepada siswa mengenai kemenarikan media pengembangan.

3. Tes

Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Pelaksanaan tes dilakukan dalam dua tahap:

- a) Pretest: Tes awal yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran
- b) Post-test: Tes akhir yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran

Perbandingan hasil pretest dan posttest ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini memiliki peran penting untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna dan mampu menjawab pertanyaan penelitian. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif, yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis data Validitas

Analisis data validitas dilakukan dengan melihat hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta tanggapan siswa. Data yang diperoleh dari para ahli kemudian diolah menggunakan skala Likert. Tabel berikut menunjukkan skor pada skala Likert yang digunakan⁶⁰.

Tabel 3. 2 Skor Skala Likert

Skor Penelitian	Kriteria	Keterangan
4	Jika dinilai 4	Sangat baik
3	Jika dinilai 3	Baik
2	Jika dinilai 2	Tidak baik
1	Jika dinilai 1	Sangat tidak baik
0	Tidak ada nilai	

Setelah mendapatkan skor dari lembar validasi media, data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus perhitungan validasi. Adapun rumus validasi yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor

$\sum x_i$: Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

⁶⁰ Viktor Handrianus Pranatawijaya and Ressa Priskila, "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online" 5, no. November (2019): 128–37, <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Setelah data dihitung menggunakan rumus validasi yang mengacu pada skor Likert, maka persentase tingkat kevalidan yang diperoleh diinterpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut⁶¹.

Tabel 3. 3 Tabel Skor Skala Likert

Tingkat Pencapaian '(%)	Kategori	Keputusan Uji
0 - 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak boleh digunakan
21 – 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41 – 60 %	Kurang Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
61 – 70 %	Cukup Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
71 – 100 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan kategori pada tabel, media *board game* dinyatakan layak diuji-cobakan jika persentase kelayakannya mencapai minimal 70%. Jika hasilnya berada di bawah angka tersebut, maka media memerlukan revisi besar sesuai masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Media *board game* berbasis kearifan lokal pada materi *Daerahku Kebanggaanku* dikategorikan efektif apabila nilai validasinya dari para ahli dan guru memenuhi kriteria. Sementara itu, jika persentase validasi hanya mencapai minimal 60%, media tersebut dinyatakan tidak layak⁶².

2. Analisis peningkatan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa

Analisis efektivitas dilakukan untuk melihat sejauh mana media *board game* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Pengukuran efektivitas ini didasarkan pada hasil

⁶¹ Tri Oka Akram, Rizki Wahyu, And Yunian Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol" 2, No. 2 (2019): 107–15.

⁶² Pranatawijaya And Priskila, "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online."

pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan *Normality Guide*. Selanjutnya, perhitungan peningkatannya dilakukan dengan menggunakan skor *N-Gain*⁶³.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil akhir dari rumus diatas akan disesuaikan dengan table kriteria skor yang disesuaikan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Skor N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria yang digunakan, media pembelajaran “LITERA” dinyatakan efektif apabila siswa memperoleh skor N-gain di atas 0,3, yang menunjukkan tingkat efektivitas pada kategori sedang hingga tinggi. Sebaliknya, apabila skor N-gain yang diperoleh kurang dari atau sama dengan 0,3, maka media tersebut dinilai belum efektif karena termasuk dalam kategori rendah.

Hasil Gain Score yang menunjukkan peningkatan literasi budaya dan kewargaan kemudian dikelompokkan ke dalam lima kategori penilaian sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Kategori Tafsiran N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
>76	Ada Peningkatan Literasi Budaya dan Kewargaan
56 – 75	Cukup Literasi Budaya dan Kewargaan
40 – 55	Kurang Literasi Budaya dan Kewargaan
< 40	Tidak ada Literasi Budaya dan Kewargaan

⁶³ Yunitha Ulfah And Anton Suryantoro, “The Learning Evaluation In The Pandemic Covid-19 Towards” 2, No. 1 (2021): 28–35.

Berdasarkan pemaparan pada table diatas, apabila persentase n-gain melebihi 76%, maka media board game berbasis kearifan lokal dapat dikatakan mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.

3. Analisis data kemenarikan

Analisis data mengenai tingkat kemenarikan media diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa dan guru. Angket untuk peserta didik menggunakan skala Guttman sebagai acuan penilaian. Tabel berikut menyajikan skor pada skala Guttman tersebut.

Tabel 3. 6 Skor Skala Guttman

Keterangan	Skor Penilaian
Ya	1
Tidak	0

Setelah diperoleh nilai dari lembar validasi serta respons siswa dan guru terhadap media, data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus validasi yang mengacu pada skor Guttman. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor

$\sum x_i$: Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

Berdasarkan persentase hasil penilaian siswa terhadap tingkat kemenarikan produk, kelayakan media kemudian ditentukan dengan mengacu pada kategori yang tercantum pada tabel berikut⁶⁴

Tabel 3. 7 Skor Skala Guttman

Prosentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Menarik
21 - 40	Tidak Menarik
41 - 60	Cukup Menarik
61 - 80	Menarik
81 - 100	Sangat Menarik

Berdasarkan kategori pada tabel media board game dinyatakan layak untuk diuji coba apabila persentase penilaiannya mencapai minimal 61%. Jika hasilnya berada di bawah angka tersebut, maka media perlu mendapatkan revisi besar sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Media board “LITERA” pada materi *Daerahku Kebanggaanku* dianggap menarik apabila nilai validasi dari para ahli memenuhi kriteria. Sementara itu, jika persentase kemenarikan hanya mencapai minimal 61%, masih dapat dipertimbangkan, namun bila kurang dari 61%, media dinyatakan tidak menarik.

⁶⁴ Wiku Aji et al., “Improving Students Understanding with Teaching Materials Based on Augmented Reality Video Animation” 6, no. 3 (2023): 222–31.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *board game* “LITERA” mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku. Media board game ini dikembangkan menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Penentuan hasil analisis dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi bersama guru wali kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang. Dari kedua kegiatan tersebut diperoleh data yang kemudian digunakan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang perlu diselesaikan sebelum memasuki tahap pengembangan. Adapun hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru wali kelas V yakni Bu Sri Wahyuning, S.Pd. serta observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi saat pembelajaran berlangsung, kesulitan yang dialami guru dan siswa, serta memahami karakteristik siswa sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran board game “LITERA”.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas, terlihat bahwa proses pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui ceramah dan pemberian tugas dari buku paket maupun LKS. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih sangat terbatas. Kondisi ini membuat suasana belajar kurang bervariasi sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat masih bergantung pada buku paket. Ketika diberikan tugas, banyak siswa yang langsung mencari jawaban secara instan tanpa membaca materi secara menyeluruh. Bahkan, ketika tidak menemukan jawaban di buku, siswa cenderung mengatakan bahwa jawabannya tidak ada, tanpa mencoba mencari dari sumber lain. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa, khususnya dalam memahami informasi, masih perlu ditingkatkan.

Dari sisi guru, terdapat kendala dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Guru menyadari pentingnya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, namun masih terbatas dalam penggunaan media yang dapat mendukung hal tersebut. Selain itu, nilai-nilai budaya lokal yang sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan siswa juga belum banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Jika dilihat dari karakteristik siswa kelas V, mereka berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata. Siswa cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan, interaksi, dan kerja sama dengan

teman. Dari segi pengetahuan, siswa masih membutuhkan bantuan media yang konkret dan visual agar lebih mudah memahami materi. Dari segi keterampilan, siswa aktif dan senang belajar sambil bermain. Sedangkan dari segi sikap, siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, namun perlu didukung dengan pembelajaran yang menarik agar mereka lebih terlibat.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memiliki konsep guna memecahkan masalah diatas dengan membuat media pembelajaran yang baru serta menarik untuk peserta didik dengan berbagai gaya belajar. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan mereka. Media tersebut juga diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa serta menanamkan nilai-nilai budaya dan kewargaan. *Board game* “LITERA” berisi gambar, materi pembelajaran, evaluasi berupa kartu pertanyaan dan tantangan yang dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, sekaligus mengenal dan menghargai budaya lokal yang ada di lingkungan mereka.

b. Analisis Materi Pelajaran

Materi yang digunakan pada *board game* “LITERA” adalah materi daerahku kebanggaanku yang berfokus pada topik Budaya Daerahku pada mata pelajaran IPAS. Fokus materi yaitu pada Peserta didik dapat memahami keberagaman budaya daerah di Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa, dapat memahami proses akulturasi dan asimilasi budaya, jenis-jenis warisan budaya daerah, serta peran individu dalam menjaga dan melestarikan budaya

daerah dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud sikap bangga terhadap daerah dan bangsa.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti mulai menyusun konsep produk sebagai tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk produk, kemudian menyusun aturan permainan dan materi yang akan dimuat, serta menyiapkan instrumen penilaian berupa angket.

a. Rancangan Produk

Perancangan *board game* “LITERA” menggunakan *Canva* baik *design layout* maupun gambar ilustrasi. Jenis huruf yang digun akan dalam *board game* “LITERA” serta buku panduan meliputi Mochiy Pop One, Londrina Solid, Poppins, Open Sans, Funtastic, Canva Sans, dan lainnya. Peneliti menentukan jenis *font* sesuai dengan karakter peserta didik.

Board game “LITERA” berbentuk persegi seperti papan yang terbuat dari Yellow board tebal 2 mm dengan pelapis Stiker Camel (Doff berstruktur). Board game ini dirancang dengan ukuran 50 x 50 cm yang bisa dilipat menjadi 4 agar memudahkan dan praktis ketika disimpan. Tempat penyimpanan media pembelajaran jika tidak digunakan berupa box dengan ukuran 25 cm x 25 cm yang terbuat dari bahan Yellow board 3 mm/ kardus eflute berlapis doff bertekstur yang tahan air dengan tinggi box 5 cm. Terdapat kartu soal dan tantangan yang terbuat dari bahan *art paper* 310 gsm dicetak matte. Buku panduan dengan bahan *art paper* 150 gsm dengan ukuran A6. 2 dadu besar ukuran 25 mm berwarna putih yang berbahan PVC plastic. Serta 6 pion dengan bahan acrylic 2 mm, tinggi 5 cm dan lebar 2 cm.

b. Penyusunan Materi dan peraturan permainan

Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk produk board game “LITERA” dengan fokus pada penyusunan materi dan peraturan permainan. Perancangan dilakukan dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta prinsip pembelajaran berbasis permainan. Materi yang disusun mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran IPAS materi “Daerahku Kebanggaanku”, meliputi budaya daerah, faktor keberagaman budaya, sikap menghargai keberagaman, akulturasi dan asimilasi, serta warisan budaya daerah. Materi juga dikaitkan dengan kearifan lokal di lingkungan siswa agar lebih kontekstual dan bermakna.

Materi tersebut dikemas dalam buku panduan atau disebut dengan buku saku budaya dan dua bentuk, yaitu kartu soal dan kartu tantangan. Kartu soal berisi pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa, sedangkan kartu tantangan berisi aktivitas yang melatih keterampilan dan sikap siswa. Selain itu, disusun peraturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami siswa. Permainan dilakukan secara bergiliran dengan melempar dadu dan menjalankan pion. Setiap pemain yang berhenti pada kotak tertentu harus mengambil kartu sesuai simbol. Jika berhasil menjawab atau menyelesaikan tantangan, permainan dilanjutkan, sedangkan jika tidak, diberikan konsekuensi sesuai aturan. Permainan berakhir saat salah satu pemain mencapai garis akhir.

Peraturan ini dirancang untuk mendorong keaktifan, interaksi, dan kerja sama siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, penyusunan materi dan aturan permainan dalam board game “LITERA” dilakukan secara terpadu agar media yang dihasilkan menarik sekaligus efektif mencapai tujuan pembelajaran.

c. Penyusunan instrument penilaian produk

Instrumen penilaian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dan kelayakan produk yang dikembangkan dari berbagai perspektif. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek visual, desain, dan interaktivitas game, seperti apakah tampilan board game menarik, mudah dipahami, dan fungsional dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, ahli materi akan menilai kesesuaian konten yang disajikan dalam game, memastikan bahwa materi yang dihadirkan sesuai dengan kurikulum dan relevansi dengan pemahaman siswa.

Penilaian dari siswa, sebagai pengguna akhir, sangat penting untuk melihat seberapa efektif board game ini dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami tembang dolanan, serta sejauh mana mereka merasa tertarik dan terlibat dalam permainan. Instrumen penilaian berupa kuesioner dengan pernyataan yang mencakup aspek pembelajaran, kesenangan, serta kemudahan pemahaman materi. Hasil dari penilaian ini nantinya akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan produk dalam tahap selanjutnya.

Pernyataan yang dibuat untuk ahli media berjumlah 15 pernyataan, pernyataan yang dibuat untuk ahli materi berjumlah 15 pernyataan, pernyataan yang dibuat untuk ahli pembelajaran berjumlah 20 pernyataan, dan pernyataan yang dibuat untuk siswa berjumlah 14 pernyataan. Pernyataan ini didasari dari penelitian sebelumnya yang sudah valid.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan produk yang telah disusun kemudian direalisasikan menjadi produk jadi atau produk akhir. Media board game “LITERA” ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan, pion, dadu, buku

panduan, kartu soal, kartu tantangan, serta box sebagai wadah penyimpanan media.

Adapun hasil pengembangan media board LITERA dijelaskan sebagai berikut:

a. Papan Permainan

Papan permainan adalah papan atau tempat untuk memainkan *board game* “LITERA”. Pada papan permainan ini terdiri dari jalur pion, judul permainan, barcode yang bisa diakses menuju halaman panduan penggunaan dan ada beberapa gambar yang berhubungan dengan kearifan lokal desa tulusbesar. Papan permainan ini berukuran 50 x 50 cm terbuat dari Yellow board tebal 2 mm dengan pelapis Stiker Camel (Doff berstruktur)



Gambar 4. 1 Papan Permainan

b. Pion

Pion adalah benda yang digerakkan diatas jalur untuk menandakan keberadaan posisi data permainan berlangsung. Pion ini terbuat dari bahan acrylic 2 mm, tinggi 5 cm dan lebar 2 cm. dengan gambar yang berbeda beda sebagai penanda



Gambar 4. 2 Pion

c. Dadu

Dadu ini berfungsi untuk mengetahui sebanyak apa pemain melangkah dengan pion untuk maju ketika permainan berlangsung. Dadu ini terdiri dari angka 1 sampai 6 dengan ukuran 25 mm berwarna putih yang berbahan PVC plastic.



Gambar 4. 3 Dadu

d. Buku Panduan (Buku Saku Budaya)

Buku ini diberi nama “Buku Saku Budaya” berisi CP, TP, materi, pedoman penggunaan media board game, rangkuman pertanyaan, kunci jawaban dan profil pengembang. Buku ini dicetak dikertas *art paper* 150 gsm dengan ukuran A6 (10,5 x 14,8 cm) dan dicetak bolak balik (2 sisi).

1) Sampul, daftar isi, CP & TP



Gambar 4. 4 Sampul, daftar isi, Cp & TP

Pada sampul buku saku budaya berfungsi sebagai tampilan awal yang memperkenalkan produk pembelajaran kepada siswa. Pada sampul terdapat judul *Buku Saku Budaya* serta keterangan sebagai panduan boardgame LITERA, yang menunjukkan bahwa buku ini digunakan bersama media permainan edukatif. Desain sampul dibuat sederhana agar mudah dipahami dan menarik perhatian siswa sekolah dasar. Selain itu, adanya keterangan

untuk kelas V SD/MI menunjukkan bahwa isi buku sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Daftar isi disusun secara sistematis untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi isi buku. Struktur yang disajikan meliputi: CP & TP (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran), Materi, Pedoman/Panduan Penggunaan, Rangkuman Pertanyaan, Kunci Jawaban, Profil Pengembang.

Capaian pembelajaran dalam buku ini menekankan bahwa peserta didik memahami keberagaman budaya di daerah Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa, yang dipengaruhi oleh kondisi alam, sejarah, dan interaksi antar masyarakat, dengan mengaitkannya pada budaya di lingkungan tempat tinggalnya. Tujuan pembelajaran dirinci menjadi lima kemampuan utama:

- Peserta didik dapat memahami budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.
- Peserta didik dapat memahami faktor keberagaman budaya.
- Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan akulturasi dan asimilasi budaya melalui contoh percampuran budaya yang terdapat di daerahnya.
- Peserta didik dapat menganalisis jenis-jenis warisan budaya di lingkungannya.
- Peserta didik dapat menganalisis cara menjaga dan melestarikan budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.

2) Materi



Gambar 4. 5 Materi Budaya Daerah

Budaya daerah adalah kebiasaan, tradisi, dan cara hidup masyarakat di suatu wilayah. Contohnya meliputi bahasa daerah, tarian tradisional, rumah adat, makanan khas. Penekanan pentingnya adalah bahwa budaya tidak hanya berbentuk kesenian, tetapi juga mencakup pola pikir dan perilaku masyarakat sehari-hari. Contoh kontekstual diambil dari lingkungan Malang (misalnya Tari Topeng Malangan, karawitan, dan budaya lokal), sehingga memudahkan siswa memahami melalui pengalaman nyata.

Faktor penyebab keberagaman budaya budaya dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu sejarah, geografis, dan sosial. a. Faktor Sejarah, Adanya interaksi dengan bangsa asing (India, Arab, Eropa) melalui perdagangan dan penjajahan menyebabkan pertukaran budaya, Dampaknya: ragam bahasa, perbedaan adat, variasi kebiasaan masyarakat. b. Faktor Alam dan Geografis Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kondisi alam yang berbeda-beda. Dampaknya: Mata pencaharian berbeda, Bentuk rumah adat berbeda,

Pakaian adat berbeda. c. Faktor Kehidupan Sosial, Nilai sosial seperti gotong royong membentuk budaya khas di masyarakat tertentu.

Penyajian ini membantu siswa memahami bahwa keberagaman budaya merupakan hasil proses yang kompleks. Penjelasan dilengkapi dengan contoh konkret, seperti pengaruh bangsa asing dan kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mengetahui bahwa budaya beragam, tetapi juga memahami alasan di balik keberagaman tersebut.



Gambar 4. 6 Materi akulturasi dan asimilasi budaya

Akulturasi dan Asimilasi Budaya menekankan proses perkembangan budaya melalui interaksi antarbudaya. Akulturasi yaitu Percampuran



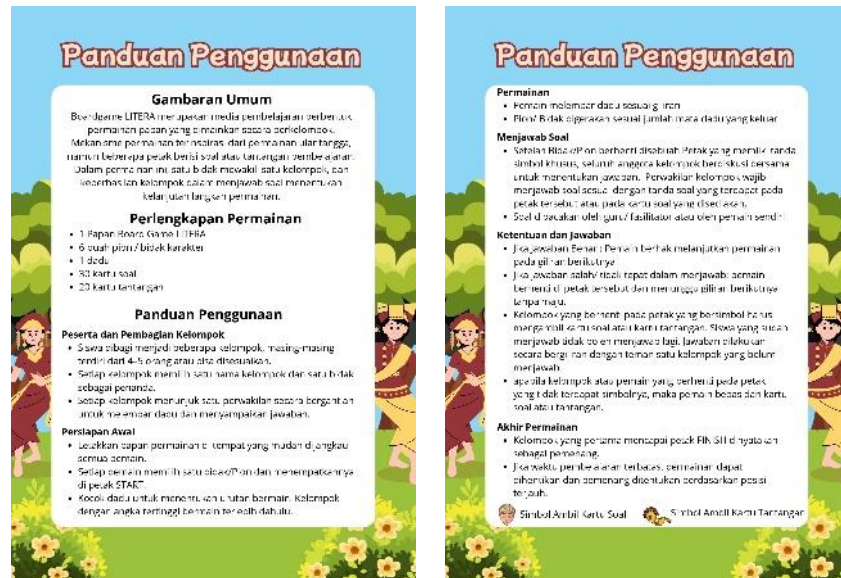
Gambar 4. 7 Materi Warisan Budaya

Jenis-jenis warisan budaya dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu benda dan tak benda. Warisan budaya benda yakni budaya yang dapat dilihat dan disentuh, seperti pakaian adat, makanan khas, alat music daerah, candi dan rumah adat. Warisan budaya tak benda yakni budaya yang dapat dilihat namun tidak dapat disentuh, seperti tari daerah, lagu daerah, Bahasa daerah kebiasaan atau tradisi. Selain itu, materi dilengkapi dengan contoh konkret seperti rumah adat, tarian, dan bahasa daerah. Keberadaan contoh warisan budaya yang diakui dunia juga memberikan wawasan tambahan kepada siswa tentang pentingnya budaya Indonesia di tingkat internasional.

Warisan budaya adalah peninggalan dari nenek moyang yang sangat berharga. Materi ini menekankan pentingnya pelestarian budaya melalui merawat warisan budaya dengan menjaga kebersihan tempat bersejarah, tidak merusak atau mencoret bangunan budaya, mematuhi aturan saat berkunjung. Selain itu melestarikan budaya, mengikuti kegiatan budaya, mempelajari budaya daerah dan menjaga sikap menghargai. Nilai utama

yang ditanamkan adalah kesadaran bahwa budaya harus diwariskan agar tidak punah.

3) Panduan Penggunaan



Gambar 4. 8 Panduan Penggunaan

Panduan penggunaan boardgame LITERA disusun untuk membantu siswa dan guru menjalankan permainan dengan tertib dan mudah dipahami. Media ini terdiri dari papan permainan, pion/bidak, dadu, serta kartu soal dan kartu tantangan. Sebelum bermain, papan permainan diletakkan di tempat yang mudah dijangkau, kemudian kartu soal dan tantangan disusun sesuai posisinya. Setiap pemain atau kelompok memilih satu pion dan menempatkannya di petak START. Urutan bermain ditentukan dengan melempar dadu, dan angka tertinggi mendapat giliran pertama.

Permainan dilakukan secara berkelompok (4–5 orang). Setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai angka yang diperoleh. Jika pion berhenti di petak bersymbol, kelompok harus berdiskusi dan menjawab soal atau mengambil kartu tantangan. Jawaban

disampaikan oleh perwakilan kelompok. Jika jawaban benar, permainan dilanjutkan pada giliran berikutnya. Jika salah, pemain tetap di petak tersebut dan menunggu giliran berikutnya. Pemain hanya mengambil kartu jika berada di petak bersimbol, sedangkan pada petak biasa tidak perlu mengambil kartu.

Permainan berakhir saat salah satu kelompok mencapai petak FINISH dan dinyatakan sebagai pemenang. Jika waktu terbatas, pemenang ditentukan dari posisi pion terjauh. Untuk menang, pemain harus tepat berhenti di petak FINISH sesuai jumlah langkah dadu. Dalam permainan terdapat beberapa simbol, seperti ular (turun), tangga (naik), kartu soal, dan kartu tantangan, yang membuat permainan lebih menarik dan menantang.

4) Profil Pengembang



Gambar 4. 9 Profil Pengembang

Profil pengembang berisi identitas pembuat media, seperti nama, alamat, dan latar belakang pendidikan. Bagian ini berfungsi untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran dibuat oleh pihak yang memiliki

dasar keilmuan yang sesuai. Selain itu, profil pengembang juga menjadi bentuk tanggung jawab atas produk yang dikembangkan, sehingga pengguna mengetahui sumber pembuat media tersebut.

e. Kartu Soal dan Kartu Tantangan

Kartu Soal adalah kartu yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi Daerahku Kebanggaanku yang berbentuk pilihan ganda. Kartu tantangan adalah kartu yang berisi tantangan yang berkaitan dengan materi selama permainan berlangsung. Jumlah kartu soal sebanyak 30 kartu dan kartu tantangan sebanyak 20 kartu yang terbuat dari bahan *art paper* 310 gsm dicetak matte dengan ukuran 9 x 6 cm.



Gambar 4. 10 Kartu Soal dan Kartu Tantangan

f. Box

Box media ini digunakan sebagai wadah media pembelajaran Board game “LITERA”. Model box dibuka keatas dengan ukuran 25 x 25 cm dan tinggi 5 cm. design tasnya tidak jauh seperti pada papan boardgame dan disertai dengan logo PGMI dan logo UIN Malang. Dan pada bagian bawah box terdapat panduan penggunaan media board game.



Gambar 4. 11 Box

Setelah produk board game “LITERA” selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah proses validasi untuk menilai kelayakannya. Pada tahap ini, media dinilai oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran secara menyeluruh.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi pada media pembelajaran board game “LITERA” dilakukan oleh Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd seorang dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian di bidang substansi sosial dalam mata pelajaran IPAS. Proses validasi ini dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2026.

b. Validasi Ahli Media

Validasi desain media pembelajaran board game “LITERA” dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2026 oleh Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd., yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta memiliki keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran board game “LITERA” juga melibatkan ahli pembelajaran. Proses validasi ini dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2026 oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu, peneliti juga melakukan konsultasi pembelajaran bersama Ibu Rahayu Ning A., S.Pd pada tanggal 23 Februari 2026 yang merupakan guru kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar, Tumpang, Malang.

Tujuan validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, data dari angket yang telah diisi oleh para ahli dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Masukan dan saran dari para ahli kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan, seperti penambahan elemen, perbaikan teks soal, serta penyempurnaan desain yang masih kurang.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Board game “LITERA” yang telah dinyatakan layak melalui proses validasi kemudian diterapkan kepada peserta didik. Tahap implementasi ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas, dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Pelaksanaan implementasi dilakukan dengan memanfaatkan board game “LITERA” yang memuat materi Daerahku Kebanggaanku.

Media ini digunakan setelah guru menyampaikan materi tentang daerahku kebanggaanku dan setelah siswa mengerjakan pretest. Pada akhir kegiatan, siswa diminta untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari melalui posttest. Selain itu, siswa juga mengisi angket respon untuk memberikan tanggapan terhadap pengalaman belajar mereka menggunakan media board game “LITERA” sebagai bahan evaluasi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi sebagai bagian dari proses pengembangan. Kegiatan ini dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dari para ahli, baik ahli media, materi maupun ahli pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menelaah data dari angket penilaian serta respon siswa setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan board game “LITERA” yang dibuat. Di samping itu, kritik dan saran dari para ahli turut dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan, baik pada komponen media, isi teks, maupun desain, agar produk memenuhi kriteria validitas.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Validitas produk ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli sebelum dilakukan uji coba. Tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh dari data kuantitatif yang berasal dari angket penilaian oleh validator dan respon siswa, serta data kualitatif berupa kritik dan saran dari para validator. Adapun hasil penilaian yang diperoleh dari ahli validator, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
A. Aspek Relevansi					
1.	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	3	4	75	Sangat Valid
2.	Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	100	Valid
4.	Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
5.	Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	4	4	100	Sangat Valid
B. Aspek Keakuratan					
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	4	100	Sangat Valid
7.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	3	4	75	Valid
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	4	100	Sangat Valid
9.	Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	4	4	100	Sangat Valid
C. Aspek Kelengkapan Sajian					
10.	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	4	100	Sangat Valid

D. Aspek Konsep Dasar Materi					
11.	Kesesuaian konsep media	3	4	75	Valid
E. Aspek Kesesuaian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat Pada Peserta Didik					
12.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
13.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
14.	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	4	4	100	Sangat Valid
15.	Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		57	60		

Analisis data Kuantitatif didapatkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor

$\sum x_i$: Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

Adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$\sum x$: 57

$\sum x_i$: 60

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil penilaian terhadap kevalidan isi materi pada media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria penilaian validasi materi yang mengacu pada skala Likert, board game “LITERA” termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga materi yang disajikan tidak memerlukan revisi.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 2 Analisis Data Kualitatif Ahli Materi

Validator	Masukan/Saran
Waluyo Satria Adji, M.Pd	Materi disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran
	TP dapat diubah menjadi HOTS
	Materi dapat diperbanyak dari sumber referensi lainya
	Evaluasi mengikuti Tujuan Pembelajaran

2. Validasi Ahli Media

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
6. Efisiensi Media					
1.	Mudah digunakan	4	4	100	Sangat Valid
2.	Mudah disimpan	4	4	100	Valid
3.	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	4	4	100	Sangat Valid
4.	Kemenarikan pengemasan desain media permainan papan	3	4	75	Valid
7. Keakuratan Media					
5.	Desain warna media permainan papan	4	4	100	Sangat Valid
6.	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media permainan papan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
7.	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	3	4	75	Valid
8.	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu	3	4	75	Valid
8. Estetika					
9.	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	4	4	100	Sangat Valid
10.	Keserasian warna tulisan pada kartu	3	4	75	Valid

11.	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	4	4	100	Sangat Valid
12.	Ketepatan warna pada kolom papan permainan	4	4	100	Sangat Valid
13.	Kemenarikan kartu	3	4	75	Vaid
9. Ketahanan Media					
14	Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	4	4	100	Sangat Valid
10. Keamanan Bagi Peserta Didik					
15.	Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		55	60		

Analisis data Kuantitatif didapatkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

Σx : Jumlah keseluruhan skor

Σx_i : Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

Adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Σx : 55

Σx_i : 60

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil penilaian terhadap kevalidan media pada media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 91%. Berdasarkan kriteria penilaian validasi materi yang mengacu pada skala Likert, board game “LITERA” termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga media yang disajikan tidak memerlukan revisi.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 4 Analisis Data Kualitatif Ahli Media

Validator	Masukan/Saran
Alfan Nur Azizi, M.Pd	Sederhanakan font
	Perbesar ukuran kotak pada kartu soal
	Cantumkan spek dan manual pada bagian belakang cover

3. Validasi Ahli Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 5 Hasil Angket Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
A. Kesesuaian Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3.	Materi mendukung pencapaian pemahaman keberagaman budaya daerah	4	4	100	Sangat Valid
B. Kelayakan Materi dan Konten					
4.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	4	4	100	Sangat Valid
5.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	3	4	75	Valid
6.	Contoh budaya dan kearifan lokal relevan dengan kehidupan siswa	4	4	100	Sangat Valid
7.	Materi tidak menimbulkan miskonsepsi konsep budaya	3	4	75	Valid
C. Pendekatan Pedagogis dan Strategi Pembelajaran					
8.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	4	4	100	Sangat Valid

9.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	4	4	100	Sangat Valid
10.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS	3	4	75	Valid
11.	Media yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	4	100	Sangat Valid
12.	Media memfasilitasi diskusi dan kerja sama kelompok	4	4	100	Sangat Valid
D. Karakteristik Media					
13.	Mekanisme permainan mudah dipahami siswa	4	4	100	Sangat Valid
14.	Kartu soal dan kartu tantangan relevan dengan materi	4	4	100	Sangat Valid
15.	Media memberi kesempatan siswa menyampaikan pendapat	3	4	75	Valid
E. Bahasa, Visual dan Keterbacaan					
16.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami	4	4	100	Sangat Valid
17.	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	4	4	100	Sangat Valid
18.	Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik	3	4	75	Valid
F. Pencapaian Hasil					
19.	Media berpotensi meningkatkan pemahaman budaya daerah serta Literasi budaya dan Kewargaan	3	4	75	Valid
20.	Media pembelajaran <i>Board Game</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi “Daerahku Kebanggaanku”	3	4	75	Valid
Nilai Akhir		73	80		

Analisis data Kuantitatif didapatkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

Σx : Jumlah keseluruhan skor

Σx_i : Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

Adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Σx : 73

Σx_i : 80

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil penilaian terhadap kevalidan pembelajaran pada media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 91%. Berdasarkan kriteria penilaian validasi materi yang mengacu pada skala Likert, board game “LITERA” termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga tidak memerlukan revisi.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 6 Analisis Data Kualitatif Ahli Pembelajaran

Validator	Masukan/Saran
Sigit Priatmoko, M.Pd	Pastikan model pembelajaran di modul ajar diterapkan sesuai sintaksnya. Game based Learning hanya diterapkan 2 kali C
	Uraian kegiatan pembelajaran di modul ajar kurang detail dan sistematis
	Cek ulang alokasi waktu, pastikan efektif
	Pastikan opsi jawaban pada soal homogeny agar pengecoh bekerja
	Pastikan semua siswa terlibat dan memiliki kesempatan yang sama dalam menggunakan media.

4. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

Tabel 4. 7 Analisis Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Kategori
1	Materi dalam <i>Board Game</i> “LITERA” disajikan secara lengkap sesuai dengan pembelajaran	33	33	100	Sangat Menarik
2	Isi permainan (soal dan tantangan) sudah sesuai dengan materi yang dipelajari	32	33	97	Sangat Menarik
3	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya memahami materi pelajaran dengan mudah	33	33	100	Sangat Menarik
4	Bahasa pada soal dan tantangan ditulis dengan jelas dan tidak membingungkan	32	33	97	Sangat Menarik
5	Petunjuk dan aturan permainan mudah dipahami	32	33	97	Sangat Menarik
6	Media <i>Board Game</i> “LITERA” mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung	29	33	87,8	Sangat Menarik
7	Warna dan desain tampilan <i>Board Game</i> “LITERA” menarik perhatian	32	33	97	Sangat Menarik
8	Gambar dan komponen <i>Board Game</i> “LITERA” membuat saya tertarik untuk belajar	32	33	97	Sangat Menarik
9	Bentuk dan ukuran huruf pada media mudah dibaca	33	33	100	Sangat Menarik
10	Soal dan tantangan dalam permainan terasa menyenangkan untuk dikerjakan	32	33	97	Sangat Menarik
11	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan <i>Board Game</i> “LITERA”	31	33	94	Sangat Menarik
12	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan	33	33	100	Sangat Menarik

	media <i>Board Game</i> “LITERA”				
13	Media <i>Board Game</i> “LITERA” membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	32	33	94	Sangat Menarik
14	Saya tertarik menggunakan media seperti ini untuk materi atau pelajaran lainnya	31	33	94	Sangat Menarik
		447	462		

Berdasarkan total skor yang diperoleh dari angket respon siswa terkait kemenarikan media pembelajaran, persentase kemenarikan media pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan

Σx : Jumlah keseluruhan skor

Σxi : Jumlah maksimal skor

100% : Konstanta

Adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Σx : 447

Σxi : 462

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{447}{462} \times 100\%$$

$$P = 96,7 \%$$

Tingkat kemenarikan media pembelajaran bagi peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,7%, yang menunjukkan kategori sangat menarik dan telah memenuhi kriteria kemenarikan media pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa board game “LITERA” mampu membuat siswa merasa senang serta tertarik dalam mempelajari materi.

5. Analisis Data Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa

Tabel 4. 8 Data Pretest Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest	Skor N-Gain	N-Gain (%)	Kriteria
1	NDS	55	95	0.89	89	Tinggi
2	RAP	55	90	0.78	78	Tinggi
3	LNK	60	85	0.63	63	Sedang
4	ADRA	40	85	0.75	75	Tinggi
5	AAP	60	95	0.88	88	Tinggi
6	ATNF	45	85	0.73	73	Tinggi
7	AVR	55	90	0.78	78	Tinggi
8	AR	60	95	0.88	88	Tinggi
9	BTGP	60	100	1	100	Tinggi
10	DAL	45	85	0.73	73	Tinggi
11	DAS	65	100	1	100	Tinggi
12	EWR	60	95	0.88	88	Tinggi
13	FAR	45	80	0.64	64	Sedang
14	KA	55	80	0.56	56	Sedang
15	KFR	60	80	0.50	50	Sedang
16	KPA	65	95	0.86	86	Tinggi
17	MAF	40	85	0.75	75	Tinggi
18	MAFP	70	95	0.83	83	Tinggi
19	NFNA	60	95	0.88	88	Tinggi
20	NZR	55	90	0.78	78	Tinggi
21	NS	50	80	0.60	60	Sedang
22	PKR	45	80	0.64	64	Sedang
23	RBP	55	95	0.89	89	Tinggi
24	RGP	60	90	0.75	75	Tinggi
25	RDF	70	85	0.50	50	Sedang
26	SS	60	90	0.75	75	Tinggi
27	SDM	65	95	0.86	86	Tinggi
28	SN	50	95	0.90	90	Tinggi
29	SFAG	75	100	1	100	Tinggi
30	SNR	60	80	0.50	50	Sedang
31	KAAP	30	80	0.71	71	Tinggi
32	ZAK	65	95	0.86	86	Tinggi
33	NA	40	85	0.75	75	Tinggi
Jumlah		1.835	2.950			
Rata-rata		55,6	89,3	0,76	76,9 %	Tinggi

Dalam pelaksanaan tes, sebanyak 33 siswa mengikuti kegiatan pretest dan posttest. Sebelum penggunaan media pembelajaran board game “LITERA”, nilai rata-rata pretest siswa berada pada angka 55,7 yang masih berada di bawah KKM

(75). Setelah media pembelajaran diterapkan, nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan menjadi 89,3 sehingga telah melampaui batas KKM.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain dan diperoleh skor sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat terlihat adanya perbedaan yang jelas antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran board game “LITERA”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran board game “LITERA” efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Tabel 4. 9 Data SPSS Pretest-Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	,00	1,00	,7693	,14076
Ngain_Persen	33	,00	100,00	76,9333	14,07583

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil evaluasi dari para validator, diperoleh berbagai masukan berupa saran, kritik, dan komentar. Masukan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

1) Penyederhanaan Font

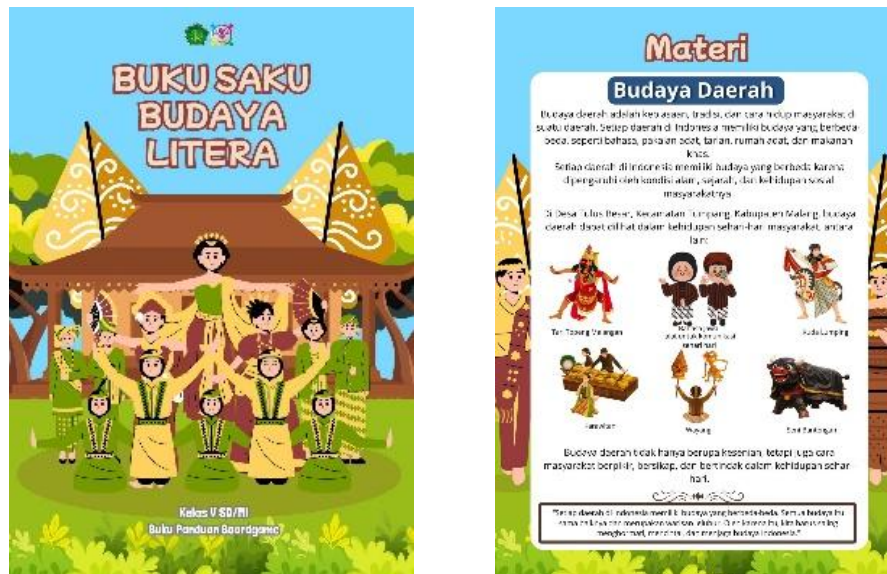


Gambar 4. 12 Produk Sebelum Revisi Font

Pada produk sebelum revisi, bagian buku panduan yang dinamakan *Buku Saku Budaya* masih memerlukan beberapa perbaikan berdasarkan masukan dari validator ahli media. Validator memberikan saran untuk menyederhanakan penggunaan jenis huruf (*font*) pada buku tersebut. Perbaikan dilakukan pada font judul buku serta penempatan informasi kelas. Meskipun tampilan sebelumnya dinilai cukup baik secara visual, jenis huruf yang digunakan berpotensi menyulitkan peserta didik sekolah dasar dalam membaca karena kurang jelas dan dapat menimbulkan ambiguitas pada beberapa karakter. Oleh karena itu, font diganti dengan jenis huruf yang lebih sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, validator juga menyarankan agar penggunaan font pada isi Buku Saku Budaya dibuat lebih konsisten. Sebelum revisi, terdapat perbedaan jenis huruf pada beberapa bagian isi buku yang menyebabkan ketidakkonsistenan dalam penyajian informasi. Setelah revisi, seluruh isi buku menggunakan jenis huruf yang seragam

sehingga tercipta konsistensi penulisan dan tampilan yang lebih rapi serta mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4. 13 Produk Setelah Revisi Font

Berdasarkan masukan dari validator ahli media, dilakukan revisi pada penggunaan jenis huruf (*font*) dalam Buku Saku Budaya untuk meningkatkan keterbacaan dan konsistensi tampilan. Pada bagian judul buku, font yang semula menggunakan *TAN New York* ukuran 42 diubah menjadi *Mochiy Pop One* ukuran 42. Perubahan ini dilakukan untuk menghadirkan tampilan judul yang lebih jelas, menarik, dan mudah dikenali oleh peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, pada bagian isi buku dilakukan penyesuaian penggunaan font. Sebelum revisi, penomoran bab menggunakan font *TAN New York*, sedangkan judul subbab menggunakan font *Fredoka*. Setelah revisi, seluruh penomoran bab dan judul subbab menggunakan font *Open Sans* untuk menciptakan konsistensi visual dalam penyajian materi. Khusus pada judul subbab, font *Open Sans* ditampilkan dengan format tebal (*bold*) sehingga tetap memberikan penekanan pada struktur materi dan memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi setiap bagian pembahasan.

2) Penyesuaian ukuran pada kartu Soal dan Tantangan



Gambar 4. 14 Produk sebelum Revisi Kartu soal dan Tantangan

Berdasarkan masukan dari validator ahli media, dilakukan revisi pada desain kartu soal dan kartu tantangan untuk meningkatkan keseragaman tampilan serta memudahkan peserta didik dalam membaca isi kartu. Sebelum revisi, ukuran kotak pada setiap kartu masih bervariasi menyesuaikan panjang pendeknya isi soal, sehingga tampilan kartu terlihat kurang konsisten. Oleh karena itu, ukuran kotak pada seluruh kartu diperbesar dan diseragamkan, baik pada kartu yang memuat soal dengan teks panjang maupun pendek. Perbaikan ini dilakukan agar setiap kartu memiliki proporsi yang sama dan menghasilkan tampilan yang lebih rapi serta terstruktur.



Selain itu, validator menyarankan agar desain kartu dibuat lebih fokus pada informasi yang disampaikan. Sebelum revisi, pada bagian depan kartu masih terdapat ilustrasi keberagaman Indonesia yang berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari isi kartu. Ilustrasi tersebut dihapus dan diganti dengan penegasan identitas kartu melalui tulisan "Kartu Soal" atau "Kartu Tantangan". Sementara itu, ilustrasi atau gambar penanda ditempatkan pada bagian belakang kartu sebagai identitas visual yang membedakan jenis kartu. Dengan demikian, tampilan kartu menjadi lebih sederhana, jelas, dan mendukung fokus peserta didik terhadap soal maupun tantangan yang diberikan.



Gambar 4. 15 Produk Setelah Revisi Pada Kartu soal dan Tantangan

Berdasarkan masukan dari validator ahli media, dilakukan revisi pada desain kartu soal dan kartu tantangan untuk meningkatkan keseragaman serta kejelasan tampilan. Sebelum revisi, ukuran kotak pada kartu masih berbeda-beda karena menyesuaikan jumlah teks pada setiap soal atau tantangan. Setelah revisi, seluruh kotak yang memuat soal maupun tantangan diseragamkan ukurannya sehingga setiap kartu memiliki proporsi yang sama dan tampilan yang lebih rapi serta konsisten.

Selain itu, ilustrasi yang sebelumnya ditempatkan pada bagian depan kartu dihapus agar peserta didik lebih fokus pada informasi yang disajikan. Setelah revisi, gambar

hanya ditempatkan pada bagian depan (balik kartu) sebagai penanda jenis kartu, yaitu kartu soal atau kartu tantangan. Sementara itu, pada sisi belakang kartu disajikan isi soal atau tantangan dalam bentuk teks. Perubahan ini dilakukan untuk memperjelas fungsi masing-masing sisi kartu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

3) Pencantuman Spek dan Manual pada bagian box

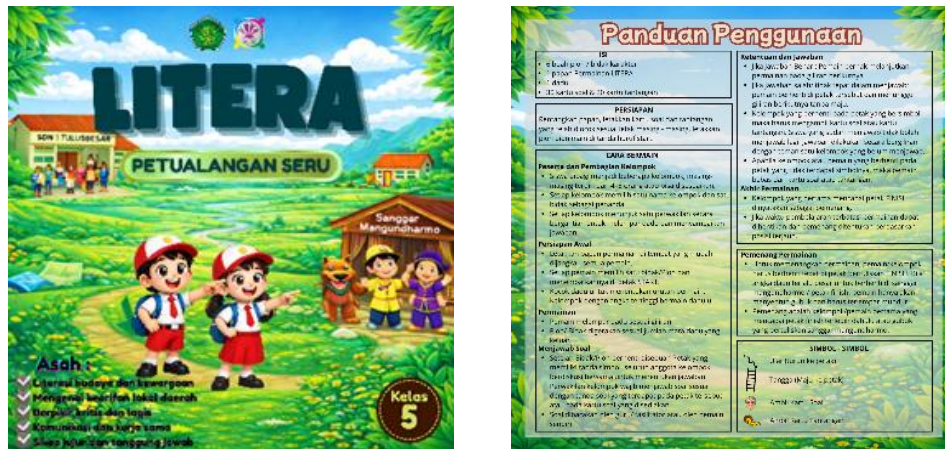


Gambar 4. 16 Produk Sebelum Revisi Box

Berdasarkan masukan dari validator ahli media, dilakukan revisi pada desain bagian belakang (*back cover*) kotak (*box*) media boardgame. Sebelum revisi, bagian belakang kotak hanya berupa latar berwarna hijau tanpa memuat informasi pendukung mengenai media pembelajaran. Tampilan tersebut dinilai kurang informatif karena belum memberikan petunjuk kepada peserta didik terkait cara penggunaan media.

Pada tahap revisi ditambahkan informasi berupa spesifikasi media serta panduan penggunaan (*manual guide*) boardgame pada bagian belakang kotak. Penambahan informasi tersebut bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami cara menggunakan media pembelajaran secara mandiri. Selain meningkatkan aspek

fungsional, revisi ini juga membuat tampilan kotak menjadi lebih informatif, menarik, dan memiliki nilai estetika yang lebih baik dibandingkan desain sebelumnya.



Gambar 4.17 Produk Setelah Revisi Box

4) TP diubah menjadi hots, CP disesuaikan

Berdasarkan masukan dari validator ahli materi, dilakukan revisi terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar lebih sesuai dengan karakteristik materi, tuntutan kurikulum, serta berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS).



Gambar 4.18 Produk Sebelum Revisi CP,TP

Sebelum revisi, Capaian Pembelajaran berfokus pada pemahaman peserta didik terhadap kekayaan kearifan lokal dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran masih menitikberatkan pada kemampuan mengidentifikasi, mengetahui, dan memahami sejarah warisan budaya daerah.



Gambar 4. 19 Produk Setelah Revisi CP, TP

Setelah revisi, Capaian Pembelajaran disesuaikan dengan materi keberagaman budaya daerah di Indonesia yang mencakup pemahaman tentang identitas budaya bangsa, faktor-faktor yang memengaruhi keberagaman budaya, proses akulturasi dan asimilasi budaya, jenis-jenis warisan budaya daerah, serta peran individu dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah. Perubahan ini dilakukan agar materi yang disajikan lebih relevan dengan konteks pembelajaran dan selaras dengan capaian yang diharapkan dalam kurikulum.

Selain itu, Tujuan Pembelajaran juga direvisi dengan menambahkan indikator yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sebelum revisi, tujuan pembelajaran lebih berorientasi pada kemampuan mengenali dan memahami

informasi. Setelah revisi, tujuan pembelajaran tidak hanya menekankan aspek pemahaman, tetapi juga kemampuan menjelaskan, menganalisis, dan mengaitkan konsep budaya dengan lingkungan sekitar peserta didik. Revisi ini ditunjukkan melalui penambahan tujuan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menjelaskan perbedaan akulturasi dan asimilasi budaya, menganalisis jenis-jenis warisan budaya daerah, serta menganalisis upaya pelestarian budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari.

5) Memperbanyak Materi dari referensi lain.

Berdasarkan masukan dari validator ahli materi, dilakukan pengembangan dan penambahan materi pada Buku Saku Budaya. Sebelum revisi, materi yang disajikan masih terbatas dengan jumlah 15 halaman dan sebagian besar sumber materi hanya berasal dari Lembar Kerja Siswa (LKS).



Gambar 4. 20 Produk Sebelum Diperbanyak Materi

Kondisi tersebut dinilai kurang memadai untuk mendukung pemahaman peserta didik secara lebih komprehensif, sehingga validator menyarankan agar materi diperluas dengan memanfaatkan berbagai sumber referensi yang relevan.

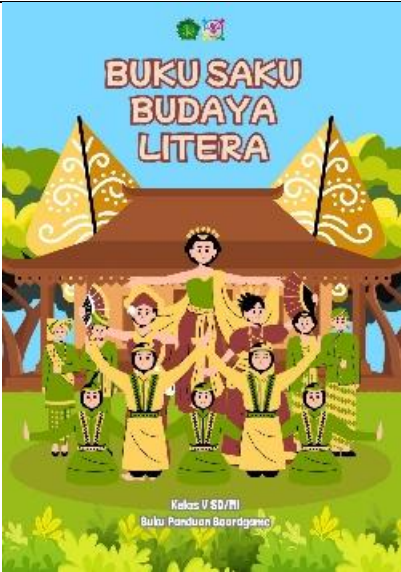
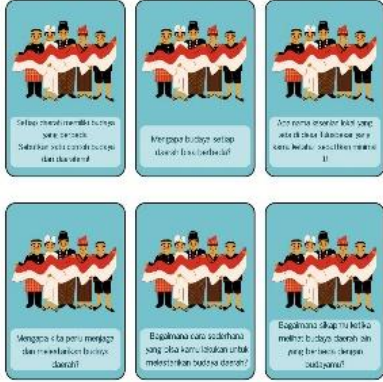


Gambar 4. 21 Produk Setelah diperbanyak Materi

Menindaklanjuti masukan tersebut, materi pada Buku Saku Budaya direvisi dan dikembangkan dengan menambahkan informasi dari berbagai sumber referensi yang terpercaya. Setelah revisi, jumlah halaman buku meningkat menjadi 24 halaman. Materi yang disajikan tidak hanya diperluas dari segi cakupan pembahasan, tetapi juga dijelaskan secara lebih rinci dan sistematis. Selain itu, setiap materi dilengkapi dengan contoh-contoh yang lebih beragam dan kontekstual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

Untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik, buku juga dilengkapi dengan latihan soal serta teka-teki yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penambahan komponen tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik menguji pemahamannya terhadap materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tabel 4. 10 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	

Budaya daerah adalah ...

A. informasi masyarakat modern

B. kebiasaan yang berasal dari luar negeri

C. kebiasaan yang halus dan menghargai tradisi daerah

D. kebiasaan yang dilakukan di atas panggung

Salah satu faktor utama yang menyebabkan budaya daerah sebagai identitas adalah ...

A. tradisi turun-temurun

B. adat dengan adat dan budaya lain

C. tidak memiliki adat dan budaya sendiri

D. mengikuti masyarakat lain

Perilaku yang menunjukkan sikap etnis adalah ...

A. menghormati adat istiadat orang lain

B. menghormati adat istiadat orang lain

C. menghormati adat istiadat orang lain

D. menghormati adat istiadat orang lain

LITERA

KARTU TANTANGAN

LITERA

KARTU TANTANGAN

LITERA

KARTU TANTANGAN

LITERA

KARTU TANTANGAN

LITERA

KARTU TANTANGAN

LITERA

KARTU TANTANGAN

KARTU SOAL

LITERA

KARTU SOAL

LITERA

KARTU SOAL

LITERA

KARTU SOAL

LITERA

KARTU SOAL

LITERA

KARTU SOAL

LITERA

Budaya daerah adalah ...

A. kebiasaan masyarakat modern

B. kebiasaan yang berasal dari luar negeri

C. kebiasaan yang halus dan menghargai tradisi daerah

D. kebiasaan yang dilakukan di atas panggung

Salah satu faktor utama yang menyebabkan budaya daerah sebagai identitas adalah ...

A. tradisi turun-temurun

B. adat dengan adat dan budaya lain

C. tidak memiliki adat dan budaya sendiri

D. mengikuti masyarakat lain

Masyarakat pesisir banyak bekerja sebagai nelayan karena ...

A. tradisi turun-temurun

B. dekat dengan sumber ikan

C. tidak memiliki lahan pertanian

D. mengikuti masyarakat lain

Asimilasi budaya adalah ...

A. masuknya budaya asing ke suatu daerah

B. percampuran budaya dengan masyarakat lain

C. pertukaran budaya

D. melestarikan budaya daerah

Perbedaan utama antara budaya asli dan budaya asing adalah ...

A. adat istiadat

B. bahasa

C. kebiasaan

D. kepercayaan

Rumah adat, senjata tradisional, dan alat musik daerah adalah ...

A. warisan budaya tak benda

B. budaya modern

C. warisan budaya benda

D. budaya nasional

LITERA

PETUALANGAN SERU

SDN 1 TULUSSESAR

Sanggar Mangundharjo

Asah:

Literasi budaya dan kewarganegaraan

Mengenal kearifan lokal daerah

Berpikir kritis dan logis

Komunikasi dan kerja sama

Sikap jujur dan tanggung jawab

Kelas 5

LITERA

PETUALANGAN SERU

SDN 1 TULUSSESAR

Sanggar Mangundharjo

Asah:

Literasi budaya dan kewarganegaraan

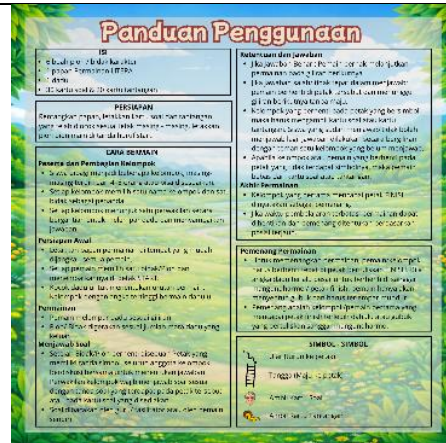
Mengenal kearifan lokal daerah

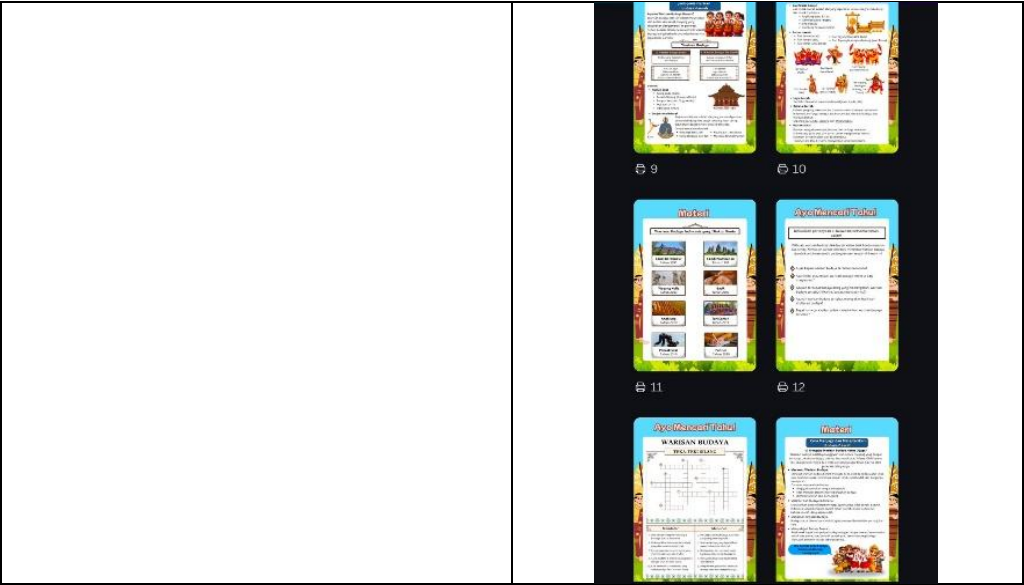
Berpikir kritis dan logis

Komunikasi dan kerja sama

Sikap jujur dan tanggung jawab

Kelas 5





BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “LITERA”

Pengembangan media pembelajaran board game dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Model ini dipilih karena merupakan pendekatan R&D yang berorientasi pada pengembangan produk pendidikan berupa media pembelajaran board game. Menurut Branch, model ADDIE merupakan paradigma sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Selain itu, setiap tahap dalam model ini menggambarkan alur yang logis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan produk, implementasi di lapangan, hingga evaluasi, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya valid secara isi tetapi juga dapat diketahui kualitas dan tingkat kebermanfaatannya⁶⁵.

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional dan cenderung menggunakan metode ceramah, kurang menggunakan media yang menarik, serta belum mengintegrasikan kearifan lokal. Selain itu, kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa masih tergolong rendah. Analisis juga mencakup karakteristik siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, interaktif, dan menyenangkan.

⁶⁵ Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*.

Upaya untuk menangani permasalahan terkait literasi budaya dan kewargaan yaitu didukung temuan penelitian dengan pengadaan fasilitas belajar berupa media pembelajaran. Penggunaan media belajar dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan mudah⁶⁶. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran⁶⁷. Salah satu media yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu media yang memiliki unsur permainan⁶⁸. Media yang disajikan seperti permainan dapat memberikan kesan pada siswa bahwa kegiatan pembelajaran itu menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar⁶⁹.

Media yang dikembangkan bersifat nyata, dapat dimainkan, serta melibatkan interaksi langsung antar siswa. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa SD lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret⁷⁰. Selain itu, desain permainan juga mengacu pada prinsip pembelajaran berbasis permainan, di mana unsur kompetisi, tantangan, dan kerja sama dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penelitian oleh Purwidianoro dan Hadi menunjukkan bahwa board game sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa

⁶⁶ Banny S K Chan, Daniel Churchill, And Thomas K F Chiu, "Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach," 2003.

⁶⁷ I Made Pebiana Saputra, D B Kt, And Ngr Semara, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hannafin And Peck Bermuatan Ipa Kelas Iv" 26, No. 1 (2021): 88–98.

⁶⁸ Mansyur Romadhon Putra, Andri Valen, And Asep Sukenda Egok, "Pengembangan Media Monopoly Gamepada Pembelajaran Sainsberbasiskearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, No. 110 (2020): 1246–56.

⁶⁹ Serly Wardana And Endra Murti Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Belajar , Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018 / 2019 Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . Xvii , No . 2 , Tahun 2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. Xvii, No. 2, Tahun 2019 Xvii, No. 2 (2019).

⁷⁰ Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Dan Problematikannya Pada Anak Usa Sekolah Dasar."

melalui unsur permainan⁷¹. Hasil survei juga menunjukkan bahwa 83% siswa sangat setuju menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran inovatif⁷². Penggunaan board game juga dapat membantu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan game dengan unsur budaya dan kewargaan.

Sejalan dengan hasil analisis tersebut, dalam Al-Qur'an, wahyu pertama yang diturunkan yaitu QS. Al-'Alaq ayat 1–5 mengandung perintah *iqra'* yang berarti “bacalah”. Namun, makna membaca dalam ayat tersebut tidak hanya terbatas pada membaca teks, melainkan juga mencakup membaca, memahami, dan menelaah berbagai fenomena yang ada di sekitar manusia. Hal ini menunjukkan bahwa literasi dalam perspektif Islam bersifat luas, yaitu mencakup kemampuan berpikir, memahami realitas, serta mengambil makna dari lingkungan sosial dan budaya.

Pengembangan board game “LITERA” tidak hanya didasarkan pada kebutuhan lapangan, tetapi Media ini menjadi inovasi pembelajaran yang relevan karena mampu menjembatani antara materi pelajaran, pengalaman siswa, serta nilai-nilai literasi budaya dan kewargaan sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku.

B. Hasil Tingkat Validitas Media Pembelajaran Board Game “LITERA”

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 57 kevalidan 95%, validasi oleh ahli media memperoleh skor 55 kevalidan 91%. Sementara validasi

⁷¹ Purwidianoro And Hadi, “Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa.”

⁷² Ida Ayu et al., “Game Edukasi ‘ Atman ’ Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 8, no. 2 (2024): 209–17.

ahli pembelajaran memperoleh skor 73 kevalidan 91%. Berdasarkan klasifikasi Akram nilai ini masuk kategori sangat valid, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran⁷³.

Validasi ahli media mencakup beberapa aspek penting, seperti efesiensi media, keakuratan, estetika, ketahanan dan keamanan. Aspek-aspek tersebut dinilai berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, baik dari sisi kenyamanan saat menggunakan media maupun daya tarik tampilannya. Hal ini sejalan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran mencakup aspek tujuan pembelajaran, konten yang mengacu pada tujuan pembelajaran khusus dan berkaitan dengan isi kurikulum, serta kesesuaian pesan yang dibawakan media dengan materi pelajaran⁷⁴.

Adapun dari hasil validasi materi, media pembelajaran ini dinilai telah memuat isi yang akurat, sesuai dengan kompetensi dasar IPAS secara utuh. Ini sesuai dengan teori Lestari yang menyatakan bahwa kualitas isi materi harus memenuhi kriteria relevansi, keakuratan, dan keterkinian, agar dapat mendukung tujuan pembelajaran⁷⁵. Selain itu hasil validasi ahli pembelajaran merupakan proses penilaian yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran dengan proses pembelajaran di kelas, baik dari segi penggunaan, kebermanfaatan, maupun keterlaksanaannya⁷⁶. Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, kejelasan alur permainan dalam pembelajaran, serta kemampuan media dalam mendukung keaktifan dan interaksi siswa.

⁷³ Akram, Wahyu, And Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol."

⁷⁴ Miftah And Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik."

⁷⁵ Lestari, Ratnasari, And Usman, "Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa."

⁷⁶ Nuril Nuzulia Et Al., "Inovasi Buku Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar : Pengembangan Dan Implementasi" 10, No. 2 (2025).

Hal ini sejalan dengan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka memiliki peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu menumbuhkan karakter berpikir kritis, kreatif, peduli lingkungan, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan⁷⁷. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran board game “LITERA” dinyatakan valid dan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan. Media dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

C. Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa

Pengaruh penggunaan media pembelajaran board game “LITERA” terhadap kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa diukur melalui pemberian pre-test dan post-test sebelum dan sesudah penerapan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test siswa. Nilai rata-rata pretest siswa berada pada angka 55,7 yang masih berada di bawah KKM (75). Setelah media pembelajaran diterapkan, nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan menjadi 89,3 sehingga telah melampaui batas KKM. Nilai N-Gain sebesar 0,76 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari adanya perubahan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media board game LITERA mampu membantu siswa memahami materi budaya daerah sekaligus meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan. Keberhasilan seluruh siswa mencapai ketuntasan dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang dikembangkan.

⁷⁷ Amalia, Anggayudha, and Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V*.

Hasil analisis pretest juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan hanya terdapat satu siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan batas KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum menggunakan media board game LITERA masih tergolong rendah. Rendahnya capaian awal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan pengalaman belajar siswa terhadap materi budaya lokal, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, serta dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru⁷⁸.

Keberadaan satu siswa yang telah mencapai KKM menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal (entry behavior) antar peserta didik. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, setiap siswa memiliki struktur kognitif dan pengalaman belajar yang berbeda sehingga pemahaman awal yang dimiliki terhadap suatu materi juga tidak sama⁷⁹. Siswa yang mencapai KKM diduga telah memiliki pengetahuan awal yang lebih baik terkait budaya daerah melalui pengalaman keluarga, lingkungan sosial, maupun sumber belajar di luar sekolah.

Meskipun secara keseluruhan N-Gain kelas tergolong tinggi (0,76), perlu dikaji lebih mendalam mengapa 8 dari 33 siswa yaitu dengan inisial LNK, KFR, NS, FAR, KA, PKR, RDF, dan SNR memperoleh N-Gain pada kategori sedang yakni 0,5 - 0,70. Analisis terhadap pola data pretest dan posttest kedelapan siswa tersebut mengungkap dua

⁷⁸ Alfian Nur Azizi and Dewi Masitoh, "Innovative Learning Planning in the Pancasila Student Profile Strengthening Project in Islamic Religious Education in Madrasah Ibtidaiyah and Elementary Schools," *Tarsib: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (2024): 28–37, <https://doi.org/10.61181/tarsib.v2i1.459>.

⁷⁹ Kognitif Jean, "Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 4, 2024 | 16376" 7 (2024): 16376–83.

kelompok karakteristik yang berbeda, yaitu kelompok dengan nilai pretest tinggi dan kelompok dengan nilai posttest yang belum optimal.

Siswa RDF dan KFR sama-sama memperoleh skor N-Gain sebesar 0,50, dengan karakteristik yang serupa keduanya memiliki pretest yang relatif tinggi, masing-masing 70 dan 60, sementara posttest mereka adalah 85 dan 80. SNR pun menunjukkan pola yang sama, dengan pretest 60 dan posttest 80 sehingga N-Gain-nya 0,50. Pola ini mengindikasikan adanya efek langit-langit (*ceiling effect*) yaitu kondisi di mana siswa yang sudah memiliki pengetahuan awal yang cukup baik memiliki "ruang peningkatan" yang lebih sempit secara matematis dibandingkan siswa dengan pretest rendah⁸⁰.

Dalam N-Gain, semakin tinggi skor pretest maka semakin kecil selisih antara skor maksimal dengan pretest, sehingga secara struktural lebih sulit bagi siswa ini untuk mencapai N-Gain yang tinggi. Kondisi ini sejalan dengan penjelasan Hake bahwa N-Gain bersifat sensitif terhadap nilai awal siswa, sehingga siswa dengan kemampuan awal tinggi cenderung memperoleh N-Gain lebih rendah meskipun secara absolut mengalami peningkatan yang nyata⁸¹. Rendahnya N-Gain ketiga siswa ini bukan mencerminkan kegagalan media dalam memfasilitasi belajar mereka, melainkan lebih merupakan konsekuensi matematis dari keterbatasan ruang peningkatan yang tersedia.

Lima siswa lainnya, yaitu LNK (pretest 60, posttest 85, N-Gain 0,63), FAR (pretest 45, posttest 80, N-Gain 0,64), KA (pretest 55, posttest 80, N-Gain 0,56), PKR (pretest 45, posttest 80, N-Gain 0,64), dan NS (pretest 50, posttest 80, N-Gain 0,60), memiliki pretest yang moderat hingga rendah namun posttest yang berhenti di angka 80 - 85. Secara

⁸⁰ Sigit Priatmoko, Wiku Aji Sugiri, and Rizki Amelia, "Student Readiness of Islamic Elementary Education for Problem-Based Flipped Learning Model in Higher Education," *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 2 (2025): 439–53, <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.23753>.

⁸¹ Fitri Safitri and Sukiswo Supeni Edie, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Strategi Pair Checks Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MAN 2 Boyolali," *Unnes Physics Education Journal* 9, no. 1 (2020): 97–109.

teoritis, dengan pretest serendah itu, siswa-siswa ini berpotensi mencapai N-Gain tinggi apabila posttest mereka mencapai 90 ke atas. Pola ini mengindikasikan adanya faktor-faktor yang membatasi optimalisasi hasil belajar mereka. Ditinjau dari perspektif teori Piaget tentang perkembangan kognitif, setiap siswa memiliki kecepatan asimilasi dan akomodasi yang berbeda. Siswa yang belum sepenuhnya mengintegrasikan konten baru ke dalam skema kognitifnya, misalnya karena kurang terpapar materi budaya lokal sebelumnya atau karena gaya belajarnya yang membutuhkan waktu refleksi lebih panjang mungkin memerlukan lebih banyak pengulangan atau scaffolding tambahan agar dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi⁸².

Selain faktor kognitif, kondisi pada saat pelaksanaan posttest juga patut dipertimbangkan. Faktor situasional seperti kecemasan tes, kurang fokus karena dinamika kelompok saat bermain, atau ketidakseimbangan partisipasi dalam kelompok board game dapat memengaruhi performa individual siswa pada tes akhir. Dalam permainan yang dilaksanakan secara berkelompok (4-5 orang), terdapat kemungkinan bahwa beberapa siswa lebih bersifat pasif dalam menjawab kartu soal sehingga pengalaman belajar aktif yang diperoleh kurang merata. Hal ini menegaskan bahwa GBL berbasis kelompok rentan terhadap ketidakmerataan distribusi partisipasi aktif antaranggota, yang pada akhirnya dapat menciptakan perbedaan capaian individual.

Sejalan dengan pendapat Ausubel yang menyatakan bahwa pengetahuan awal (*prior knowledge*) merupakan faktor terpenting yang memengaruhi keberhasilan seseorang dalam mempelajari informasi baru. Peserta didik yang memiliki pengalaman atau pengetahuan sebelumnya akan lebih mudah menghubungkan informasi yang diperoleh dengan struktur kognitif yang telah dimiliki⁸³. Meskipun pembelajaran belum

⁸² Kumano, *Psikologi Pendidikan, Erlangga*, vol. 6, 2001.

⁸³ T G K Bryce E J Blown, "Ausubel ' s Meaningful Learning Re-Visited," no. February (2023).

menggunakan media yang dikembangkan, terdapat kemungkinan bahwa satu siswa tersebut telah memiliki pemahaman budaya dan kewargaan yang lebih baik dibandingkan siswa lainnya.

Peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan ini sejalan dengan Gerakan Literasi Nasional yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan literasi budaya dan kewargaan mencakup kompleksitas budaya dan kewargaan, mengetahui budayanya sendiri, mengetahui kewajiban kewarganegaraan, dan kepedulian terhadap budaya. Hasil ini juga didukung oleh penelitian wahyu yang menemukan bahwa game edukasi mampu meningkatkan literasi budaya siswa⁸⁴.

Selaras dengan teori Hinebaugh yang menyatakan bahwa penggunaan game dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan sebuah masalah⁸⁵. Selain itu juga terlihat bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, bahkan menunjukkan peningkatan partisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan dalam kartu soal dan tantangan maupun dalam berdiskusi. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media board game “LITERA” memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan aktif siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran board game “LITERA” mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

⁸⁴ I Gede Wahyu et al., “Game Edukasi Robot Petualang Nusantara : Meningkatkan Literasi Budaya” 5 (2022): 403–14.

⁸⁵ Jeffrey P. Hinebaugh, “A Board Game Educ.”

D. Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

Hasil analisis daya tarik media pembelajaran board game “LITERA” diperoleh dari angket kemenarikan yang telah diisi oleh seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar. Berdasarkan data tersebut, diperoleh persentase sebesar 96,7%. Mengacu pada hasil persentase tersebut, media pembelajaran board game “LITERA” dapat dikategorikan sebagai “sangat menarik”. Adapun uraian hasil angket kemenarikan media yang telah diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut

1. Siswa berpendapat bahwa materi dalam *Board Game* “LITERA” disajikan secara lengkap sesuai dengan pembelajaran, sesuai dengan persentase sebesar 100%
2. Siswa berpendapat isi permainan (soal dan tantangan) sudah sesuai dengan materi yang dipelajari, sesuai dengan persentase 97%
3. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan jelas sehingga siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, sesuai dengan persentase 100%
4. Siswa berpendapat bahwa bahasa pada soal dan tantangan ditulis dengan jelas dan tidak membingungkan, sesuai dengan persentase 97%
5. Siswa berpendapat bahwa Petunjuk dan aturan permainan mudah dipahami, sesuai dengan persentase 97%
6. Siswa berpendapat bahwa media *Board Game* “LITERA” mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung, sesuai dengan persentase 88,7%.
7. Siswa berpendapat bahwa warna dan desain tampilan *Board Game* “LITERA” menarik perhatian, sesuai dengan persentase sebesar 97%.
8. Siswa berpendapat bahwa gambar dan komponen *Board Game* “LITERA” membuat siswa tertarik untuk belajar, sesuai dengan persentase sebesar 97%.

9. Siswa berpendapat bahwa bentuk dan ukuran huruf pada media mudah dibaca, sesuai dengan persentase sebesar 100%.
10. Siswa berpendapat bahwa kartu soal dan tantangan dalam permainan terasa menyenangkan untuk dikerjakan. Sesuai dengan persentase sebesar 97%
11. Siswa berpendapat bahwa mereka merasa senang ketika belajar menggunakan *Board Game* "LITERA". Sesuai dengan persentase sebesar 97%
12. Siswa berpendapat bahwa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan media *Board Game* "LITERA". Sesuai dengan persentase sebesar 100%. Siswa berpendapat bahwa Media *Board Game* "LITERA" membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sesuai dengan persentase sebesar 97%
13. Siswa berpendapat bahwa Media *Board Game* "LITERA" membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Sesuai dengan persentase sebesar 96,7%
14. Siswa berpendapat bahwa tertarik menggunakan media seperti ini untuk materi atau pelajaran lainnya

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh persentase kemenarikan produk secara keseluruhan sebesar 96,7% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini sejalan dengan indikator kemenarikan media pembelajaran dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran board game "LITERA" pada materi *Daerahku Kebanggaanku* tergolong sangat menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran⁸⁶. Tingginya tingkat kemenarikan *board game* "LITERA" tidak terlepas dari beberapa faktor yang secara sinergis mendorong antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut,

⁸⁶ Aji et al., "Improving Students Understanding with Teaching Materials Based on Augmented Reality Video Animation."

Pertama, desain visual yang menarik. Hasil angket menunjukkan bahwa 97% siswa menyatakan warna dan desain tampilan *board game* "LITERA" menarik perhatian, serta 97% siswa menyatakan gambar dan komponen media membuat mereka tertarik untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual memegang peranan penting dalam menentukan daya tarik media. Penggunaan warna cerah, ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta tipografi yang mudah dibaca (100%) berkontribusi pada kesan pertama yang menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, Khotimah dan Wahyuningtyas dalam penelitiannya tentang pengembangan *board game* budaya daerah menyatakan bahwa desain visual yang menarik, termasuk penggunaan warna dan ilustrasi yang relevan dengan konteks siswa, menjadi faktor utama yang mendorong minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi budaya daerah⁸⁷.

Kedua, kejelasan materi, bahasa, dan petunjuk permainan. Sebesar 100% siswa menyatakan materi dalam *Board Game* "LITERA" disajikan secara lengkap, 100% menyatakan bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, serta 97% menyatakan petunjuk dan aturan permainan mudah diikuti. Kejelasan instruksi merupakan hal yang krusial dalam media berbasis permainan, karena kerumitan aturan yang tidak terkomunikasikan dengan baik justru dapat menurunkan minat siswa. Menurut Purwidianoro dan Hadi, salah satu prinsip utama dalam perancangan *board game* sebagai unsur gamifikasi pembelajaran adalah keterbacaan dan kemudahan penggunaan, di mana media yang dirancang dengan petunjuk yang jelas mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta minat belajar siswa secara signifikan⁸⁸.

⁸⁷ Khotimah and Wahyuningtyas, "Media Development Board Game to Increase Student Motivation in Studying Regional Culture."

⁸⁸ Purwidianoro and Hadi, "Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa."

Ketiga, unsur kompetisi, tantangan, dan kerja sama. Sebesar 97% siswa menyatakan kartu soal dan tantangan dalam permainan terasa menyenangkan untuk dikerjakan. Mekanisme *roll and move* yang dilengkapi kartu soal dan kartu tantangan dalam *board game* "LITERA" menghadirkan unsur kompetisi sehat, tantangan kognitif, dan interaksi sosial antar pemain. Elemen-elemen inilah yang menjadikan proses belajar terasa seperti bermain, sehingga siswa tidak merasa tertekan. Hal ini relevan dengan pandangan Purwidianoro dan Hadi yang menegaskan bahwa *board game* sebagai unsur gamifikasi mampu mengurangi ketergantungan peserta didik pada *smartphone* tanpa menghilangkan unsur *fun* dan edukatif, sekaligus mendorong kerja sama dan interaksi langsung antar siswa⁸⁹. Selain itu, Hinebaugh menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah melalui unsur tantangan yang terstruktur, yang selaras dengan situasi yang terjadi saat siswa mengerjakan kartu soal dan kartu tantangan dalam *board game* LITERA⁹⁰.

Keempat, kemampuan media dalam membangkitkan motivasi dan semangat belajar. Sebesar 100% siswa menyatakan menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan media *Board Game* LITERA, dan 97% menyatakan lebih termotivasi untuk belajar. Ini merupakan indikator kemenarikan yang paling krusial, karena semangat dan motivasi belajar adalah prasyarat tercapainya hasil belajar yang optimal. Sejalan dengan temuan ini, Khotimah dan Wahyuningtyas membuktikan bahwa *board game* yang mengintegrasikan konten budaya daerah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media tersebut menghadirkan konteks yang bermakna,

⁸⁹ Purwidianoro and Hadi.

⁹⁰ Jeffrey P. Hinebaugh, "A Board Game Educ."

dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus dikemas dalam format yang menyenangkan. Senada dengan itu, game edukatif yang memiliki fitur tantangan, sistem poin, dan visualisasi yang menarik terbukti mampu menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap materi pelajaran

Kelima, relevansi konten dengan materi pembelajaran. Sebesar 97% siswa menyatakan isi permainan (soal dan tantangan) sesuai dengan materi yang dipelajari, dan 97% menyatakan tertarik untuk menggunakan media serupa pada materi atau pelajaran lain. Kesesuaian konten antara isi *board game* dengan materi *Daerahku Kebanggaanku* membuat siswa tidak hanya merasa terhibur, tetapi juga memperoleh penguatan pemahaman yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Astiti dan Rosyada yang menegaskan bahwa *board game* yang kontekstual dan relevan dengan materi pembelajaran mampu menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna (*meaningful learning*), sehingga siswa tidak sekadar menguasai permainan tetapi juga memahami substansi materi yang termuat di dalamnya⁹¹.

Secara keseluruhan, kelima faktor di atas saling menguatkan dan menjadikan *board game* LITERA sebagai media yang tidak hanya dinilai menarik dari sisi tampilan, tetapi juga dari sisi pengalaman bermain dan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memotivasi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media berbasis permainan memiliki daya tarik tersendiri karena bersifat interaktif, memudahkan pembelajaran, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, tingkat kemenarikan sebesar 96,7% yang diperoleh *board game* LITERA merupakan cerminan dari kualitas desain media yang berhasil menyeimbangkan unsur edukasi dan hiburan secara proporsional.

⁹¹ Astiti and Rosyada, "Penggunaan Media Board Game Ular Tangga Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar."

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran board game “LITERA” pada mata pelajaran IPAS materi *Daerahku Kebanggaanku* untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran board game LITERA dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Pada tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan siswa. Selanjutnya pada tahap desain dan pengembangan, media dirancang dalam bentuk permainan papan yang kemudian divalidasikan kepada beberapa ahli atau validator. Produk kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat kemudian diimplementasikan diuji coba, dan dievaluasi untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa.
2. Media pembelajaran board game LITERA memperoleh hasil validasi materi sebesar 95%, validasi ahli media sebesar 91% dan validasi ahli pembelajaran sebesar 91% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa revisi besar. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, tampilan, bahasa, dan penggunaan dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil angket respon siswa, media memperoleh persentase sebesar 96,7% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
4. Penggunaan media board game LITERA terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55,7 menjadi 89,3 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap literasi budaya dan kewargaan.

B. Saran

Meskipun media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat valid dan mendapat respon positif, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran board game LITERA. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan materi yang masih terbatas

Media board game LITERA yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya difokuskan pada satu materi, yaitu Daerahku Kebanggaanku dengan topik budaya daerah. Ke depannya, media ini sebaiknya dikembangkan untuk materi lain agar penggunaannya lebih luas dan tidak terbatas pada satu topik saja.

2. Penggunaan media yang masih sederhana (non-digital)

Media yang dikembangkan masih berbentuk board game fisik, sehingga penggunaannya terbatas pada pembelajaran tatap muka. Untuk pengembangan selanjutnya, media ini dapat dikombinasikan dengan teknologi digital agar lebih fleksibel digunakan.

3. Keterbatasan waktu saat implementasi

Dalam pelaksanaan penelitian, penggunaan board game membutuhkan pengelolaan waktu yang cukup baik karena melibatkan aktivitas bermain sambil belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengatur waktu pembelajaran dengan lebih efektif agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk terlibat.

4. Media pembelajaran board game “LITERA” masih memerlukan pengembangan materi dengan mengintegrasikan aspek perkembangan anak, serta mengembangkan materi dengan menyajikan video pembelajaran guna memperjelas materi yang dipelajari.

5. Tahapan pengembangan masih terbatas pada tahapan sosialisasi pada kelas kecil atau lokal. Belum disosialisasikan tingkat regional atau nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," 1998, 9–20.
- Afriana, Santy, And Andi Prastowo. "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, No. 1 (2022): 41. <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V22i1.11089>.
- Agist Hasanah, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, Ranti Dwi Agustin, Rini Cahyani Setyawati, Leonardo Elifas, Arita Marini. "Peningtegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal." *Jpdsh Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, No. 1 (2023): 33–44. <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh>.
- Ahsani, Luthfi Fahru. "Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi" 11 (2021): 7–16.
- Aji, Wiku, Agus Mukti, Sigit Priatmoko, And Adi Wijayanto. "Improving Students Understanding With Teaching Materials Based On Augmented Reality Video Animation" 6, No. 3 (2023): 222–31.
- Akram, Tri Oka, Rizki Wahyu, And Yunian Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol" 2, No. 2 (2019): 107–15.
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, And Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk Sd Kelas V. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2021.
- Ari Sujarwadi, Dinie Anggraeni Dewi, And Rizky Saeful Hayat. "Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi." *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris* 2, No. 1 (2024): 127–35. <https://doi.org/10.61132/Sintaksis.V2i1.280>.
- Arsyad. *Media Pembelajaran*, 2002.
- Astiti, Niken Yuni, And Balqis Putri Rosyada. "Penggunaan Media Board Game Ular Tangga Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 01 (2025): 221–31. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i01.24662>.
- Auliya, Farah Dita, And Dian Oktaviani. "Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret" 2, No. 4 (2024).
- Ayu, Ida, Mas Intariani, Ni Wayan Rati, And I Gede Margunayasa. "Game Edukasi 'Atman' Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar" 8, No. 2 (2024): 209–17.
- Azizi, Alfian Nur, And Dewi Masitoh. "Innovative Learning Planning In The Pancasila Student Profile Strengthening Project In Islamic Religious

- Education In Madrasah Ibtidaiyah And Elementary Schools.” *Tarsib: Jurnal Program Studi Pgmi* 2, No. 1 (2024): 28–37. <https://doi.org/10.61181/Tarsib.V2i1.459>.
- Blown, T G K Bryce E J. “Ausubel ’ S Meaningful Learning Re-Visited,” No. February (2023).
- Cahyaningtyastuti, Maria Pratami, Birmanti Setia, Jasson Prestiliano, Maria Pratami Cahyaningtyastuti, Birmanti Setia Utami, Jasson Prestiliano, Program Studi, Et Al. “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya” 02 (N.D.): 41–52.
- Chan, Banny S K, Daniel Churchill, And Thomas K F Chiu. “Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach,” 2003.
- Eni. “Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan (Gerakan Literasi Nasional).” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., No. Mi (2017): 5–24.
- Fadhila, Nurul, Shanta Rezkita, And Elyas Djufri. “Media Board Game ‘Siceria’ Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar.” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An* 11, No. 1 (2024): 89–102.
- Fadilah, Ika, And Ratna Sari. “Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti” 10, No. 1 (2018).
- Fathoni, Anang, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, And Dewanto Muhammad Zulqadri. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*, N.D.
- Hujair Ah. Sanaky. *Media Pembelajaran*. Edited By Lukman A. Irfan Dan Saiful Amin Ghofur. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- I Dewa Ayu Nyoman Artanti, I Dewa Ayu Nyoman Artanti, I Wayan Widian, And I Made Teguh. “Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 3, No. 2 (2023): 94–101. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V3i2.57860>.
- Jean, Kognitif. “Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 4, 2024 | 16376” 7 (2024): 16376–83.
- Jeffrey P. Hinebaugh. “A Board Game Education.” In *A Board Game Education*, Lanham, Ma., 8–9, 2009..
- Jhang, Jhih Ning, Yi Chun Lin, And Yen Ting Lin. “A Study On The Effectiveness Of A Hybrid Digital-Physical Board Game Incorporating The Sustainable Development Goals In Elementary School Sustainability Education.” *Sustainability (Switzerland)* 17, No. 15 (2025): 1–23. <https://doi.org/10.3390/Su17156775>.
- Juanda, Nur Afna, Atep Sujana, And Enjang Yusup Ali. “Pengaruh Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Ips Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, No. 3 (2024): 1381–86.

<https://doi.org/10.51169/ideguru.V9i3.1140>.

“Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Ilics) Page 935” 6 (2025): 935–43.

K, Rivo Alfarizi, M Ricky Rifa, And Dinar Maftukh Fajar. “Vektor : Jurnal Pendidikan Ipa Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa” 1 (2020): 19–28.

Kemendikbudristek. “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A - Fase C.” *Merdeka Mengajar*, 2022, 16. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

Khotimah, Khusnul, And Neni Wahyuningtyas. “Media Development Board Game To Increase Student Motivation In Studying Regional Culture.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, No. 3 (2023): 298–310. <https://doi.org/10.21831/jitp.V10i3.60477>.

Kumano. *Psikologi Pendidikan*. Erlangga. Vol. 6, 2001.

Kurniawan, Wahyu, Darmawan, Cecep. “Analisis Model Literasi Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan Peserta Didik.” *Jurnal Civic Hukum* 10, No. 1 (2025): 120–35. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>.

Laili, Nur, Alvina Nanda Setiaputri, And Jesica Dwi Rahmayanti. “Implementasi Projek Profil Pelajar Pancasila Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, No. 1 (2024): 73–85.

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an. “Qur’an Kemenag,” 2023.

Lestari, Iing Dwi, Dwi Ratnasari, And Usman. “Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa” 3, No. November (2022): 312–19. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>.

Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Dan Problematikannya Pada Anak Usa Sekolah Dasar.” *Jurnal Of Gender Studies* 13, No. 1 (2020): 116–52. <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>.

Miftah, Mohamad, And Nur Rokhman. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik” 1, No. 4 (2022): 412–20.

Mulyoto, Galih Puji, Tsamrotu Imani Mufida, And Debi Ayu Puspitasari. “Developing Electronic-Based Picture Storybooks To Enhance Student Learning Motivation.” *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 15, No. 2 (2023): 78–90. <https://doi.org/10.18860/mad.V15i2.14948>.

Murodah, Salma, Putri Sasa, Nur Azmi Alwi, And Inggria Kharisma. “Peran Pendidikan Multikultural Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Di Kalangan

- Siswa Sekolah Dasar : Kajian Literatur,” No. 1995 (2025).
- Mustaqim, Ilmawan, S T Pd, And Nanang Kurniawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality,” N.D., 36–48.
- Musyaffar, Ilham, And Sayyed Hosen. “K Oentjaraningrat And The Evolution Of Indonesian Anthropology : Intellectual Pathways And” 1, No. 1 (2024): 83–120.
- Muthmainnah, Anti, Amalia Dwi Pertiwi, And Tin Rustini. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, No. 4 (2023): 41–48. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7677116>.
- Myrna Apriany Lestari, Yani Fitriyani, Eli Hermawati, Rini Ramdhanita, And Ndaru Mukti Oktaviani. “Pengembangan Media Board Game Berbasis Local Wisdom Dalam Penanaman Karakteristik Berkebinekaan Global.” *Jurnal Pelita Paud* 8, No. 2 (2024): 515–23. <https://doi.org/10.33222/Pelitapaud.V8i2.3810>.
- Nuzulia, Nuril, Abd Gafur, Tuti Handayai, Perencanaan Pembelajaran, And Kurikulum Merdeka. “Inovasi Buku Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar : Pengembangan Dan Implementasi” 10, No. 2 (2025).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, And Sayidiman. *Media Pembelajaran*, 2022.
- Penelitian, Jurnal Hasil, Kajian Kepustakaan, And Bidang Pendidikan. “Jurnal Kependidikan:” 11, No. 2 (2025): 862–73.
- Pokhrel, Sakinah. “Pengembangan Media Board Game A.” *Ayan* 15, No. 1 (2024): 37–48.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, And Ressa Priskila. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online” 5, No. November (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/Jsi.V5i2.185>.
- Priatmoko, Sigit, Wiku Aji Sugiri, And Rizki Amelia. “Student Readiness Of Islamic Elementary Education For Problem-Based Flipped Learning Model In Higher Education.” *Journal Of Integrated Elementary Education* 5, No. 2 (2025): 439–53. <https://doi.org/10.21580/Jieed.V5i2.23753>.
- Purwidianoro, Moch. Hari, And Widiyanto Hadi. “Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa.” *Joined Journal (Journal Of Informatics Education)* 3, No. 2 (2020): 9. <https://doi.org/10.31331/Joined.V3i2.1420>.
- Putra, Mansyur Romadhon, Andri Valen, And Asep Sukenda Egok. “Pengembangan Media Monopoly Gamepada Pembelajaran Sainsberbasiskearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, No. 110 (2020): 1246–56.
- Rahman, Abdul, Wahyu Naldi, Adiyatna Arifin, And Fazlur Mujahid R. “Analisis Uu Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya

- Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia” 4, No. 1 (2021): 6.
- Rahmatullah, Hudriansyah, And Mursalim. “M . Quraish Shihab Dan Pengaruhnya Terhadap Dinamika” 14, No. 1 (2021): 127–51.
- Rismarinandyo, M Y, R W W Dewojati, And ... “Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rempah-Rempah Khas Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar.” ... *Desain Komunikasi* ... 2 (2023): 70–77. <https://Jfik.Uniss.Ac.Id/Index.Php/Journals/Article/View/48%0ahttps://Jfik.Uniss.Ac.Id/Index.Php/Journals/Article/Download/48/35>.
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, And Marleni. “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv.” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 14, No. 2 (2024): 156–62. <https://Doi.Org/10.31851/Pembahsi.V14i2.16032>.
- Robert Maribe Branch. *Approach, Instructional Design: The Addie. Department Of Educational Psychology And Instructional Technology University Of Georgia*. Vol. 53, 2009.
- Rusmini, A.A.K., I.P. Sriartha, And I.N. Suastika. “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Konsep Tri Hita Karana Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa* 9, No. 2 (2019): 72–79. <https://Doi.Org/10.23887/Pips.V8i2.3732>.
- Safitri, Fitri, And Sukiswo Supeni Edie. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Strategi Pair Checks Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Man 2 Boyolali.” *Unnes Physics Education Journal* 9, No. 1 (2020): 97–109.
- Saputra, I Made Pebiana, D B Kt, And Ngr Semara. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hannafin And Peck Bermuatan Ipa Kelas Iv” 26, No. 1 (2021): 88–98.
- Saputri, Shalaisa, Elsa Aulia Fadhilah, Dinie Anggraeni Dewi, And Rizky Saeful Hayat. “Integrasi Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Ke Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Membentuk Karakter Cinta Budaya Lokal,” No. 1 (2024).
- Setiawan, Roosie, Dwi Nurani, Agus Mardianto, Misiyanto, Komalasari, And Audina Islamiyah. “Guide To The School Literacy Movement In Elementary Schools 2nd Edition,” 2019, 1–44. [https://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/17586/1/Panduan Gls Sd_Edisi 2.Pdf](https://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/17586/1/Panduan%20Gls%20Sd_Edisi%202.Pdf).
- Smaldino, Sharon E. *Instructional Technology And Media For Learning*, N.D.
- Susetyo, Intan, And Kusumo Wardhani. “Pengembangan Media Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 4” 6, No. 1 (2025): 1–12. <https://Doi.Org/10.55933/Tjripd.V6i1.1070>.
- Tasya, Dea Gita, Fahrurrozi, Uswatun Hasanah, Petrus Paulus Mbette, And Suhendro. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips” 09 (2024): 637–50.

- Ulfah, Yunita, And Anton Suryantoro. "The Learning Evaluation In The Pandemic Covid-19 Towards" 2, No. 1 (2021): 28–35.
- Wahyu, I Gede, Praharsiana Murti, Dewa Ayu, And Puteri Handayani. "Game Edukasi Robot Petualang Nusantara : Meningkatkan Literasi Budaya" 5 (2022): 403–14.
- Wardana, Serly, And Endra Murti Sagoro. "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Belajar , Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018 / 2019 Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . Xvii , No . 2 , Tahun 2019." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. Xvii, No. 2, Tahun 2019 Xvii, No. 2 (2019).
- Yunita Benu, Asti, And Nana Supriatna. "Akselarasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ips." *Journal Education Innovation* 2, No. 3 (2024): 328–33.
<https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jei328>.

LAMPIRAN

Surat Observasi Penelitian



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

Nomor : 2955/Un.03.1/TL.00.1/09/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

24 September 2025

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri 1 Tulusbesar
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

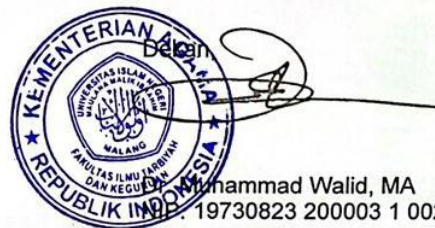
Nama : Ifatul Mardhiyah
NIM : 220103110043
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Bangsa dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 809/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

24 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri 1 Tulusbesar

di

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	: Ifatul Mardhiyah
NIM	: 220103110043
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "LITERA" pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanganku untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (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.



Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
KOORDINATOR WILAYAH DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN TUMPANG
SD NEGERI 1 TULUSBESAR
Jl. Raya Tulusbesar No. 41 RT. 04, RW. 01 Desa Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
Kode Pos (65156), Email : sdnegeri1tulusbesar@gmail.com,
NPSN : 20517697

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/21/35.07.301.16.22/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Miftakhul Munir, S.Pd.
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat Lembaga : Jl. Raya Tulusbesar No. 41 RT. 04, RW. 01 Desa Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Program S-1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang bernama:

Nama : Ifatul Mardhiyah
NIM : 220103110043
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah menyelesaikan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame "LITERA" pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang" untuk Tugas Akhir/Skripsi yang bersangkutan mulai bulan Februari 2026 sd April 2026

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung jawab

Malang, 12 April 2026
Kepala Sekolah



MIFTAKHUL MUNIR, S.Pd.
NIP.197002041996051001

Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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

Nomor : B-264/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

19 Januari 2026

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ifatul Mardhiyah
NIM : 220103110043
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame
"LITERA" Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku
Kebangganku untuk Meningkatkan Kemampuan
Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1
Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Instrumen Penilaian Validator Materi

Kepada Yth,

Waluyo Satrio Adji, M.Pd

Ahli Materi

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam Rangka proyek pengembangan Tugas Akhir/Skripsi Validasi Media Pembelajaran, kami selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda lingkaran (o) pada salah satu alternative jawaban yang telah disediakan. Tanda (o) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, saudara/saundari juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukungan bagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternative jawaban berada pada skala 1,2,3,dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/sesuai;dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, Saya selaku pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

ITEM	KRITERIA	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
1.	Aspek Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	1	2	3	4
2.		Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	1	2	3	4
3.		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	2	3	4
4.		Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	2	3	4
5.		Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	1	2	3	4
6.	Aspek Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	1	2	3	4
7.		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	1	2	3	4
8.		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4
9.		Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	1	2	3	4
10.	Aspek Kelengkapan Sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	2	3	4
11.	Aspek Konsep Dasar Materi	Kesesuaian konsep computer dan jaringan dasar	1	2	3	4
12.	Aspek Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	1	2	3	4
13.		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	1	2	3	4
14.		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	1	2	3	4
15.		Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	1	2	3	4

Total				
-------	--	--	--	--

Kesimpulan penilaian oleh validator :

Mohon dapat memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu:

- a. Media Pembelajaran:
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Baik
 4. Sangat baik
- b. Keterangan Penilaian Media Pembelajaran:
 1. Dapat digunakan tanpa revisi
 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
 3. Dapat digunakan dengan revisi besar
 4. Belum dapat digunakan.

SARAN :

sema catelan dalam perubahan

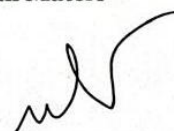
.....

.....

.....

.....

Malang, 20 Januari 2016
Ahli Materi



Waluyo Setno Aji.....
NIP. 198712142015021003

Surat Permohonan Validator Ahli Media



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

Nomor : B-607/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

05 Februari 2026

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ifatul Mardhiyah
NIM : 220103110043
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame
"LITERA" Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku
Kebangganku Untuk Meningkatkan Kemampuan
Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1
Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Instrumen Penilaian Validator Ahli Media

Kepada Yth,

Alfan Nur Azizi, M.Pd

Ahli Media

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam Rangka proyek pengembangan Tugas Akhir/Skripsi Validasi Media Pembelajaran, Saya selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda lingkaran (o) pada salah satu alternative jawaban yang telah disediakan. Tanda (o) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, saudara/saudari juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukungan bagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3,dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/sesuai;dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, Saya selaku pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

ITEM	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	PENILAIAN			
1.	Efisiensi Media	Mudah digunakan	1	2	3	(4)
2.		Mudah disimpan	1	2	3	(4)
3.		Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	1	2	3	(4)
4.		Kemenarikan pengemasan desain media permainan papan	1	2	(3)	4
5.	Keakuratan Media	Desain warna media permainan papan	1	2	3	(4)
6.		Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media permainan papan mudah dipahami	1	2	3	(4)
7.		Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	1	2	(3)	4
8.		Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu	1	2	(3)	4
9.	Estetika	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	1	2	3	(4)
10.		Keserasian warna tulisan pada kartu	1	2	(3)	4
11.		Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	1	2	3	(4)
12.		Ketepatan warna pada kolom papan permainan	1	2	3	(4)
13.		Kemenarikan kartu	1	2	(3)	4
14.	Ketahanan media	Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	1	2	3	(4)
15.	Keamanan bagi peserta didik	Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	1	2	3	(4)
Total Keseluruhan						

Kesimpulan penilaian oleh validator :

Mohon dapat memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu:

- a. Media Pembelajaran:
 1. Sangat kurang baik
 2. Kurang baik
 3. Baik
 4. Sangat baik

b. Keterangan Penilaian Media Pembelajaran:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

SARAN :

- Sederhanakan font.
- Perbesar ukuran teks pada kartu soal.
- Cantumkan spek dan manual pada bagian belakang cover.

Malang, ...9... Februari 2020.
Ahli Media



Alvin R. Asri

NIP. 19920412 201903 1009 .

Surat Permohonan Ahli Pembelajaran



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

Nomor : B-206/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

14 Januari 2026

Kepada Yth.
Sigit Priamoko, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ifatul Mardhiyah
NIM : 220103110043
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame
"LITERA" Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku
Kebangganku Untuk Meningkatkan Kemampuan
Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1
Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Dr. Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Instrumen Penilaian Validator Ahli Pembelajaran

Kepada Yth,

Sigit Priatmoko, M.Pd

Ahli Pembelajaran

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam Rangka proyek pengembangan Tugas Akhir/Skripsi Validasi Media Pembelajaran, kami selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda lingkaran (o) pada salah satu alternative jawaban yang telah disediakan. Tanda (o) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, saudara/saudari juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukungan bagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternative jawaban berada pada skala 1,2,3,dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/sesuai;dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, Saya selaku pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
1.	Kesesuaian Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	1	2	3	4
2.		Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	1	2	3	4
3.		Materi mendukung pencapaian pemahaman keberagaman budaya daerah	1	2	3	4
4.	Kelayakan Materi dan Konten	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	1	2	3	4
5.		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V	1	2	3	4
6.		Contoh budaya dan kearifan lokal relevan dengan kehidupan siswa	1	2	3	4
7.		Materi tidak menimbulkan miskonsepsi konsep budaya	1	2	3	4
8.	Pendekatan Pedagogis dan Strategi Pembelajaran	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	1	2	3	4
9.		Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	1	2	3	4
10.		Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS	1	2	3	4
11.		Media yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	1	2	3	4
12.		Media memfasilitasi diskusi dan kerja sama kelompok	1	2	3	4
13.	Karakteristik Media	Mekanisme permainan mudah dipahami siswa	1	2	3	4
14.		Kartu soal dan kartu tantangan relevan dengan materi	1	2	3	4
15.		Media memberi kesempatan siswa menyampaikan pendapat	1	2	3	4
16.	Bahasa, Visual dan Keterbacaan	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami	1	2	3	4
17.		Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	1	2	3	4
18.		Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik	1	2	3	4
19.	Pencapaian Hasil	Media berpotensi meningkatkan pemahaman budaya daerah serta Literasi budaya dan Kewargaan	1	2	3	4

20.	Media pembelajaran <i>Board Game</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi "Daerahku Kebangganku"	1	2	3	4
-----	--	---	---	---	---

Kesimpulan penilaian oleh validator :

Mohon dapat memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu:

a. Pembelajaran:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Baik
4. Sangat baik

b. Keterangan Penilaian Media Pembelajaran:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

SARAN :

1. Pastikan Model pembelajaran di Modul ajar diterapkan sesuai sintaksnya. *Game based learning* hanya diterapkan sekali
2. Uraian kegiatan pembelajaran di Modul ajar kurang detail & sist
3. Cek ulang alokasi waktu, Pastikan efektif
4. Pastikan opsi jawaban pada soal homogen agar pengecoh bekerja
5. Pastikan semua siswa terlibat dan memiliki kesempatan yang sama dalam menggunakan media

Malang, 03 Februari 2026
Ahli Pembelajaran

Stagit Retanoko, M.Pd
NIP.

Sampel Hasil Pretest

Soal Pre Test – Post Test

Petunjuk:

1. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban dengan lengkap.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C, atau D.
4. Kerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya kepada teman.
5. Jawablah soal sesuai dengan pengetahuan dan pemahamanmu sendiri.
6. Jika ada soal yang sulit, lewati terlebih dahulu dan kerjakan kembali setelah soal lain selesai.
7. Periksa kembali semua jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Nama : nana9

No absen : 1

SOALI

1. Salah satu contoh kearifan lokal yang berkembang di wilayah Malang adalah ...
☒ A. Tari Topeng Malang
B. Tari Pendet
C. Tari Saman
D. Tari Kecak
2. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut terjadi karena ...
☒ A. keinginan masyarakat untuk berbeda
B. perbedaan lingkungan dan kehidupan masyarakat
C. aturan pemerintah pusat
D. pengaruh teknologi modern
3. Yang termasuk warisan budaya benda adalah ...
A. lagu daerah
B. bahasa daerah
☒ C. rumah adat
D. tarian tradisional
4. Budaya daerah perlu dijaga dan dilestarikan karena ...
☒ A. merupakan identitas dan warisan bangsa
B. hanya untuk hiburan
C. agar terlihat kuno
D. mengikuti budaya asing
5. Masyarakat Desa Tulusbesar banyak melakukan kegiatan pertanian. Hal ini menunjukkan bahwa budaya dipengaruhi oleh ...



- ~~A.~~ lingkungan alam
- B. peraturan desa
- C. teknologi modern
- D. budaya luar

6. Masjid dengan bentuk atap joglo yang memadukan budaya Jawa dan Islam merupakan contoh ...

- A. globalisasi
- B. modernisasi
- ~~C.~~ asimilasi budaya
- D. akulturasi budaya

7. Tarian daerah dan bahasa daerah termasuk warisan budaya ...

- A. modern
- ~~B.~~ nasional
- C. benda
- D. tak benda

8. Nilai budaya yang terkandung dalam kegiatan kerja bakti di desa adalah ...

- A. persaingan
- ~~B.~~ gotong royong
- C. kebebasan
- D. individualism

9. Melalui permainan board game berbasis budaya, siswa dapat memahami budaya daerah karena ...

- A. budaya disampaikan melalui pengalaman bermain
- ~~B.~~ siswa hanya menghafal budaya
- C. permainan menggantikan guru
- D. permainan tidak memiliki aturan

10. Sikap yang mencerminkan kewajiban sebagai warga negara dalam permainan adalah ...

- A. ingin menang sendiri
- B. melanggar aturan permainan
- ~~C.~~ menaati aturan permainan
- D. mempersingkat giliran teman

11. Perilaku yang menunjukkan tanggung jawab sebagai warga negara adalah ...

- ~~A.~~ menghindari kegiatan bersama
- B. mengikuti aturan dan kewajiban
- C. mendahulukan kepentingan pribadi
- D. menolak musyawarah



Dipindai dengan CamScanner

12. Contoh tindakan sederhana untuk melestarikan budaya daerah di sekolah adalah ...
A. mengejek budaya lain
B. tidak mengikuti kegiatan seni
C. mengikuti ekstrakurikuler seni daerah
~~D. menolak kegiatan budaya~~
13. Jika budaya lokal tidak dilestarikan, dampak yang dapat terjadi adalah ...
~~A. budaya semakin dikenal~~
B. budaya menjadi lebih kuat
C. budaya mudah diwariskan
D. budaya lokal perlahan menghilang
14. Salah satu cara yang tepat untuk menjaga warisan budaya daerah adalah ...
A. menganggap budaya daerah kuno
~~B. mempelajari dan mengenalkan budaya kepada orang lain~~
C. mengganti budaya lokal dengan budaya luar
D. menghindari kegiatan budaya
15. Perbedaan budaya antara masyarakat pegunungan dan masyarakat pesisir terutama disebabkan oleh ...
A. selera masyarakat
B. kebiasaan turun-temurun
~~C. kondisi alam tempat tinggal~~
D. jumlah penduduk
16. Perbedaan utama antara akulturasi dan asimilasi budaya adalah ...
A. akulturasi menghilangkan budaya asli
B. asimilasi menghilangkan ciri budaya lama
~~C. akulturasi terjadi secara paksa~~
D. asimilasi tidak memengaruhi budaya
17. Jika seseorang tidak menaati aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
A. kehidupan menjadi tertib
B. hubungan masyarakat semakin baik
C. kehidupan menjadi tidak teratur
~~D. kegiatan berjalan lancar~~
18. Jika ada teman yang meremehkan budaya daerah lain, sikap yang paling tepat adalah ...
~~A. menegur dan menjelaskan pentingnya menghargai budaya~~
B. ikut meremehkan
C. membalas dengan ejekan
D. membiarkannya saja



19. Masuknya budaya Portugis, India, dan Tionghoa ke Indonesia melalui jalur perdagangan menyebabkan terjadinya percampuran budaya. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa keberagaman budaya di Indonesia juga dipengaruhi oleh ...
- A. kondisi alam yang berbeda di setiap pulau
 - B. kebiasaan masyarakat yang tidak berubah
 - ☒ C. interaksi sejarah dengan bangsa lain
 - D. perbedaan pekerjaan masyarakat
20. Budaya luar masuk ke Indonesia melalui berbagai cara, seperti perdagangan dan perkembangan teknologi. Sikap yang paling tepat agar budaya lokal tetap terjaga adalah ...
- A. menolak semua budaya luar tanpa pengecualian
 - ☒ B. menyaring budaya luar tanpa menghilangkan identitas budaya sendiri
 - C. mengikuti seluruh budaya luar agar terlihat modern
 - D. mengganti budaya daerah dengan budaya yang lebih populer

Sampel Hasil Posttest Siswa

Soal Post Test

Petunjuk:

1. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban dengan lengkap.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C, atau D.
4. Kerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya kepada teman.
5. Jawablah soal sesuai dengan pengetahuan dan pemahamanmu sendiri.
6. Jika ada soal yang sulit, lewati terlebih dahulu dan kerjakan kembali setelah soal lain selesai.
7. Periksa kembali semua jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Nama : Sulthon Fadil G.

No absen : 29

SOAL!

1. Salah satu contoh kearifan lokal yang berkembang di wilayah Malang adalah ...
☒ A. Tari Topeng Malang
☐ B. Tari Pendet
☐ C. Tari Saman
☐ D. Tari Kecak
2. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut terjadi karena ...
☐ A. keinginan masyarakat untuk berbeda
☒ B. perbedaan lingkungan dan kehidupan masyarakat
☐ C. aturan pemerintah pusat
☐ D. pengaruh teknologi modern
3. Yang termasuk warisan budaya benda adalah ...
☐ A. lagu daerah
☐ B. bahasa daerah
☒ C. rumah adat
☐ D. tarian tradisional
4. Budaya daerah perlu dijaga dan dilestarikan karena ...
☒ A. merupakan identitas dan warisan bangsa
☐ B. hanya untuk hiburan
☐ C. agar terlihat kuno
☐ D. mengikuti budaya asing
5. Masyarakat Desa Tulusbesar banyak melakukan kegiatan pertanian. Hal ini menunjukkan bahwa budaya dipengaruhi oleh ...



Dipindai dengan CamScanner

- ☒ A. lingkungan alam
B. peraturan desa
C. teknologi modern
D. budaya luar
6. Masjid dengan bentuk atap joglo yang memadukan budaya Jawa dan Islam merupakan contoh ...
A. globalisasi
B. modernisasi
C. asimilasi budaya
☒ D. akulturasi budaya
7. Tarian daerah dan bahasa daerah termasuk warisan budaya ...
A. modern
B. nasional
C. benda
☒ D. tak benda
8. Nilai budaya yang terkandung dalam kegiatan kerja bakti di desa adalah ...
A. persaingan
☒ B. gotong royong
C. kebebasan
D. individualism
9. Melalui permainan board game berbasis budaya, siswa dapat memahami budaya daerah karena ...
☒ A. budaya disampaikan melalui pengalaman bermain
B. siswa hanya menghafal budaya
C. permainan menggantikan guru
D. permainan tidak memiliki aturan
10. Sikap yang mencerminkan kewajiban sebagai warga negara dalam permainan adalah ...
A. ingin menang sendiri
B. melanggar aturan permainan
☒ C. menaati aturan permainan
D. mempersingkat giliran teman
11. Perilaku yang menunjukkan tanggung jawab sebagai warga negara adalah ...
A. menghindari kegiatan bersama
☒ B. mengikuti aturan dan kewajiban
C. mendahulukan kepentingan pribadi
D. menolak musyawarah

12. Contoh tindakan sederhana untuk melestarikan budaya daerah di sekolah adalah ...
A. mengejek budaya lain
B. tidak mengikuti kegiatan seni
☒ C. mengikuti ekstrakurikuler seni daerah
D. menolak kegiatan budaya
13. Jika budaya lokal tidak dilestarikan, dampak yang dapat terjadi adalah ...
A. budaya semakin dikenal
B. budaya menjadi lebih kuat
C. budaya mudah diwariskan
☒ D. budaya lokal perlahan menghilang
14. Salah satu cara yang tepat untuk menjaga warisan budaya daerah adalah ...
A. menganggap budaya daerah kuno
☒ B. mempelajari dan mengenalkan budaya kepada orang lain
C. mengganti budaya lokal dengan budaya luar
D. menghindari kegiatan budaya
15. Perbedaan budaya antara masyarakat pegunungan dan masyarakat pesisir terutama disebabkan oleh ...
A. selera masyarakat
B. kebiasaan turun-temurun
☒ C. kondisi alam tempat tinggal
D. jumlah penduduk
16. Perbedaan utama antara akulturasi dan asimilasi budaya adalah ...
A. akulturasi menghilangkan budaya asli
☒ B. asimilasi menghilangkan ciri budaya lama
C. akulturasi terjadi secara paksa
D. asimilasi tidak memengaruhi budaya
17. Jika seseorang tidak menaati aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
A. kehidupan menjadi tertib
B. hubungan masyarakat semakin baik
☒ C. kehidupan menjadi tidak teratur
D. kegiatan berjalan lancar
18. Jika ada teman yang meremehkan budaya daerah lain, sikap yang paling tepat adalah ...
☒ A. menegur dan menjelaskan pentingnya menghargai budaya
B. ikut meremehkan
C. membalas dengan ejekan
D. membiarkannya saja



Dipindai dengan CamScanner

19. Masuknya budaya Portugis, India, dan Tionghoa ke Indonesia melalui jalur perdagangan menyebabkan terjadinya percampuran budaya. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa keberagaman budaya di Indonesia juga dipengaruhi oleh ...
- A. kondisi alam yang berbeda di setiap pulau
 - B. kebiasaan masyarakat yang tidak berubah
 - ☒ C. interaksi sejarah dengan bangsa lain
 - D. perbedaan pekerjaan masyarakat
20. Budaya luar masuk ke Indonesia melalui berbagai cara, seperti perdagangan dan perkembangan teknologi. Sikap yang paling tepat agar budaya lokal tetap terjaga adalah ...
- A. menolak semua budaya luar tanpa pengecualian
 - ☒ B. menyaring budaya luar tanpa menghilangkan identitas budaya sendiri
 - C. mengikuti seluruh budaya luar agar terlihat modern
 - D. mengganti budaya daerah dengan budaya yang lebih populer

Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "LITERA"

Nama : Nada Fajria N.A

Kelas/ No. Absen : V/19

A. Petunjuk

- Berilah centang (✓) pada jawaban yang menurutmu paling tepat!
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Materi dalam <i>Board Game</i> "LITERA" disajikan secara lengkap sesuai dengan pembelajaran	✓	
2	Isi permainan (soal dan tantangan) sudah sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
3	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya memahami materi pelajaran dengan mudah	✓	
4	Bahasa pada soal dan tantangan ditulis dengan jelas dan tidak membingungkan	✓	
5	Petunjuk dan aturan permainan mudah dipahami	✓	
6	Media <i>Board Game</i> "LITERA" mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung	✓	
7	Warna dan desain tampilan <i>Board Game</i> "LITERA" menarik perhatian	✓	
8	Gambar dan komponen <i>Board Game</i> "LITERA" membuat saya tertarik untuk belajar	✓	
9	Bentuk dan ukuran huruf pada media mudah dibaca	✓	
10	Soal dan tantangan dalam permainan terasa menyenangkan untuk dikerjakan	✓	
11	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan <i>Board Game</i> "LITERA"	✓	
12	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan media <i>Board Game</i> "LITERA"	✓	
13	Media <i>Board Game</i> "LITERA" membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓	
14	Saya tertarik menggunakan media seperti ini untuk materi atau pelajaran lainnya	✓	

Komentar / Saran :

dengan adanya Board Game saya semakin
senang belajar

Siswa Kelas V


(Nada)

Lembar Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

Nama Instansi : SD Negeri 1 Tulusbesar

Nama Guru : Rahayu Ning A., S.Pd

Observer : Ifatul Mardhiyah

Deskripsi :

Wawancara dilakukan bersama ibu Rahaayu Ning A., S.Pd selaku wali kelas 5 dan guru pengampu mata pelajaran IPAS. Wawancara dilakukan pada hari Rabu, 29 September 2025 di ruang kelas 5 Pada pukul 09.00 – 10.00 saat jam istirahat berlangsung.

Tabel Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
A. Pembelajaran IPAS di Kelas		
1	Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V?	Saat ini sekolah masih menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran IPAS kelas V.
2	Berapa jumlah siswa kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar?	Jumlah siswa kelas V sebanyak 28 siswa.
3	Bagaimana karakteristik belajar siswa kelas V?	Anak anak itu termasuk tipikal yang bosanan, mengantuk dikelas, ketika mereka diajak jalan jalan keluar lebih bersemangat, lalu belajar dengan quis lalu permainan mereka lebih bersemangat dibanding saya menjelaskan. Walaupun ceramah itu wajib dan harus ada dalam pembelajaran.
B. Penggunaan Media Pembelajaran		
4	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPAS?	Biasanya menggunakan buku paket, LKS, gambar, dan penjelasan secara langsung itu saja, karena memang disini kekuranganya adalah minimnya proyektor. Jadi untuk media ya seadanya.
5	Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran?	Pernah, tetapi masih sederhana. Tapi kalo berkesinambungan langsung dengan media itu jarang mba, jadi yang penting siswa tidak bosan, semangat belajar. Pernah pas ada anak PKL itu pake kaya media spinner, educaplay itu anak anak semangat, karena berbasis permainan.

6	Apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa?	Belum sepenuhnya sesuai karena siswa lebih tertarik pada media dan melibatkan aktivitas secara langsung.
7	Apa kendala yang dialami dalam menggunakan media pembelajaran inovatif?	Kendalanya yaitu keterbatasan waktu membuat media, biaya, dan kurangnya media pembelajaran yang siap digunakan di sekolah.
8	Apakah tersedia media pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah?	Masih sangat terbatas dan belum ada media
C. Proses Pembelajaran IPAS		
9	Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran IPAS?	Metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.
10	Bagaimana tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung?	Ada beberapa siswa yang aktif, tetapi sebagian lainnya mudah bosan dan kurang fokus.
11	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran IPAS?	Minat siswa cukup baik, tetapi akan lebih meningkat jika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Karena memang sehari-hari ini dimana pembelajaran IPS itu cakupannya luas, seperti siswa akan lebih tertarik apabila memakai media dari pada hanya ceramah.
12	Apakah kendala siswa dalam memahami materi “Daerahku Kebanggaanmu”?	Kalo bab ini belum diajarkan, tapi melihat dari pembelajaran ipas terutama ips sehari-hari ini siswa kesulitan memahami materi jika hanya membaca buku karena kurang contoh nyata dan kurang media pendukung yang menarik.
13	Apakah upaya yang dilakukan guru agar pembelajaran lebih menarik?	Guru mencoba menggunakan video, permainan sederhana, diskusi kelompok, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
D. Literasi Budaya dan Kewargaan		
14	Bagaimana pemahaman siswa terhadap budaya lokal di lingkungan sekitar?	Sebagian siswa sudah mengenal budaya daerah, karena memang desa tulus besar ini adalah desa budaya. Dan anak-anak suka mengikuti budaya yang ada di desa ini misal bantengan, pagelaran wayang, dan berbagai musik dan tari yang ada di sanggar mangundharmo, tetapi pemahamannya masih terbatas dan belum mendalam.
15	Bagaimana upaya guru mengenalkan budaya lokal kepada siswa?	Guru mengenalkan budaya lokal melalui cerita, contoh kehidupan sehari-hari, kegiatan sekolah.

16	Apakah ada kegiatan sekolah yang mendukung literasi budaya dan kewargaan?	Ada, seperti kerja bakti, peringatan hari besar nasional, pentas seni, dan kegiatan gotong royong di sekolah.
17	Apa kendala guru dalam menanamkan nilai budaya dan kewargaan?	Kendalanya yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan siswa lebih tertarik pada gadget dibanding mempelajari budaya lokal.
E. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran		
18	Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan?	Sangat membutuhkan, terutama media yang dapat membuat siswa aktif dan tidak mudah bosan saat belajar.
19	Bagaimana pendapat Ibu tentang pengembangan board game sebagai media pembelajaran?	Bagus, karena sekolah kurang media untuk menunjang pembelajaran siswa, juga minimnya proyektor misal dibuat papan permainan untuk menjembatani dan memfasilitasi murid untuk belajar itu akan sangat bagus dan sesuai karena dapat membuat siswa belajar sambil bermain dan meningkatkan partisipasi siswa.
20	Apa harapan Ibu terhadap media pembelajaran ?	Harapannya media tersebut dapat membantu siswa sekaligus meningkatkan semangat belajar mereka.
21	Menurut Ibu, apakah board game dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa?	Ya bisa saja asal sesuai. melalui permainan siswa dapat belajar budaya, bekerja sama, berdiskusi, dan memahami nilai sosial secara langsung.
22	Apa saran Ibu terhadap pengembangan board game?	Media dibuat dengan tampilan menarik, bahasa yang mudah dipahami siswa, materi sesuai pembelajaran, dan permainan dibuat menyenangkan agar siswa lebih aktif belajar.

Kisi kisi Soal Pretest Posttest

No	Parameter Literasi Budaya & Kewargaan	Indikator	Materi	Level	Kunci
1	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mampu menyebutkan contoh budaya lokal Desa Tulusbesar	Kearifan lokal	C1	A
2	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki budaya yang berbeda	Keberagaman budaya	C2	B
3	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mampu mengidentifikasi warisan budaya benda dan tak benda	Warisan budaya	C2	C
4	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya pelestarian budaya	Pelestarian budaya	C2	A
5	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu menjelaskan hubungan budaya dengan lingkungan kehidupan masyarakat	Lingkungan & budaya	C3	A
6	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh akulturasi budaya	Akulturas i budaya	C3	D
7	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mampu mengelompokkan jenis warisan budaya	Jenis warisan budaya	C3	D
8	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mampu menjelaskan nilai budaya dalam kegiatan masyarakat	Nilai budaya lokal	C3	B
9	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu memahami makna pengenalan budaya melalui media pembelajaran	Budaya lokal	C3	A
10	Mengetahui Kewajiban	Peserta didik mampu mengaitkan kewajiban	Gotong royong	C3	C

	Kewarganegaraan	warga dengan nilai budaya lokal			
11	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik mampu mengidentifikasi perilaku tanggung jawab sebagai warga	Tanggung jawab warga	C3	B
12	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu memberikan contoh tindakan melestarikan budaya	Pelestarian budaya	C3	C
13	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu menjelaskan dampak jika budaya tidak dilestarikan	Dampak pelestarian	C3	D
14	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu menentukan cara menjaga warisan budaya	Sikap pelestarian	C3	B
15	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu menganalisis perbedaan budaya berdasarkan kondisi lingkungan	Budaya & lingkungan	C4	C
16	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu membedakan akulturasi dan asimilasi budaya	Akulturas i & asimilasi	C4	B
17	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik mampu menganalisis dampak tidak menaati aturan sosial	Aturan sosial	C4	C
18	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu mengevaluasi sikap menghargai budaya daerah lain	Sikap budaya	C5	A
19	Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Peserta didik mampu menganalisis faktor sejarah sebagai penyebab keberagaman budaya	Faktor sejarah	C4	C
20	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik mampu mengevaluasi sikap dalam menghadapi masuknya budaya luar	Budaya luar & pelestarian	C5	B

Kisi kisi Kartu Soal

No	Parameter Literasi Budaya & Kewargaan	Indikator Capaian Literasi Budaya dan Kewargaan	Level Kognitif	Soal	Jawaban
1	Kompleksitas Budaya & Kewargaan	Peserta didik dapat menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki budaya dan aturan sosial berbeda	C1	Budaya daerah adalah ... A. kebiasaan modern B. kebudayaan luar negeri C. kebudayaan yang hidup dan berkembang di suatu daerah D. kebiasaan satu orang	C
2		Peserta didik memahami faktor penyebab keberagaman budaya	C2	Indonesia memiliki banyak budaya karena ... A. jumlah penduduk sedikit B. negara kepulauan dengan kondisi alam berbeda C. semua tinggal di kota D. teknologi modern	B
3		Peserta didik memahami hubungan budaya dan lingkungan	C2	Masyarakat Tulusbesar banyak bekerja sebagai petani karena ... A. dekat laut B. wilayah lereng pegunungan C. pusat perdagangan D. daerah industri	B
4		Peserta didik memahami proses akulturasi budaya	C2	Masjid beratap joglo di Jawa merupakan contoh ... A. asimilasi B. globalisasi C. akulturasi D. modernisasi	C
5		Peserta didik memahami proses asimilasi budaya	C2	Asimilasi budaya adalah ... A. budaya lama tetap utuh B. percampuran tanpa	C

				perubahan C. percampuran yang menghilangkan budaya asli D. penolakan budaya luar	
6		Peserta didik dapat membandingkan budaya daerah sendiri dengan daerah lain	C3	Perbedaan sederhana budaya Malang dan Bali dapat dilihat dari ... A. jumlah penduduk B. jenis tarian daerah C. warna bendera D. bahasa Indonesia	B
7		Peserta didik memahami pengaruh sejarah terhadap budaya	C4	Masuknya budaya India memengaruhi seni wayang di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa ... A. budaya hilang B. budaya berkembang melalui interaksi C. budaya dilarang D. budaya seragam	B
8	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik dapat menyebutkan contoh warisan budaya benda Desa Tulusbesar	C1	Contoh warisan budaya benda adalah ... A. tari Topeng Malangan B. gotong royong C. rumah adat D. bahasa Jawa	C
9		Peserta didik dapat menyebutkan warisan budaya tak benda Desa Tulusbesar	C1	Yang termasuk warisan budaya tak benda adalah ... A. rumah adat B. tari Topeng Malangan C. senjata tradisional D. candi	B
10		Peserta didik mampu mengidentifikasi kesenian lokal Desa Tulusbesar	C1	Kesenian lokal yang berkembang di Malang adalah ... A. Tari Pendet B. Tari Saman C. Topeng	C

				Malangan D. Tari Serimpi	
11		Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri khas budaya lokal	C2	Salah satu ciri khas budaya masyarakat Tulusbesar adalah ... A. hidup individualis B. nilai gotong royong kuat C. menolak budaya lain D. budaya modern dominan	B
12		Peserta didik dapat menjelaskan makna kearifan lokal	C2	Nilai utama dari kegiatan Bantengan dan Karawitan adalah ... A. persaingan B. kebersamaan C. kemewahan D. hiburan semata	B
13		Peserta didik menunjukkan rasa bangga terhadap budaya daerah	C3	Sikap bangga terhadap budaya daerah ditunjukkan dengan ... A. malu berbahasa daerah B. menertawakan adat C. ikut latihan seni daerah D. meniru budaya asing	C
14		Peserta didik dapat menjelaskan nilai budaya dalam permainan LITERA	C4	Nilai gotong royong dalam budaya Indonesia dapat dilihat dari kegiatan ... A. bekerja sendiri-sendiri B. saling membantu saat kerja bakti C. bersaing antar warga D. mementingkan diri sendiri	B
15		Peserta didik mampu menganalisis pentingnya	C4	Mengenal budaya daerah penting karena ... A. agar budaya lain hilang B. sebagai identitas bangsa C. agar	B

		mengenai budaya sendiri		berbeda sendiri D. untuk bersaing	
16	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik dapat mengaitkan kewajiban dengan nilai gotong royong	C3	Membersihkan kelas bersama mencerminkan nilai ... A. individualisme B. gotong royong C. persaingan D. kebebasan	B
17	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik dapat menjelaskan peran budaya dalam membentuk sikap taat aturan	C2	Nilai musyawarah dalam budaya membantu kita untuk ... A. bertengkar B. menaati keputusan bersama C. memaksakan pendapat D. bersaing	B
18		Peserta didik memahami hubungan budaya dan persatuan	C3	Keberagaman budaya di Indonesia dapat memperkuat persatuan jika ... A. saling merendahkan B. saling menghormati C. hanya mementingkan daerah sendiri D. menolak perbedaan	C
19		Peserta didik mampu menjelaskan tanggung jawab sebagai warga sekolah	C2	Datang tepat waktu ke sekolah merupakan bentuk ... A. hak B. kewajiban C. hiburan D. pilihan	B
20		Peserta didik mampu mengevaluasi perilaku sesuai kewajiban warga	C5	Jika melihat teman membuang sampah sembarangan, sikap yang tepat adalah ... A. membiarkan B. ikut membuang C. menegur dengan sopan D. menertawakan	C

21	Kepedulian terhadap Budaya	Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya melestarikan budaya	C2	Budaya daerah perlu dilestarikan agar ... A. punah B. dikenal generasi berikutnya C. tergantikan D. dilupakan	B
22		Peserta didik mampu memberi contoh tindakan pelestarian	C3	Contoh tindakan melestarikan budaya adalah ... A. mengejek seni daerah B. mengikuti ekstrakurikuler tari C. melarang latihan D. mengabaikan	B
23		Peserta didik menunjukkan sikap tidak meremehkan budaya lain	C3	Jika teman berasal dari budaya berbeda, kita harus ... A. mengejek B. menghormati C. menghindari D. memaksa	B
24		Peserta didik dapat menjelaskan peran festival budaya	C2	Festival budaya bertujuan untuk ... A. mengganti budaya lama B. memperkenalkan budaya C. membatasi budaya D. menghilangkan tradisi	B
25		Peserta didik mampu menganalisis dampak tidak adanya toleransi	C4	Tanpa toleransi terhadap perbedaan budaya akan terjadi ... A. persatuan kuat B. konflik sosial C. budaya berkembang D. kerukunan	B
26		Peserta didik mampu mengevaluasi tindakan pelestarian	C5	Tindakan paling tepat menjaga budaya lokal adalah ... A. mengabaikan latihan B. aktif mempelajari seni daerah C. menolak	B

				budaya D. malu tampil	
27	Kompleksitas Budaya & Kewargaan	Peserta didik memahami warisan budaya Indonesia diakui dunia	C1	Batik diakui dunia sebagai warisan budaya pada tahun ... A. 2003 B. 2009 C. 2011 D. 2019	B
28	Kompleksitas Budaya & Kewargaan	Peserta didik memahami contoh akulturasi di Indonesia	C2	Wayang kulit dipengaruhi budaya ... A. Arab B. India C. Jepang D. Cina	B
29	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mampu membandingkan budaya lokal dengan budaya luar	C3	Mengutamakan budaya sendiri tanpa meremehkan budaya lain menunjukkan sikap ... A. fanatik B. toleran C. egois D. sombong	B
30	Kepedulian terhadap Budaya & Kewargaan	Peserta didik mampu mengevaluasi peran generasi muda menjaga identitas bangsa	C5	Peran generasi muda menjaga identitas bangsa adalah ... A. mengikuti semua budaya luar B. melupakan budaya daerah C. mencintai dan melestarikan budaya Indonesia D. menganggap budaya kuno	C

Kisi kisi Kartu Tantangan

No	Parameter	Indikator	Level Kognitif	Tantangan Aksi
1	Kompleksitas Budaya	Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan budaya tiap daerah	C2 (Memahami)	Sebutkan dengan lantang satu budaya Tulusbesar dan satu budaya dari daerah lain, lalu jelaskan perbedaannya dalam 30 detik!
2	Kompleksitas Budaya	Peserta didik memahami hubungan budaya dan lingkungan	C3 (Menerapkan)	Peragakan pekerjaan masyarakat desa (misalnya bertani) dan jelaskan bagaimana alam memengaruhi budaya mereka!
3	Kompleksitas Budaya	Peserta didik memahami akulturasi budaya	C2 (Memahami)	Ceritakan satu contoh percampuran budaya yang kamu tahu, lalu tunjukkan dengan gerakan sederhana!
4	Kompleksitas Budaya	Peserta didik mampu membandingkan budaya	C4 (Menganalisis)	Bandingkan Topeng Malang dengan satu kesenian lain, sebutkan minimal dua perbedaannya tanpa membaca catatan!
5	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik menyebutkan warisan budaya	C1 (Mengingat)	Sebutkan 2 warisan budaya daerahmu (benda & tak benda) tanpa bantuan teman!
6	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik menjelaskan makna kearifan lokal	C2 (Memahami)	Tirukan gerakan sederhana kesenian daerah, lalu jelaskan nilai apa yang terkandung di dalamnya!
7	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik mengidentifikasi ciri khas budaya	C2 (Memahami)	Gambarkan dengan kata-kata bagaimana ciri khas masyarakat Tulusbesar!
8	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik menunjukkan rasa bangga	C3 (Menerapkan)	Ucapkan satu kalimat penuh semangat yang menunjukkan kebanggaan

				terhadap budaya daerahmu!
9	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik menjelaskan nilai dalam permainan	C4 (Menganalisis)	Sebutkan 2 nilai yang kamu pelajari saat bermain LITERA dan beri contohnya!
10	Mengetahui Budaya Sendiri	Peserta didik menganalisis pentingnya mengenal budaya	C4 (Menganalisis)	Yakinkan temanmu dalam 20 detik mengapa generasi muda harus mengenal budaya daerah!
11	Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik mengaitkan kewajiban dengan gotong royong	C3 (Menerapkan)	Peragakan kegiatan kerja bakti bersama kelompokmu selama 10 detik!
12	Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik memahami nilai musyawarah	C3 (Menerapkan)	Simulasikan musyawarah kecil untuk menentukan ketua kelompok secara cepat dan tertib!
13	Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik menunjukkan sikap taat aturan	C3 (Menerapkan)	Bagaimana contoh sikap jujur yang bisa kamu lakukan di sekolah?
14	Kewajiban Kewarganegaraan	Peserta didik menjelaskan tanggung jawab	C2 (Memahami)	Sebutkan satu tanggung jawabmu di sekolah dan lakukan gestur yang melambangkannya!
15	Kepedulian Budaya	Peserta didik menjelaskan pentingnya melestarikan budaya	C2 (Memahami)	Serukan ajakan singkat untuk melestarikan budaya daerahmu!
16	Kepedulian Budaya	Peserta didik memberi contoh tindakan pelestarian	C3 (Menerapkan)	Sebutkan dengan jelas satu tindakan sederhana untuk menjaga budaya lokal!

17	Kepedulian Budaya	Peserta didik menghargai perbedaan budaya	C3 (Menerapkan)	Peragakan sikap menghargai teman yang berbeda adat atau kebiasaan!
18	Kepedulian Budaya	Peserta didik menganalisis dampak intoleransi	C4 (Menganalisis)	Ceritakan secara singkat apa yang bisa terjadi jika orang tidak saling menghargai budaya!
19	Kepedulian Budaya	Peserta didik berpartisipasi aktif	C3 (Menerapkan)	Ajak kelompokmu menyanyikan salah satu lagu daerah yang kamu ketahui!
20	Kepedulian Budaya & Kewargaan	Peserta didik mengevaluasi peran generasi muda	C5 (Mengevaluasi)	Berdiri dan nyatakan satu komitmenmu sebagai generasi muda untuk menjaga budaya Indonesia!

Tabel Angket Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

No	Nama Siswa	hayaan Ke-														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	NDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	RAP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	LNK	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	ADRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	AAP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	ATNF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	AVR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	AR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	BTGP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	DAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	DAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	EWR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
13	FAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	KA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
15	KFR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	KPA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	MAF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	MAFP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	NFNA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	NZR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	PKR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	RBP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	RGP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	RDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	SDM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
28	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	SFAG	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	
30	SNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
31	KAAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
32	ZAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
33	NA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Σx		33	32	33	32	32	29	32	32	33	32	31	33	32	31	447
Σxi		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	462
P%		100	97	100	97	97	94	97	97	100	97	94	100	97	93	96,7%

Dokumentasi Penelitian



Observasi dan Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar



Pengerjaan Soal Pre-Test



Penjelasan Materi



Pelaksanaan Uji Coba



Pengerjaan soal Post Test



Penyerahan Media Board Game

Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026 diberikan kepada:	
Nama	: Ifatul Mardhiyah
NIM	: 220103110043
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis	: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "LITERA" pada mata pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
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, 06 Mei 2026 a.n. Dekan Ketua  Wahyuningdah Mala Rohmana, M.Pd 

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ifatul Mardhiyah

NIM : 220103110043

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 29 September 2003

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jln Cendana Dusun Glagahdowo Desa Pulungdowo
Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang

No Hp : 085875170128

Email : ifatulmardhiyah9@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Muslimat 1
SDN Pulungdowo 02
MTS Al-Ittihad
MA Al-Ittihad
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang