

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
EDUKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KEMAJEMUKAN BUDAYA DAERAH INDONESIA
KELAS VB DI SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Fajrina NurHidayah
NIM : 212101040064
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME EDUKASI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
KEMAJEMUKAN BUDAYA DAERAH INDONESIA KELAS VB
DI SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan dan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

FAJRINA NURHIDAYAH
NIM : 212101040064

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Disetujui pembimbing

J E M B E R



Dr. Lailatul Ustiyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
EDUKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KEMAJEMUKAN BUDAYA DAERAH INDONESIA KELAS VB
DI SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003



Dani Hermawan, M.Pd
NIP. 198901292019031009

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِأَلْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

Artinya:” Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya tidak menyembah selain Dia, dan hendaklah kamu berbuat baik kepada kedua orang tua dengan sebaik-baiknya. Jika seorang diantara keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan ‘ah’ dan janganlah kamu membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang mulia” (surah Al Isra’ ayat 23)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Rofi'atul Afifah, Rizki Dwi Oktavia, and Aning Zainun Qoni'ah, "Studi Penafsiran Surat Al-Isra' Ayat 23-24 Tentang Pendidikan Birru Al-Walidain," *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam* 1, no. 2 (2020): 29–30.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt, Puji syukur kepada Allah yang telah memberikan rahmat serta Inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga sholawat serta salam tetap mengalir deras kepada Nabi Muhammad SAW, karena atas perjuangannya penulis dapat merasakan nikmatnya menuntut ilmu. Semoga tugas akhir ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan saya cintai

1. Kedua orang tua saya, Bapak Riva'i dan Ibu Siti Mariyama. Beliau berdua tiada henti memberikan dukungan, motivasi dan do'a kepada kedua anaknya agar diberikan kelancaran dalam menjalani suatu hal apapun, beliau belum pernah mencapai pendidikan hingga diperguruan tinggi akan tetapi semangat dan perjuangan beliau untuk saya tidak memandang segala apapun. Terimakasih atas pengorbanan yang telah diberikan untuk dapat mewujudkan cita-cita putra putri kalian.
2. Saudara kandung saya, Rizki Eko Hidayat yang memberikan dukungan untuk melanjutkan pendidikan diperguruan Tinggi. Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi serta menjadi panutan terbaik bagi saya.
3. Kedua nenek saya, mbah Poniem dan mbah Siti yang tidak bosan mendo'akan kedua cucunya serta memberikan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

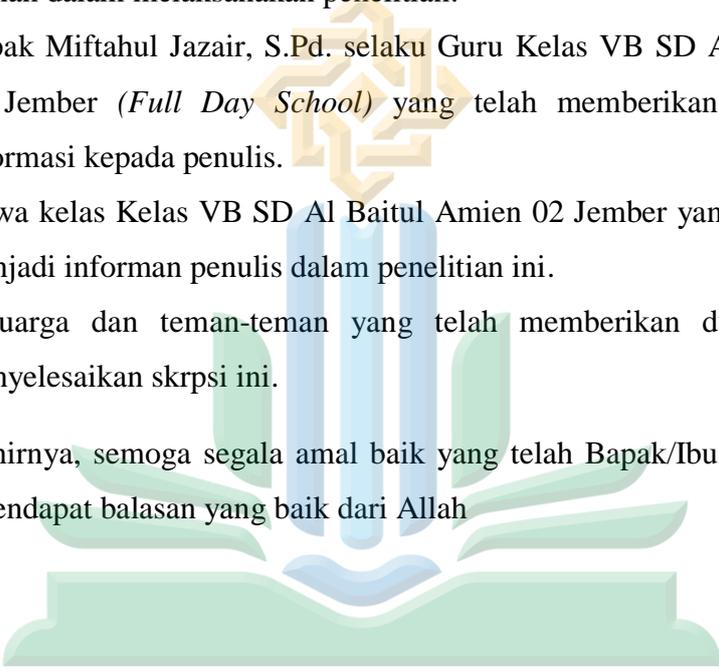
Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, MM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas bagi penulis guna melancarkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membuat susunan rencana dan melakukan evaluasi mengenai pendidikan dalam lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu, semoga ilmu yang penulis peroleh mendapatkan barokah dan bermanfaat.
7. Bapak Hizbullah Muhib, SE. MM. Selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember (*Full Day School*) yang telah memberikan izin

kepada penulis dalam melaksanakan penelitian hingga selesai.

8. Ibu Lilik Masruroh, S.Pd. selaku Waka Kurikulum Sd Al Baitul Amien 02 Jember (*Full Day School*) yang telah memberikan informasi kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Ibu Febri Aldina Damayanti selaku Kepala Tata Usaha SD Al Baitul Amien 02 Jember (*Full Day School*) yang telah membantu memberikan arahan dalam melaksanakan penelitian.
10. Bapak Miftahul Jazair, S.Pd. selaku Guru Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember (*Full Day School*) yang telah memberikan petunjuk serta informasi kepada penulis.
11. Siswa kelas Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember yang telah bersedia menjadi informan penulis dalam penelitian ini.
12. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 23 April 2025



Penulis

ABSTRAK

Fajrina NurHidayah 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember.

Kata Kunci: Pengembangan dan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi (ludo)

Media Pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran, media yang dipilih dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan peserta didik mampu menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi. Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru kelas VB, menyatakan bahwasannya media pembelajaran yang digunakan belum dapat menghidupkan suasana kelas yang melibatkan peserta didik terlibat aktif mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila, ditemukan bahwa minat dan fokus mereka masih belum optimal sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *Board Game* Edukasi (ludo) yang mengandung unsur permainan untuk menjadi alat bantu dalam memahami kendala tersebut.

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah: 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember? 3) Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember?, dengan tujuan penelitian yakni: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember 2) Untuk menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember 3) Untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.

Metode dalam pengembangan media *board game* edukasi menggunakan penelitian *Research and Development* (R & D) dengan jenis ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi yang menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi serta analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menyatakan 1) pengembangan media *board game* edukasi yang dikembangkan menghasilkan permainan ludo 2) Uji kelayakan penggunaan media pembelajaran dilakukan oleh 3 ahli validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 93,3% kriteria sangat baik 3) Uji efektivitas pengembangan media pembelajaran dari hasil uji normalitas melebihi dari nilai signifikansi 0,05 yang menyatakan bahwa berdistribusi normal, untuk memperkuat pernyataan maka diperlukan uji *paired samples t-test* yang memperoleh 0,01 maka dinyatakan terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media dan hasil dari *N-Gain* memperoleh nilai 0,58 yang dikategorikan kriteria sedang.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42

C. Uji Coba Produk.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Penyajian Data Uji Coba.....	55
B. Analisis Data	84
C. Revisi Produk.....	86
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	90
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	90
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	86



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Hasil, Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu frngsn Penelitian yang Peneliti Lakukan.....	23
Tabel 3. 1	Kriteria Penilaian Validasi Skala <i>Likert</i>	50
Tabel 3. 2	Kriteria Penilaian Respon Ahli Validator	51
Tabel 3. 3	Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik.....	52
Tabel 3. 4	Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4. 1	Fase C dan Tujuan Pembelajaran.....	59
Tabel 4. 2	Hasil Pengembangan Media.....	64
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Media.....	66
Tabel 4. 4	Komentar dan Saran.....	67
Tabel 4. 5	Hasil Validasi Materi	67
Tabel 4. 6	Komentar dan Saran.....	68
Tabel 4. 7	Hasil Validasi Pembelajaran	69
Tabel 4. 8	Komentar dan Saran.....	70
Tabel 4. 9	Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil.....	76
Tabel 4. 10	Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan.....	76
Tabel 4. 11	Hasil Nilai Tes <i>Preetest</i> dan Tes <i>Posttest</i>	78
Tabel 4. 12	Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4. 13	Hasil Uji <i>Paired Samples Correlation</i>	80
Tabel 4. 14	Hasil <i>N-Gain</i>	82
Tabel 4. 15	Hasil Uji <i>N-Gain Descriptive Statistics</i>	83
Tabel 4. 16	Rata-rata Presentase Validator	84
Tabel 4. 17	Hasil Dari Uji Coba.....	85
Tabel 4. 18	Sebelum dan Sesudah Revisi Produk.....	87

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 2. 1	Media <i>Board Game Who Is It</i>	16
Gambar 2. 2	Media <i>Board Game Ular Tangga</i>	18
Gambar 2. 3	Media <i>Board Game Fun Learning</i>	19
Gambar 2. 4	Media <i>Board Game Smart Game</i>	21
Gambar 2. 5	Media <i>Card Board Game</i>	23
Gambar 3. 1	Model Penelitian ADDIE	42
Gambar 4. 1	Penyusunan Media <i>Board Game</i> Edukasi (Ludo)	60
Gambar 4. 2	Pelaksanaan Tes Preetest	71
Gambar 4. 3	Pelaksanaan Pendalaman Materi	72
Gambar 4. 4	Uji Coba Skala Kecil	73
Gambar 4. 5	Uji Coba Lapangan	73
Gambar 4. 6	Pelaksanaan Tes Posttest	74
Gambar 4. 7	Pengisian Angket	75
Gambar 4. 8	Hasil Uji Paired Samples T-Test	81

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan hidup, Pendidikan adalah keseluruhan pengetahuan belajar yang terjadi seumur hidup dan dalam kondisi apapun yang memberikan pengaruh positif dalam perkembangan setiap individu. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam perkembangan harkat negara, dan lain sebagainya. Proses belajar mengajar merupakan bagian dari pendidikan yang mampu membangun kualitas dalam sebuah negara, jika kualitas pendidikan dalam negara maju maka kualitas bangsa juga akan maju.¹

Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan pendidik, mengajar dan melatih. Sedangkan dalam artian luas pendidikan meliputi pengalaman serta usaha untuk mentransfer pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dari generasi tua untuk generasi muda. Dalam dunia pendidikan kemudian tumbuh bahwa pendidikan seumur hidup (*long life education*). Dalam artian pendidikan sepanjang hidup dalam setiap waktu dengan adanya pengaruh dari lingkungan.² Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 2 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan

¹ Dwi Annisa, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 34.

² Laili Arfani, "MENGURAI HAKIKAT PENDIDIKAN, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *Jurnal PPKn & Hukum* 11, no. 2 (2016): 83–84.

zaman.³

Belajar merupakan suatu tahapan atau proses terjadinya perubahan tingkah laku yang disebabkan rangsangan dari luar. Belajar melibatkan unsur-unsur yang ada didalamnya, baik berupa kondisi fisik maupun kondisi psikis seseorang. Kondisi ini mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar, contohnya suasana lingkungan disekitar, media pembelajaran yang telah tersedia dan lain-lain. Maka unsur-unsur ini sangat dianjurkan untuk mendapatkan perhatian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk menunjang keberhasilan belajar pada siswa maka diperlukan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar siswa diarahkan untuk memanfaatkan alat indranya ketika menggunakan media pembelajaran supaya dapat berhasil. Jika pembelajaran dengan media banyak melibatkan berbagai macam indra serta mengolah informasi semakin besar, kemungkinan informasi tersebut akan dimengerti dan daya ingat yang berjangka panjang.⁴

Media dalam pengertian singkat diartikan sebagai perantara atau pesan untuk penerima pesan, media juga mempunyai fungsi peranan yang amat penting yakni supaya dapat mencapai keefektivitasan serta efisiensi suatu pembelajaran.⁵ Dalam menggunakan media merupakan kebutuhan, karena dalam proses belajar siswa sering menggunakan berbagai kegiatan untuk menambah ilmu serta wawasan sebagai bekal kehidupan dimasa sekarang dan

³ Sekretariat Negara republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 2" (2003).

⁴ Rejeki, M. Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 338.

⁵ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 32.

masa akan datang. Media dalam proses pembelajaran merupakan tempat sebagai penyalur pesan dari sumber pesan, yang menjadi penerima pesan adalah siswa sedangkan guru yang memberikan pesan. Jadi peran media bukan hanya hubungan antara guru dan siswa akan tetapi media itu saling berhubungan antara komponen satu dengan komponen lainnya serta saling mempengaruhi.⁶

pembelajaran berkaitan dengan belajar, mengajar dan mengajar, pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta dengan tujuan melakukan proses pembelajaran yang baik yang berlangsung sepanjang hayat.⁷ pembelajaran merupakan suatu komunikasi dalam proses menyampaikan pesan dari sumber belajar (pendidik, instruktur) kepada yang menerima pesan (peserta didik, peserta belajar) tujuannya supaya mendapatkan timbal balik dalam perubahan tingkah laku, penting bagi pendidik untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi potensi serta bakat yang dimiliki dengan dibimbing oleh guru.⁸

Pembelajaran Pendidikan pancasila mengajarkan kepada peserta didik supaya menanamkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan karakter bangsa yang baik dengan berpedoman pada pancasila dalam berperilaku dan bersikap, nilai-nilai pancasila juga mendorong masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan derajat manusia agar tercipta nilai

⁶ Umar, "Media Pendidikan, Peran Dan Fungsinya Dalam Pendidikan," *Jurnal Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2014): 132–33.

⁷ Lailatul Usriyah, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2021).

⁸ Muh Rizal Masdul, "Komunikasi Pembelajaran," *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 13, no. 2 (2018): 2.

persatuan.⁹ Salah satu materi pendidikan pancasila yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu kemajemukan budaya daerah Indonesia, kemajemukan atau sering disebut dengan keberagaman, keberagaman dijadikan sebagai kekuatan dalam menciptakan lingkungan yang kondusif, terdapat banyak keberagaman yang ada di Indonesia dari suku, tradisi, rumah adat, alat musik tradisional, pakaian tradisional dan masih banyak lagi, dengan keberagaman ini tidak membuat Indonesia membandingkan perbedaan justru menjadikan Indonesia kaya akan keberagaman dengan menjaga toleransi.¹⁰

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Seseorang guru menerapkan media dalam pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan materi supaya mampu diterima oleh peserta didik, pembelajaran juga membutuhkan pemilihan media yang sesuai dengan materi yang ditentukan salah satunya media pembelajaran *board game* edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia di sekolah Dasar kelas V.¹¹

Pentingnya media terhadap materi kebudayaan mengenai kemajemukan budaya yang ada di Indonesia juga harus diterapkan dalam kehidupan nyata, kebudayaan merupakan kebiasaan yang dilaksanakan oleh masyarakat secara turun temurun dari generasi satu ke generasi berikutnya, di

⁹ T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7312.

¹⁰ Saortua Marbun, "Membangun Dunia Yang Berani: Menegakkan Keberagaman Dan Kemajemukan Di Indonesia," *JURNAL ILMU SOSIAL Dan ILMU POLITIK (Juispol)* 3, no. 1 (2023): 22.

¹¹ Yulita Dwi Lestari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16, no. 1 (2023): 24.

Indonesia terdapat beragam kebudayaan yang harus dijaga dan dilestarikan.¹²

Terdapat landasan dalam menggunakan media pembelajaran dalam materi kebudayaan mengenai kemajemukan budaya daerah di Indonesia pada surat Al Hujarat ayat 13 yaitu :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: “Wahai manusia! sesungguhnya kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah adalah orang yang paling bertaqwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.”¹³

Tafsir *Ibnu Katsir* mengenai ayat Al Hujarat ayat 13 menyatakan pesan yang paling utama menekankan betapa pentingnya kesederhanaan, persaudaraan, dan penghargaan terhadap perbedaan pada manusia. Dari ayat tersebut terdapat keterkaitan dengan media yang digunakan oleh peneliti yakni media pembelajaran *board game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya daerah Indonesia, keberagaman Indonesia sangat luas salah satunya suku, tradisi rumah adat, alat musik, pakaian tradisional, dalam konteks keberagaman mempunyai ciri khas yang berbeda-beda maka sikap menghargai dalam perbedaan di Indonesia harus terjalin rukun agar tidak menimbulkan pertikaian.¹⁴

¹² Nifo Ria Nurendra Pangestika and Atip Nurharini, “PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA MELALUI INDONESIAN CULTURAL WEEK,” *JLJ: Joyful Learning Journal* 10, no. 1 (2021): 20.

¹³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an Dan Terjemah* (Jakarta: Mushaf Al Qur'an, 2019), 182.

¹⁴ Muhammad Yusuf Firmansyah, Achmad Abu Bakar, “Membangun Kehidupan Beragam: Tafsir Tahlili Terhadap Surah Al-Hujurat Ayat 13,” *AL-MUBARAK Jurnal Kajian Al-Quran & Tafsir* 8, no. 2 (2023): 56.

Berdasarkan pra observasi penelitian yang dilaksanakan di SD Al Baitul Amien 02 (*Full Day School*) Jember yang merupakan lembaga sekolah yang terletak di Imam Bonjol No. 45 A Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Di SD Al Baitul Amien 02 Jember (*Full Day School*) menerapkan pembelajaran yang proses pembelajaran dimulai dari pagi hingga sore, peserta didik bukan hanya diajarkan ilmu pengetahuan saja akan tetapi ilmu keagamaan pula seperti membiasakan sholat sunnah dhuha berjama'ah setiap pagi, serta sholat dzuhur dan asar bersama-sama dimasjid. Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember telah menerapkan kurikulum merdeka dengan fokus utama penelitian ini yakni kelas VB.¹⁵

Dalam observasi dikelas VB proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat 28 peserta didik dengan beragam kemampuan baik visual, auditori kinestetik sehingga menyebabkan keberagaman perilaku siswa, ada yang fokus mendengarkan dan ada pula yang sibuk bermain bersama teman satu bermain sendiri. pendidik menggunakan banyak metode baik secara konvensional maupun digital, akan tetapi belum dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Pembelajaran mata pelajaran pancasila mengkaji mengenai sejarah, penerapan, serta kehidupan dalam sehari-hari sehingga membuat siswa memfokuskan pandangan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan membaca buku pendidikan pancasila kurikulum merdeka sehingga tidak membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai

¹⁵ Pra Observasi di SD AL Baitul Amien 02 Jember, 3 Januari 2025

dengan kondisi dan kebutuhan siswa mampu menjadi alat bantu supaya menghidupkan suasana kelas dengan melibatkan peserta didik ikut berkontribusi, peserta didik merupakan usia yang masih suka dengan dunia permainan, dalam hal ini peneliti memanfaatkan permainan untuk membuat suasana dalam pembelajaran menjadi hidup serta peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.¹⁶

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VB SD Al Al Baitul Amien 02 Jember tanggal 09 Januari 2025 yakni, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media digital seperti proyektor, video, print gambar, sedangkan untuk media konvensional masih belum diterapkan. Media mempunyai berbagai macam jenis, namun yang dapat menarik minat peserta didik adalah media yang melibatkan diskusi dan membuat karya, sehingga mereka lebih tertarik dengan kegiatan yang melibatkan praktik langsung, media berupa permainan dengan diskusi mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka mampu aktif dalam pembelajaran, media *board game* edukasi merupakan jenis media permainan dengan diskusi yang dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.¹⁷

Hasil dari pra observasi, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila terbatas dengan media digital, namun media konvensional belum diterapkan, metode dengan ceramah dan membaca membuat peserta didik tidak terlibat

¹⁶ Observasi di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 3 Januari 2025

¹⁷ Miftahul Jazair, diwawancara oleh penulis, Jember, 9 Januari 2025

aktif dalam pembelajaran. Dengan hal ini dibutuhkan media pembelajaran konvensional yang dapat membuat peserta didik aktif tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran *board game* edukasi berupa permainan, *board* yang berarti papan dan *game* yang berarti permainan, dalam hal ini yang dimaksud yakni permainan ludo. Permainan ludo umumnya dilaksanakan secara individu akan tetapi dalam pengembangan ini dilaksanakan secara berkelompok.¹⁸

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditemukan permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peneliti merasa tertarik dalam melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB di SD Al Baitul amien 02 Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember?

¹⁸ Intan Anabella Putri and Meirina Lani Anggapuspa, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun,” *Jurnal Barik* 4, no. 2 (2023): 229.

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yakni sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.
2. Untuk menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.
3. Untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini ialah media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *board game* dibuat dengan menggunakan bahan dasar

infraboard dengan ukuran 60 x 50 cm.

2. Media dibuat dengan menggunakan kain flanel dengan menyesuaikan kebutuhan pada media pembelajaran.
3. Media pembelajaran *board game* dilengkapi 4 pion dengan karakter keberagaman budaya pakaian adat Indonesia.
4. Media pembelajaran *board game* menggunakan dadu untuk mengetahui jumlah yang diperoleh kemudian menjalankan pion.
5. Media pembelajaran *board game* ini yakni permainan ludo yang dimainkan dengan cara berkelompok yang berisi *question*, *reward*, dan *punishment*.
6. Media pembelajaran ini mencakup materi pembelajaran kemajemukan budaya Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
7. Media pembelajaran ini ditujukan untuk kelas V di SD Al Baitul Amien 02 Jember.
8. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru wali kelas untuk menjadi motivasi dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran *board game* edukasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak baik peneliti, peneliti lain yang serupa, guru, serta siswa. Penerapan media ini diharapkan juga mampu

menjadi media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menjadi variasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan siswa antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran *board game* edukasi dapat menumbuhkan rasa semangat untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Memberikan daya ingat yang dalam materi pembelajaran dengan bermain sambil belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Metode pembelajaran dengan permainan edukasi dapat menjadi sumber rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Diharapkan penerapan metode permainan dapat menumbuhkan suasana kelas menjadi aktif dan efektif.

c. Bagi Sekolah

Menambah daftar rujukan mengenai metode pembelajaran untuk yang memberikan motivasi bagi lembaga sehingga dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi dalam pembelajaran yang menarik dan efektif.

e. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat dijadikan rujukan untuk dalam melaksanakan penelitian yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *board game* sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *board game* edukasi mampu dijadikan alternatif menambah daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila.
2. Media pembelajaran *board game* edukasi ini dapat dijadikan variasi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Media pembelajaran *board game* edukasi mampu membangun antusias siswa untuk aktif dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *board game* sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *board game* ditujukan untuk peserta didik yang mengikuti mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya Indonesia.

2. Subjek penelitian yakni siswa kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.
3. Media *board game* Edukasi ludo dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran tertentu.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses menciptakan atau menyempurnakan suatu produk dengan tujuan meningkatkan kualitas dan keterampilan dengan menyesuaikan kebutuhan supaya mencapai hasil yang lebih baik serta efisiensi. Pengembangan dalam penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi.

2. Media Pembelajaran *Board game* Edukasi

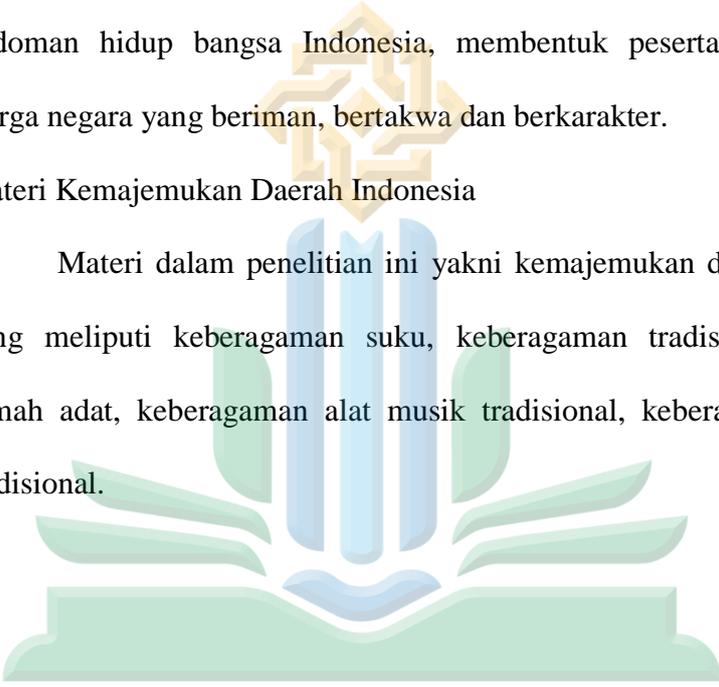
Media Pembelajaran *board game* edukasi berasal dari kata *board* yang berarti papan dan *game* yang berarti permainan, sedangkan edukasi ialah desain dalam media pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Permainan *board game* edukasi ludo merupakan permainan untuk menyampaikan informasi yang didesain menarik, efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, media ini terbuat dari papan, kain flanel dan kertas yang cara bermainnya menggunakan dadu untuk mengetahui lompatan dalam bermain dan pion untuk menjadi patokan dalam bermain. Permainan ini terdiri dari kelompok kecil kemudian setiap kelompok bermain secara bergiliran sesuai urutan permainan. Dalam permainan ludo ini dipadukan dengan *question*, *reward* dan *punishment* yang harus dilakukan.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Dalam Sekolah Dasar terdapat bidang studi yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran pendidikan pancasila ialah mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka yang memfokuskan pada nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara dan sebagai pedoman hidup bangsa Indonesia, membentuk peserta didik menjadi warga negara yang beriman, bertakwa dan berkarakter.

4. Materi Kemajemukan Daerah Indonesia

Materi dalam penelitian ini yakni kemajemukan daerah Indonesia yang meliputi keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional, keberagaman pakaian tradisional.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini ditulis oleh Lala Salim, et al. Yang diterbitkan oleh Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Volume 10 Nomor 03 September 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Who Is It* Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.²⁰ Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan *board game Who Is It* supaya bermanfaat dalam pembelajaran serta tidak membuat siswa bosan sehingga pembelajaran menjadi efektif dengan subjeknya ialah siswa kelas IVB yang berjumlah 31 siswa di SDN Cawang 04 Pagi.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dan instrument pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket yang ditujukan untuk para ahli validator dan siswa kelas IVB SDN Cawang 04 Pagi untuk memperoleh hasil kelayakan ahli media pembelajaran dalam presentase dengan rata-rata 91,7%, ahli materi pelajaran memperoleh rata-rata 76,5%, kelayakan kuesioner one to one rata-rata 89,17%, kelayakan kuesioner smaal grup rata-rata 86,42%, kelayakan kuesiorner field test evaluation rata-rata 84,20% maka media ini dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran karena telah mencapai nilai

²⁰ Lala Salim et al., “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME WHO IS IT DALAM MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024): 219.

kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Adapun persamaan dalam penelitian ini yakni pada metode yang digunakan menggunakan metode Pengembangan (R & D) dengan model ADDIE, media *board game*, serta instrumen yang digunakan menggunakan observasi, wawancara dan angket. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti, mata pelajaran, materi pembelajaran, dan jenis *board game* yang digunakan. Adapun gambar dari media *board game who is it* sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Media Board Game Who Is It

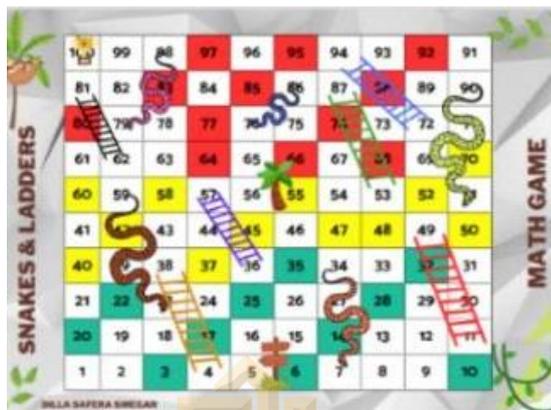
2. Penelitian ini ditulis oleh Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda yang diterbitkan oleh jurnal *Cendekia: Jurnal pendidikan Matematika* Volume 07 Nomer 02 April - Juli 2023 dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran *Board Game* Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu”.²¹ Tujuan dari penelitian ini ialah media merupakan sarana pendukung kegiatan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga

²¹ Dilla Safera Siregar and Rusydi Ananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2023): 1924.

dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan subjeknya adalah siswa VII SMPLB-B yang berjumlah 11 siswa.

Dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika materi bangun datar segi empat dan segitiga dengan menggunakan metode ADDIE dan instrumen pengumpulan data berupa data primer yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, para ahli validator dan data sekunder yang didapatkan sumber referensi yang digunakan, penelitian ini memperoleh hasil uji ahli validator media memperoleh 94,7% kriteria sangat baik, validator ahli materi 75,7% kriteria valid, validator ahli praktisi materi pembelajaran 74,2% kriteria valid, uji praktis skala kecil memperoleh 94,7% kriteria sangat praktis, dan nilai *pretest* dan *posttest* 38,18 dan 81,82 jika menggunakan *N gain* memperoleh hasil 68,10% kriteria cukup efektif maka media tersebut telah mencapai kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.

Terdapat beberapa kesamaan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode pengembangan (R & D) model ADDIE, media *board game*, serta instrument pengumpulan data meliputi data primer dan sekunder. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti, jenis board game yang digunakan, materi dan mata pelajaran. Berikut ini gambar dari media *board game* ular tangga:



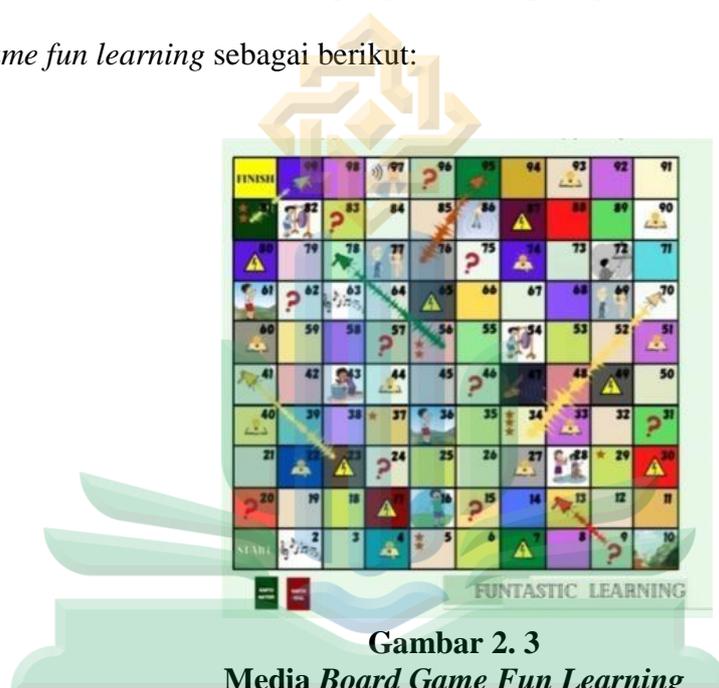
Gambar 2. 2
Media Board Game Ular Tangga

3. Penelitian ini ditulis oleh Dina Nurhayati, et al. Yang diterbitkan oleh *Educate* : Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 6 Nomor 2 Juli 2021 dengan judul “Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor”.²² Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* untuk mendukung proses pembelajaran serta mengetahui kelayakan media *board game*.

Pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA materi sifat-sifat bunyi dengan menggunakan penelitian pengembangan (R & D) metode ADDIE dan beberapa instrumen dengan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik angket dengan responden validator ahli dan peserta didik kelas IV Sindang Rasa Bogor. Adapun hasil dari penelitian ini kelayakan validator desain pembelajaran 80,41%, validator media pembelajaran 82,8%, Validator materi 86,5%, kelompok kecil penilaian sebesar 80,28% maka dapat dikatakan memenuhi kriteria kelayakan.

²² Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, and Maimunah, “Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas IV Sdn Sindang Rasa Bogor,” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 83.

Kesamaan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode pengembangan (R & D) model ADDIE, media *board game*, Instrumen pengumpulan data. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, mata pelajaran, materi pembelajaran, jenis board game yang diteliti, rumusan masalah, materi dan mata pelajaran. Adapun gambar dari media *board game fun learning* sebagai berikut:



Gambar 2. 3
Media Board Game Fun Learning

4. Penelitian ini ditulis oleh Zaimila dengan judul “peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan *Board game* Dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya” (2020).²³ guru menerangkan, sibuk dengan aktivitasnya, bermain, ribut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aktivitas dan prestasi belajar peserta didik bersama guru setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

²³ Zaimila, *Peningkatan Pretasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Board Game Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020).

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan melaksanakan penelitian dikelas IV yang berjumlah 14 siswa MIN 2 Aceh untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik dengan menggunakan alat perantara media *board game* dalam mata pelajaran IPS, Ditinjau dari observasi dan wawancara kebiasaan peserta didik dalam pelajaran IPS bergurau dengan teman disaat. Metode yang digunakan yakni Penilaian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan instrument data lembar observasi dan lembar tes sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara. Hasil penelitian dinyatakan dalam bentuk presentase pada siklus I dengan lembar observasi aktivitas guru 85,52% kriteria baik, lembar aktivitas siswa menggunakan media *board game* dalam pembelajaran IPS memperoleh 80,26% kriteria baik, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan 8 siswa memperoleh 57,14% untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas 6 siswa jika dipresentase 42,85% dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar siswa pada siklus II dinyatakan dalam presentase lembar observasi aktivitas aktivitas guru memperoleh nilai 97,36% kriteria sangat baik, lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajarn IPS dengan media board game 96,05% kriteria amat baik, siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa memperoleh 85,71%, siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 siswa memperoleh 14,28% disimpulkan bahwa siswa sudah diatas KKM yang telah ditetapkan, KKM yang ditentukan

oleh lembaga yakni 67. Persamaan penelitian yakni terletak pada media yang digunakan yakni *board game*.

Perbedaan penelitian ini yakni pada subjek yang diteliti, mata pelajaran, materi pembelajaran, metode penelitian dan jenis *board game* yang digunakan. Berikut ini gambar dari media *board game smart game*:



Gambar 2. 4
Media Board Game Smart Game

5. Penelitian ini ditulis oleh Muh.Reza dengan judul “Pengaruh Media *Card Board Game* Terhadap hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar” (2022).²⁴ Pada penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres yang subjek penelitiannya ialah kelas IV yang berjumlah 15 siswa. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *card board game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres bertingkat Batung kota besar.

Dilihat dari observasi diperoleh data bahwa permasalahan dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi terdapat pula siswa yang berbicara sehingga mengganggu siswa yang lainnya, solusi

²⁴ Muh. Reza, *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Beringkat Belitung Kota Makassar* (Skripsi: Universitas Bosowa, 2022).

dalam permasalahan ini membuat pembelajaran menjadi kreatif agar pembelajaran juga berpusat pada siswa dalam memahami materi untuk mencapai tujuan. Metode penelitian menggunakan kuantitatif jenis penelitian eksperimen desain *one-group pretest-posttest design* yang populasinya berjumlah 60 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* kelas IV. Teknik pengumpulan data dan instrumen data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Perolehan hasil penelitian tes *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media *card board game*, *pretest* mendapatkan nilai persentase dalam hasil belajar 80% sangat rendah dan 20% rendah jika dituliskan dalam kategori ketuntasan memperoleh 100% siswa yang tidak tuntas dan 0% siswa yang tuntas, respon siswa setelah menggunakan media *card board game* tes *posttest* dalam presentase hasil belajar memperoleh 0% sangat rendah 13,33% rendah 13,33% sedang 46,66% tinggi dan 26,66 sangat tinggi jika dituliskan dalam kategori ketuntasan 13,33% siswa yang tidak tuntas 86,66% siswa yang tuntas maka dapat disimpulkan siswa telah mencapai ketuntasan dalam menggunakan media *card board game*.

Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media board game, instrumen pengumpulan data yang menggunakan observasi dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada jenis board game yang digunakan, mata pelajaran, materi pelajaran, subjek penelitian, metode yang digunakan. Dapaun gambar dari media *card board game* sebagai berikut:



Gambar 2. 5
Media Card Board Game

Berdasarkan penelitian terdahulu yang peneliti sajikan terdapat 5 penelitian dalam bentuk jurnal dan skripsi, dalam penelitian tersebut ditemukan persamaan dan perbedaan dalam setiap penelitian, maka berikut ini persamaan dan perbedaan dalam bentuk tabel:

Tabel 2. 1
Hasil, Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Peneliti Lakukan

No	Nama, Tahun dan Judul penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Lala Salim, et al. (2024), "pengembangan Media Pembelajaran <i>Board game Who Is It</i> Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD".	Peneliti memperoleh hasil penelitian dari uji kelayakan dari ahli media pembelajaran 91,7%, ahli pembelajaran 89,17% dari pengisian kuesioner small grup 86,42%, kuesioner field test evaluation 84,20% maka media ini dapat diterapkan karena telah mencapai nilai kevalidan,	a. Media yang digunakan yakni <i>board game</i> . b. Metode yang digunakan menggunakan metode pengembangan (R & D). c. Model yang digunakan dalam metode yakni model ADDIE. d. Instrumen	a. Subjek yang diteliti siswa kelas IVB SDN 04 Cawang Pagi. b. Mata pelajaran yang dijadikan dalam penelitian IPAS. c. Materi pembelajaran keberagaman budaya. Jenis media

		kepraktisan, dan keefektifan.	yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, dan angket.	yang digunakan <i>Board game Who Is It</i> dengan menebak gambar.
2.	Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu.	Hasil penelitian dalam presentase memperoleh nilai dari ahli validator media 94,7% kategori sangat baik, validator ahli materi 75,7% kategori valid, Validator ahli praktisi materi pembelajaran 74,2% kategori valid, Uji praktis skala kecil memperoleh 94,7% kategori sangat praktis, dan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> 38,18% dan 81.82% jika menggunakan N gain memperoleh hasil 68,10% kategori cukup efektif, kesimpulannya media telah mencapai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.	a. Media yang digunakan yakni <i>board game</i> . b. Metode yang digunakan yakni pengembangan (R &D). c. Model dalam metode penelitian yakni model ADDIE. d. Instrumen pengumpulan data primer (observasi, wawancara, validasi ahli, dan uji kepraktisan) dan data sekunder dari referensi untuk menyusun riset.	a. Subjek penelitian kelas VII SMPLB-B. b. Mata pelajaran yang digunakan matematika. c. Materi yang digunakan adalah bangun datar segiempat dan segitiga. Jenis media pembelajaran <i>Board game</i> menggunakan permainan ular tangga.
3.	Dina Nurhayati, et al. (2021) “Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor”.	Perolehan hasil penelitian dalam bentuk presentase yakni dari kelayakan validator desain memperoleh nilai 80,41%, validator media pembelajaran 82,8%, validator materi 86,5%, kelompok kecil	a. Media yang digunakan <i>board game</i> . b. Metode yang digunakan menggunakan pengembangan (R & D). c. Model penelitian menggunakan	b. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. c. Mata pelajaran yang digunakan ialah IPAS tema 1.

		memperoleh nilai 80,28% maka dapat disimpulkan telah memenuhi kriteria kelayakan.	model ADIIE. a. Instrumen yang digunakan observasi, wawancara, dan angket.	d. Materi yang digunakan sifat-sifat bunyi. e. Jenis <i>board game fun-learning</i> yang digunakan adalah ular tangga
4.	Zaimila (2020) “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan <i>Board Game</i> Dalam Pembelajaran IPS dikelas IV MIN 2 Aceh Jaya”	Hasil penelitian ini melalui 2 siklus dinyatakan dengan bentuk presentase, siklus I pada lembar aktivitas guru memperoleh 85,52% kriteria baik, lembar observasi aktivitas siswa dengan media board game memperoleh 80,26% kriteria baik, siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa memperoleh 57,14% siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa memperoleh 42,85%, siklus II pada lembar aktivitas guru memperoleh 97,36% kriteria sangat baik, lembar aktivitas siswa dengan media board game memperoleh 96,05% kriteria amat baik, siswa yang tuntas berjumlah 12 memperoleh 85,71%, siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 memperoleh 14,28%	a. Media menggunakan pembelajaran <i>board game</i> .	a. Subjek penelitian kelas IV MIN 2 Aceh. b. Mata pelajaran yang diteliti yakni pembelajaran IPS. c. Materi pembelajaran yang diteliti keberagaman suku bangsa dan budaya. d. Metode dalam penelitian menggunakan penilaian tindakan kelas (PTK). e. Jenis media board game peneliti ialah <i>smart game</i> .

		dapat disimpulkan siswa telah mencapai nilai diatas KKM (67).		
5.	Muh. Reza (2022) “ Pengaruh Media <i>Card Board Game</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar	Hasil penelitian sebelum menggunakan media <i>card board game</i> dengan tes <i>pretest</i> dalam bentuk presentase memperoleh 80% sangat rendah dan 20% rendah, dapat ditinjau dari ketuntasan 100% siswa tidak tuntas dan 0% siswa yang tuntas, perolehan setelah menggunakan media <i>card board game</i> dengan tes <i>posttest</i> memperoleh 0% sangat rendah, 13,33% rendah, 13,33% sedang, 46,66% tinggi, dan 26,66% sangat tinggi, ditinjau dari ketuntasan memperoleh 13,33% siswa tidak tuntas dan 86,66% siswa tuntas, dapat ditarik kesimpulan siswa mencapai ketuntasan setelah menggunakan media <i>card board game</i> .	a. Media pembelajaran menggunakan <i>board game</i> .	<p>a. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Butung.</p> <p>b. Mata pelajaran penelitian IPS.</p> <p>c. Materi pembelajaran yang digunakan keberagaman suku bangsa dan budaya.</p> <p>d. Metode penelitian menggunakan kuantitatif jenis eksperimen.</p> <p>e. Jenis media pembelajaran yang digunakan menggunakan <i>card board game</i> monopoli</p>

Berdasarkan yang telah dijabarkan mengenai persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu, peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember. *Board game* dalam penelitian terdahulu menggunakan jenis permainan ular tangga, *card board game*, *smart game*, *board game who is it*, *board game fun learning* dengan bahan utama yang digunakan terbuat dari kertas, triplek, dan banner, sedangkan media peneliti ialah permainan ludo dengan bahan utama menggunakan *infraboard* dengan dilapisi kain *flanel* supaya dapat tahan lama dilengkapi 4 kartu mengenai materi, *question*, *reward*, dan *phunishment* serta terdapat pion karakter yang digunakan pemain dan dadu sebagai mengetahui langkah dalam permainan.

B. Kajian teori

1. Media pembelajaran MI/SD

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari kata "*medium*" yang mempunyai arti antara. pada umumnya media dijadikan perantara dalam komunikasi, media pembelajaran adalah alat bantu atau peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁵ Media dalam dunia pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam arah yang lebih baik dalam bersikap berperilaku serta bertindak. Media menjadi salah

²⁵ Nur Jannah and Khairul Umam, "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19," *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman* 12, no. 1 (2021): 102.

satu sarana fasilitas pembelajaran dengan memilih media yang tepat dan sesuai maka proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran.²⁶ Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media berperan sebagai alat komunikasi pendidikan, fungsi media tidak sebatas alat bantu namun dapat menjadi sarana dalam mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

Media bukan hanya dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran akan tetapi media dapat dijadikan motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan rasa penasaran terhadap materi yang pendidik sampaikan, pembelajaran menggunakan media dapat menjadi dorongan bagi peserta didik untuk menerima pesan yang pendidik sampaikan dengan seksama, untuk membuat media menjadi menyenangkan maka diselingi dengan metode belajar sambil bermain.²⁷ Penggunaan media dapat dikatakan berhasil jika guru mampu mengarahkan peserta didik dengan baik serta mampu menyediakan fasilitas sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik.²⁸ Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa efektivitas media bukan hanya terdapat pada media namun juga tergantung pada peran aktif pendidik dalam mengelolanya. Metode belajar sambil bermain mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan

²⁶ Hamzah Pagarra et al., *MEDIA PEMBELAJARAN* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

²⁷ Septy Nurfadhilla, *MEDIA PEMBELAJARAN SD* (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021).

²⁸ Siti Syuaibah Faiqotul, Dani Hermawan, and Ahmad Royani, "Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Star Kid'S Jember," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 117.

sehingga keberhasilan penggunaan media juga ditentukan oleh fasilitas belajar dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif.

Belajar merupakan suatu proses oleh individu dalam mendapatkan pengetahuan, komunikasi antara pendidik dan peserta didik menjadi penting, proses pembelajaran dapat dilihat pada penggunaan media konvensional yaitu media pembelajaran visual yang dirancang untuk memanfaatkan indra penglihatan untuk menyampaikan pesan.²⁹ Pernyataan tersebut menekankan bahwa belajar ialah suatu proses yang melibatkan interaksi dengan pendidik dan peserta didik yang memegang peranan dalam keberhasilan proses tersebut.

Dalam pembelajaran terdapat teori pembelajaran yang mencakup konsep, prosedur dalam memperoleh pengetahuan.³⁰ Salah satu teori belajar yang berhubungan dengan *media board game* edukasi ludo yakni teori pembelajaran konstruktivisme karena dalam teori ini peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman secara langsung sehingga mereka ikut terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan terbagi menjadi 3 macam yakni media audio, media visual, dan media

²⁹ Lailatul Usriyah and M. Suwignyo Prayogo, "Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Di Lembaga Pendidikan Dasar Islam (Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Garahan Jember)," *Tadris* 13, no. 2 (2018): 202.

³⁰ Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, and Auliaul Fitrah Samsuddin, "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023): 359.

audio visual untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio merupakan proses dimana peserta didik menerima pembelajaran dengan memanfaatkan indra pendengaran yakni telinga, dengan indra pendengaran melibatkan 4 unsur yaitu mendengar, memperhatikan, memahami, mengingat. Dari 4 unsur tersebut memiliki peranan penting yang saling berkaitan dalam mendukung terciptanya pemahaman yang disampaikan dengan cara lisan.

2) Media Visual

Media visual merupakan proses menerima pembelajaran oleh peserta didik dengan memanfaatkan indra penglihatan yakni mata, Terdapat 4 unsur dalam media visual diantaranya garis, bentuk, warna, dan tekstur. Masing-masing unsur harus mempertimbangkan penggunaan elemen-elemen agar pesan pembelajaran tersampaikan efektif.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan proses menerima pembelajaran dengan memanfaatkan dari indra pendengaran dengan indra penglihatan yakni telinga dan mata, biasanya terdapat pada video, televisi, dan lain sebagainya.³¹ Kombinasi ini dapat memberikan pemahaman dengan menggunakan suara dan

³¹ Sjahidul Haq Chotib, "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1, no. 2 (2018): 112.

gambar.

c. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran juga mempunyai 2 prinsip yaitu diantaranya sebagai berikut :

1) Prinsip Pemilihan media

Prinsip pemilihan media ditujukan dengan memilih media sesuai dengan tujuan, memilih media harus berdasarkan konsep, memilih media harus menyesuaikan karakter peserta didik, memilih media harus menyesuaikan kemampuan serta gaya pendidik dan peserta didik.

2) Prinsip Penggunaan Media

Dalam prinsip penggunaan media dalam pembelajaran harus melihat dengan kebutuhan siswa juga, prinsip ini ditujukan untuk media yang hendak digunakan pendidik harus sesuai dalam mencapai tujuan, media harus sama dengan materi, media harus selaras dengan minat serta kebutuhan peserta didik dan lain-lain.³²

Dari pernyataan diatas prinsip media pembelajaran ada 2 diantaranya, pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan pada peserta didik yang mencakup gaya belajar peserta didik dan kemampuan peserta didik sedangkan penggunaan media disesuaikan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

³² Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 12–14.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran banyak diungkapkan oleh para ahli, adapun manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad riva'i yakni :

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadi motivasi belajar peserta didik karena mampu menarik perhatian peserta didik. Media yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran yang disampaikan menjadi jelas dan mudah dipahami maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Dalam hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang terarah dan mewujudkan hasil belajar yang optimal.
- 3) Metode dalam pengajaran menjadi bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Keberagaman metode juga dapat membantu dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan dalam pembelajaran.
- 4) Siswa aktif dalam pembelajaran, bukan hanya mendengarkan pendidik menjelaskan. Namun siswa juga terlibat melalui diskusi, praktik tanya jawab serta hal hal lainnya.³³

³³ Abdul Wahab et al., *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

e. Merancang Media Pembelajaran

Merancang media pembelajaran berkaitan dengan pendidik yang menyampaikan pesan dan peserta didik yang menerima pesan dengan menggunakan media sebagai perantara, dalam merancang media pembelajaran yang efisien maka pembuatan media harus sesuai dan dapat dipahami, media yang dirancang harus sesuai dengan materi, media didesain praktis, bahan-bahan yang dibutuhkan dalam merancang media hendaknya yang mudah unruk ditemukan.³⁴ Dalam merancang media pembelajaran dibutuhkan perencanaan yang matang, dalam merancang media harus mempertimbangkan beberapa aspek yakni kesesuaian materi dan tujuan, kemudahan akses bahan, efisiensi penggunaan dan kesiapan dalam menghadapi keterbatasan teknis dan lingkungan.

Dalam merancang media pembelajaran juga harus mengetahui alat-alat media yang menjadi keterbatasan diantaranya meliputi media yang digunakan sebagai alat bantu bukan pengganti pendidik, media memerlukan penataan ruangan khusus, jika media yang digunakan mengalami kerusakan mengganggu proses pembelajaran, membutuhkan waktu yang lama.³⁵ Selain itu penting bagi pendidik untuk mempunyai rencana cadangan bila media mengalami kendala teknis.

³⁴ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2018): 46.

³⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP), 2021), 53–54.

2. *Board Game* Edukasi

Board game berasal dari 2 kata yaitu “*board*” artinya papan dan “*game*” artinya permainan, *board game* ialah suatu permainan yang melibatkan papan dan permainan yang dapat dimainkan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar dengan bermain dengan cara bergerak diatas permukaan yang dapat dipindahkan dari tempat satu ketempat lainnya.³⁶

Media permainan *board game* berkembang dengan perkembangan zaman dari permainan tradisional hingga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, *Board game* pertama kali dicetuskan oleh gabungan beberapa individu pada abad ke-16 di Eropa, John Dewey salah satu tokoh penting yang merupakan filsuf pendidikan asal Amerika yang mengembangkan bahwa pembelajaran menggunakan *board game* merupakan pembelajaran berbasis pengalaman secara langsung. Media yang dipilih berdasarkan kebutuhan peserta didik serta mampu membuat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik saja.³⁷

Media *board game* yang diterapkan pada pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran membuat peserta didik berkonsentrasi, berpikir, berinteraksi dengan teman lainnya serta memperoleh pengalaman baru.³⁸ Suatu hal baru yang ditemui oleh peserta

³⁶ Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia, and Marleni, “PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA,” *PEMBAHSI JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA* 14, no. 2 (2024): 158.

³⁷ Ni Made Ratminangsih, “Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 24, no. 1 (2018): 20.

³⁸ Septiana Ika Ningtyas, “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih

didik mampu menjadi dasar untuk ingin mencoba sehingga mampu membuat kecanduan untuk mencobanya kembali.

Salah satu media pembelajaran yakni media *board game* edukasi, terdapat beberapa yang perlu diketahui alasan media edukasi menjadi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, diantaranya yakni :

- a. Dalam pembelajaran peserta didik membutuhkan pengalaman yang bersrti dan mampu menarik rasa penasaran mereka.
- b. Peserta didik merasa tertantang dengan hal baru.
- c. Peserta didik senang dengan adanya interaksi dalam belajar.³⁹

3. Pendidikan Pancasila MI/SD

a. Definisi Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang ada mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga perguruan tinggi, pembelajaran menjadi aspek integritas peserta didik dalam mencapai pemahaman dalam mata pelajaran.⁴⁰ Sekolah dasar merupakan lembaga dimana awal dimulainya pendidikan pancasila karena peserta didik dalam periode intelektual, intelektual bermaksud proses peserta didik mempelajari dengan menerapkan dengan pengalaman yang diperoleh, dengan pengalaman tersebut mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah, ingatan tahan lama, kemampuan

Berpikir Kreatif Siswa,” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 873.

³⁹ Yovita Febriana Avianto, Tan Arie, and Setiawan Prasida, “PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME,” *Aksara* 30, no. 1 (2018): 136.

⁴⁰ Irma Yunita Sari et al., “Penerapan Metode Matematika Realistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 7, no. 2 (2022): 8.

berpikir terus diasah dan berkembang.⁴¹

Pancasila mempunyai dua artian yakni “panca” artinya “dasar” dan “sila” artinya “lima”, Pancasila merupakan dasar negara Indonesia berdasarkan nilai-nilai budaya yang lahir dari nenek moyang dan sekarang menjadi dasar kehidupan masyarakat Indonesia.⁴² Terdapat beragam aset yang harus dijaga supaya tidak menimbulkan perpecahan karena perbedaan, maka pendidikan multikultural diharapkan mampu memperkuat bangsa Indonesia dengan berpegang pada nilai-nilai Pancasila supaya tidak ikut dalam bangsa luar.⁴³ Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam membentuk karakter bangsa dan memperkuat persatuan bangsa ditengah keberagaman. Pembelajaran pendidikan Pancasila bukan hanya untuk mengenalkan dasar negara namun untuk menumbuhkan rasa saling menghormati serta toleransi dalam masyarakat.

b. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran pendidikan Pancasila yang akan menjadi materi yang diambil peneliti dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi yakni permainan ludo dengan materi Bab 3 kelas V yaitu kemajemukan budaya daerah Indonesia yang membahas keberagaman suku, keberagaman tradisi,

⁴¹ Syahid Mustofa Akhyar and Dinnie Anggraeni Dewi, “Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1542.

⁴² Melani Khalimatu and Dinie Anggraeni Dewi, “Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9941.

⁴³ Anissa Wika and Yuni Harmawati, “Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural,” *Citizenship: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* Vol. 9, no. 1 (2021): 52.

keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional, keberagaman pakaian tradisional.⁴⁴

1) Keberagaman Suku

Suku diartikan sebagai sekelompok manusia yang menjadi bagian dari bangsa. Memiliki kesamaan norma, identitas, dan ciri khusus, ini mempersatukan anggotanya. Suatu pulau dihuni suku-suku yang berbeda. Adanya keberagaman suku tidak menjadikan Indonesia terpecah belah. Namun, menjadi alat pemersatu bangsa. Indonesia dihuni oleh 300 kelompok etnik atau 1.340 suku bangsa. Tersebar dari Sabang sampai Merauke.

Contoh beberapa suku yang ada di Indonesia diantaranya Suku Jawa (Pulau Jawa), Suku Sunda (Jawa Barat), Suku Batak (Sumatera Barat), Suku Minangkabau (Sumatera Barat), Suku Bugis (Sulawesi Selatan), Suku Madura (Pulau Madura dan sebagian Jawa Timur), Suku Bali (Pulau Bali), Suku Dayak (Kalimantan), Suku Papua (Papua dan Papua Barat), Suku Aceh (Aceh), Suku Betawi (Jakarta dan sekitarnya), Suku Sasak (Lombok, Nusa Tenggara Barat), Suku Banjarmasin (Kalimantan Selatan), Suku Makassar (Sulawesi Selatan), Suku Flores (Nusa Tenggara Timur), Suku Toraja (Sulawesi Selatan), Suku Ambon (Maluku), dan lain sebagainya, suku terbesar di Indonesia yakni suku Jawa.

⁴⁴ Adi Darma Indra, Abdul Azis, and Luh Gede Maya, *Esensi Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas V (Vase C)* (Jakarta Selatan: MEDIATAMA, 2024), <https://buku.kemdikbud.go.id>.

2) Keberagaman Tradisi

Tradisi merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas suatu bangsa. Di Indonesia keberagaman tradisi menjadi salah satu ciri khas memperkaya budaya dan memperkuat rasa persatuan ditengah masyarakat yang beragam suku, etnis, dan adat istiadat. Sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya, Indonesia mengakui pentingnya memelihara dan menghargai setiap tradisi yang ada.

Adapun macam-macam tradisi adat istiadat yang ada di Indonesia Ngaben (bali), tedhak Sinten (Jawa), Festival Lembah beliem, Festival budaya tana toraja (Sulawesi), Sekaten (Yogyakarta), Tumpengan (Jawa), Bajak Laut (Madura), tari Saman, Kenduri (Sumatera dan beberapa daerah), Grebeg (Yogyakarta dan Surakarta), Rambu Bolo (Sulawesi Selatan), Bakar Batu (Papua dan beberapa daerah), Labuhan (yogyakarta, Surakarta dan beberapa daerah lainnya), Karapan Sapi (Madura), Upacara Tilawah (kalimantan) dan lain sebagainya.

3) Keberagaman Rumah Adat

Rumah adat adalah salah satu bentuk nyata dari keberagaman budaya. Rumah adat menjadi lambang warisan nenek moyang yang beragam. Rumah adat di Indonesia bukan hanya sekedar bangunan tempat tinggal tetapi juga mencerminkan kearifan lokal, gaya hidup masyarakat dan adaptasi terhadap

lingkungan sekitar. Setiap rumah adat memiliki keunikan sendiri.

Adapun macam-macam rumah adat yang ada di Indonesia rumah adat Krong Bade (Aceh), rumah adat Balon (Sumatera Utara), rumah adat Gadang (Sumatera Barat), rumah adat Selaso Jatuh Kembar (Riau), rumah adat panggung (Jambi), rumah adat Nuwo Sesat (lampung), rumah adat Limas (Smatera Selatan), rumah adat Joglo (jawa), rumah adat Panjang (kalimantan Barat), rumah adat Lamin (Kalimantan timur), rumah adat Betang (kalimantan Tengah), dan lain sebagainya.

4) Keberagaman Alat Musik Tradisional

Indonesia memiliki kekayaan budaya keberagaman alat musik tradisional. Alat musik tradisional adalah alat-alat musik yang telah ada sejak dahulu turun temurun dimasyarakat. Fungsi alat musik yakni untuk mengekspresikan diri, merayakan acara, bagian dari kebudayaan mereka. Alat musik dipertahankan sebagai sarana hiburan setiap alat memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Adapun macam-macam alat musik tradisional yang ada di Indonesia ialah Bonang (Jawa Timur), Calung (Jawa Barat), Ceng-ceng (Bali), Kecapi (Jawa Barat), Serunai (Aceh), Tifa (papua dan Maluku), Sasando (Nusa tenggara Timur), Kolintang (Sulawesi Utara), Angklung (Jawa Barat), Gong (Jawa, Bali), Sape (Kalimantan), Serangko (Jambi), Kendang (Jawa, Bali,

Sunda, Betawi), Rebab (Jawa, Bali, Madura) dan lain sebagainya.

5) Keberagaman Pakaian Tradisional

Pakaian tradisional atau pakaian adat merupakan cerminan kebudayaan, adat istiadat, dan identitas suatu masyarakat. Pakaian adat biasanya memiliki desain, warna dan motif yang berbeda-beda tiap daerah. Pakaian adat juga memiliki makna mendalam dalam konteks budaya dan sejarah.

Contoh pakaian adat tradisional yang ada di Indonesia Ulele Balang (Aceh), Ulos (Sumatera Utara), Pesa'an (Jawa timur), Rejang Lebong (Bengkulu), Pangsi (Banten), Laku Tepu (Sulawesi Utara), Tulang Bawang (Lampung), Lele (Maluku), Payas Agung (Bali), Bundo Kandunag (Sumatera Barat), Teluk Balanga (Riau), Kurung Tanggung (Jambi), Paksian (Bangka Belitung), Kustin (Kalimantan Timur), Papua (Koteka) dan lain sebagainya.

Berdasarkan pernyataan diatas, Media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) merupakan media permainan dalam pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi kemajemukan budaya daerah Indonesia mata pelajaran pendidikan pancasila pada bab 3 kelas V yang terdiri dari keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional dan keberagaman pakaian tradisional.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R & D), metode *Research and Development* (R & D) merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan produk dalam suatu keahlian tertentu. Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan *board game* yakni permainan ludo dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember.⁴⁵

Penelitian pengembangan adalah suatu penemuan model baru yang baru atau mengembangkan model yang sudah ada.⁴⁶ Penelitian *Research and Development* memiliki beberapa model penelitian, peneliti akan menggunakan model dari *Robert Maribe Branch* yakni model penelitian jenis ADDIE yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*), dalam memilih model ini didasari oleh penyediaan pendekatan yang sistematis dan memiliki susunan struktur yang sederhana dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model penelitian ini dapat membantu peneliti dalam memahami langkah yang dibutuhkan, dengan tujuan memperoleh bukti

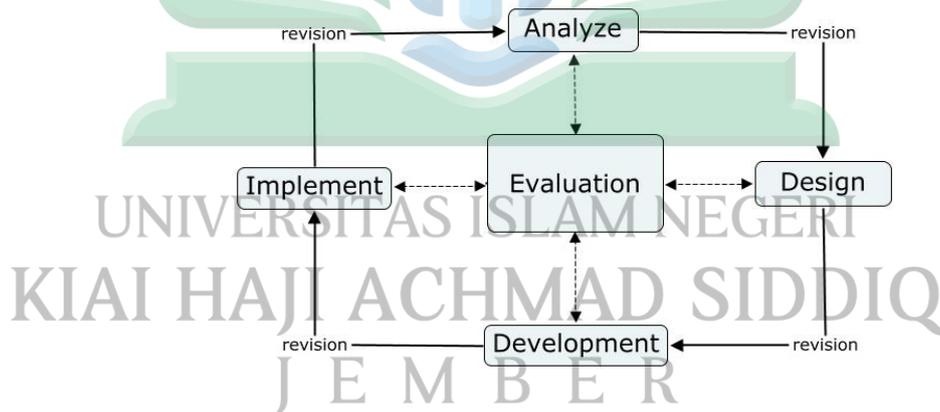
⁴⁵ Budiyono Saputro, *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 7–8.

⁴⁶ Budiyono Saputro, *BEST PRACTICES PENELITIAN PENGEMBANGAN (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA* (Lamongan: Academia Publication, 2021), 2.

dan data informasi.

Model penelitian ini akan digunakan dalam penelitian pengembangan media *board game* edukasi (ludo) untuk kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember, Media pembelajaran memiliki peran sebagai perantara untuk menerima pesan sehingga dapat dijadikan dalam memperbaiki masalah, media permainan *board game* mendorong siswa untuk merasa ingin tahu, dengan rasa ingin tahu tersebut digunakan dengan mengaplikasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia. Rasa ingin tahu siswa terhadap media menjadi kesempatan untuk menerapkan permainan dengan dilatar belakangi pembelajaran, tujuannya supaya siswa berperan aktif dan ikut terlibat dalam mengikuti pembelajaran.⁴⁷

Berikut ini tahapan dalam metode penelitian pengembangan jenis ADDIE:



Gambar 3. 1
Model Penelitian ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Peneliti akan menggunakan penelitian dalam bentuk ADDIE yang mencakup 5 prosedur dalam melaksanakan pengembangan dengan media

⁴⁷ Fitria Hidayat, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 30.

board game yakni ludo dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun tahapan untuk melaksanakan pengembangan pada penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Analisis (*analysis*)

Tahapan awal dalam prosedur penelitian pengembangan model ADDIE adalah analisis mengenai pentingnya adanya pengembangan dalam penelitian. Analisis yakni sesuatu yang dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan. Analisis meliputi analisis kebutuhan terhadap peserta didik, dan analisis permasalahan dalam pembelajaran, dengan wawancara kepada yang bersangkutan. Tahapan ini mampu menjadi penentu dalam pengembangan untuk mencari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selesai dalam tahapan analisis, dibutuhkan adanya pengembangan produk sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran. Seperti apakah produk yang dikembangkan sesuai berdasarkan permasalahan dan kebutuhan siswa. Apakah guru mampu mengaplikasikan produk tersebut.

2. Desain (*design*)

Tahapan pada desain menentukan rumusan masalah yang ada, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rumusan masalah dapat ditentukan dengan menentukan media yang sesuai, dalam hal ini memanfaatkan *board game* yakni ludo sebagai media yang akan dikembangkan serta menentukan bahan dengan menyesuaikan materi yang akan diterapkan dalam penelitian.

3. Pengembangan (*development*)

Tahapan mengembangkan membuat produk dalam bentuk nyata. Produk dibuat terlebih dahulu, setelah selesai maka dilakukan uji coba produk oleh 3 ahli validator, yakni validator media, validator materi dan validator pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan evaluasi sebelum diterapkan pada lembaga sekolah dasar. Peneliti membuat angket mengenai validasi untuk mengetahui nilai dari hasil produk yang akan dikembangkan tersebut.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahapan selanjutnya setelah memperoleh penilaian dari 3 validator maka dilaksanakan implementasi produk pada uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Dalam hal ini produk yang telah didesain dan dikembangkan kemudian diimplementasikan untuk memperoleh umpan balik peserta didik serta dengan mendokumentasi saat proses penerapan media pembelajaran. Dalam hal ini subjek dalam penelitian ialah kelas VB yang berjumlah 28 peserta didik laki-laki.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahapan evaluasi memberikan penilaian terhadap produk yang telah didesain, diimplementasi, dan dikembangkan. Pada evaluasi ditentukan dengan menguji kelayakan terhadap pembelajaran dengan tujuan yang diharapkan, pada tahap ini meliputi ahli validator media, ahli validator materi, ahli validator pembelajaran, respon peserta didik serta tes *pretest* dan tes *posttest*.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk mengetahui kelayakan, manfaat dan keindahan produk pengembangan dengan mengumpulkan beberapa data. Berikut ini komponen-komponen yang diperlukan:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ditujukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga bisa ditingkatkan kembali. Dalam desain uji coba produk terdiri dari 3 tahapan diantaranya yakni :

a. Uji Coba Perseorangan

Uji coba perseorangan merupakan uji coba yang dilakukan oleh peneliti sebelum diuji cobakan pada skala kecil dan uji coba lapangan. Jika dalam hal ini sudah tidak ada revisi dan dapat dikategorikan berhasil maka melakukan tahapan selanjutnya.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan di SD Al Baitul Amien 02 Jember dengan subjeknya yakni peserta didik kelas VB dengan sebanyak 4 peserta didik, tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan uji coba yang dilakukan di SD Al Baitul Amien 02 jember dengan subjeknya yakni seluruh peserta didik kelas VB, tujuannya unutup mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Media pembelajaran *board game* edukasi yakni permainan ludo akan diuji coba oleh 3 ahli validator dan peserta didik kelas VB:

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam media, media yang digunakan dalam pengembangan ini yakni *board game* edukasi yaitu permainan ludo. Diharapkan dapat memenuhi standar kualitas serta mampu mendukung proses belajar mengajar yang menarik dan efektif. Pada ahli validator ahli media merupakan dosen dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yakni bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

b. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi yakni seseorang yang ahli dalam bidang materi, materi yang digunakan dalam pengembangan ini yakni mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan adanya ahli materi diharapkan media pembelajaran dapat memenuhi standar kualitas yang relevan dengan kebutuhan siswa dilapangan. Pada ahli validator materi pendidikan pancasila merupakan dosen dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yakni bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

c. Validator Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran merupakan seorang ahli dalam pembelajaran, pembelajaran yang digunakan yakni pendidikan pancasila yang dilaksanakan oleh guru kelas VB. Diharapkan dalam

media pembelajaran ini mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa serta mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pada ahli validator pembelajaran merupakan guru kelas VB yakni bapak Miftahul Jazair, S.Pd.

d. Peserta Didik Kelas VB

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian yakni kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember dengan jumlah 28 siswa laki-laki.

3. Jenis Data

Jenis data yang akan peneliti lakukan dalam penelitian di SD Al Baitul Amien 02 Jember di kelas VB yakni meliputi:

a. Data Kualitatif

Peneliti mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas VB, dan peserta didik kelas VB dengan tujuan mengetahui kebutuhan dalam tahap analisis.

b. Data kuantitatif

Uji coba produk terhadap ahli validator, media, ahli validator materi dan ahli validator pembelajaran, respon peserta didik serta tes *pretest* dan tes *posttest* kelas VB memuat data kuantitatif. Angket yang diisi oleh siswa serta angket validasi produk juga membutuhkan data kuantitatif.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti mencakup observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Tujuan dari

pengumpulan data ialah untuk mengetahui tingkat valid pada media pembelajaran *board game* edukasi yaitu permainan ludo. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan alat yang dijadikan untuk mengetahui tindakan yang telah dicapai oleh sasaran. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan. Peneliti merekam peristiwa atau keadaan dalam tempat tersebut, membawa buku kecil yang dapat dijadikan catatan.⁴⁸ Pengumpulan data dengan observasi yakni suatu metode dengan mengamati secara langsung peristiwa yang terjadi didalam kelas antara pendidik yakni guru kelas VB dan peserta didik kelas VB, sedangkan peneliti tidak ikut terlibat dalam kelas tersebut. Tujuan dari observasi ialah untuk mengetahui kegiatan kelas VB pada pembelajaran pendidikan pancasila.

b. Wawancara

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang dilaksanakan dengan bertemu secara langsung dan tanya jawab yang disebut narasumber.⁴⁹ Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas VB, dan peserta didik kelas VB untuk menjadi narasumber yang akan diberikan pertanyaan, wawancara yang disajikan berupa wawancara terstruktur. Hasil wawancara dicatat dan direkam untuk

⁴⁸ Happy Fitria, Muhammad Kristiawan, and Nur Rahmat, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas," *Abdimas Unwahas* 4, no. 1 (2019): 19.

⁴⁹ Erga Trivaika and Mamok Andri Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *JURNAL NUANSA INFORMATIKA* 16, no. 1 (2022): 35.

mempermudah mengingat.

c. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan kepada responden berupa tulisan.⁵⁰ Angket atau kuisioner diberikan kepada responden dengan terdiri dari beberapa pernyataan dan pilihan jawaban, responden dalam penelitian ini mencakup peserta didik kelas VB sebagai pengukur yang berkaitan dengan produk serta angket validator ahli sebagai pengukur kelayakan produk.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan bukti dalam melakukan penelitian berupa foto-foto secara langsung. Adapun foto-foto yang meliputi kegiatan dokumentasi meliputi: observasi, wawancara, hasil validasi para validator ahli, angket respon peserta didik dan lain sebagainya.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data disajikan dalam data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif menggunakan analisis deskripsif sedangkan pada data kuantitatif menggunakan data angket serta tes hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

⁵⁰ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 449.

a. Analisis data kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari hasil dengan observasi saat proses pembelajaran berlangsung, wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas VB dan peserta didik serta komentar dan saran dari para ahli validator yang diberikan kepada peneliti.

b. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil komentar mengenai produk dengan berupa angka. Dalam analisis data kuantitatif ini meliputi analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

c. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan merupakan data kuantitatif berupa angka dari hasil angket dengan mengisi kuesioner *checklist* dari *skala likert*. *Skala likert* dapat dibuat dengan memadukan pertanyaan netral, positif dan negatif supaya responden dapat menjawab dengan teliti, responden dalam penelitian ini yakni ahli validator media, materi, pembelajaran dan peserta didik kelas VB, berikut ini ketentuan dalam responden dalam bentuk angket menggunakan skala likert:⁵¹

Tabel 3. 1
Kriteria Penilaian Validasi Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

⁵¹ Siti Sarah dan Rohmad, *Pengembangan Instrumen Angket* (Yogyakarta: K-Media Anggota IKAPI No.106, 2021).

Hasil responden yang diberikan oleh para ahli validator dan peserta didik kelas VB mengenai media pembelajaran *board game* edukasi yakni permainan ludo dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Setelah ditemukan hasil akhir dari penilaian media pembelajaran *board game* edukasi yakni permainan ludo dari para ahli validator, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Kriteria Penilaian Respon Ahli Validator

Presentase	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P \leq 100\%$	Layak
$41\% \leq P \leq 100\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P \leq 100\%$	Tidak Layak
$0\% \leq P \leq 100\%$	Sangat tidak Layak

Adapun hasil dari respon peserta didik kelas VB setelah menggunakan media *board game* edukasi permainan ludo disimpulkan dengan menyesuaikan tabel berikut ini:

Tabel 3. 3
Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$61\% \leq P \leq 100\%$	Baik
$41\% \leq P \leq 100\%$	Cukup Baik
$21\% \leq P \leq 100\%$	Kurang Baik
$0\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Kurang Baik

d. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan merupakan data kuantitatif berupa angka dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VB. Analisis ini bertujuan untuk mengukur hasil tes *pretest* dan tes *posttest* peserta didik terhadap media pembelajaran *board game* edukasi yakni permainan ludo. Adapun skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁵²

$$\text{Nilai skor} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor maksimal

Kemudian setelah melakukan penilain tes *pretest* dan *posttest* terhadap peserta didik, untuk mengetahui terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran maka akan dilakukan teknik analisis dari beberapa uji, diantaranya yakni:

⁵² Fajri Basam, "Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 102.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat yang bertujuan menentukan data yang diteliti berdistribusi normal apakah tidak dari perolehan hasil tes *pretest* dan tes *posttest*, uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* apabila sampel tidak mencapai 50 dan menggunakan uji *kolmogrov-smirnov Test* apabila sampel mencapai 50, adapun kriteria yang digunakan berdasarkan nilai signifikansi ialah:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.⁵³

2) Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji *t-test* dengan *paired*

sample t-test untuk mengetahui pengukuran berpasangan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *board game* (ludo) dengan memberikan perlakuan pada subjek yang sama yakni peserta didik kelas VB, mengingat bahwa data telah berdistribusi normal dan homogen maka uji syarat selanjutnya melakukan uji *t-test* yang memiliki tujuan untuk mengetahui uji hipotesis diterima atau ditolak, berikut ini kriteria yang

⁵³ M. Anang Taufiq and Nunuk Suryati, "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS V SD NEGERI 2 GELUMBANG," *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2019): 631.

digunakan berdasarkan nilai signifikasi ialah:

- a) Jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b) Jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.⁵⁴

3) Uji N-Gain

Setelah data yang diperoleh telah melakukan uji normalitas dan telah berdistribusi normal langkah selanjutnya untuk mengetahui terdapat peningkatan atau tidak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran board game (ludo) maka dilakukan uji N-Gain, berikut ini rumus untuk menghitung N-Gain:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Terdapat kriteria dalam menentukan nilai keefektivan

N-Gain, berikut ini ketentuannya:⁵⁵

Tabel 3. 4
Kriteria Nilai N-Gain

Nilai Normalitas	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

⁵⁴ Ade Irma Suryani, Syahribulan K, and Magfirah Mursalam, "Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 4, no. 2 (2019): 750.

⁵⁵ Cindy Patikasari Kolopita, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): 4.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) di SD Al Baitul Amien 02 Jember kelas VB dengan 28 peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia, penelitian ini menggunakan validasi dari ahli validator media, ahli validator materi, ahli validator pembelajaran dan melihat respon peserta didik kelas VB dengan menerapkan model penelitian pengembangan jenis ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Hasil Analisis

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) di SD Al Baitul Amien 02 Jember kelas VB tahapan analisis merupakan tahapan awal dalam model penelitian ADDIE, Terdapat 2 analisis yang akan diidentifikasi yakni analisis permasalahan dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik.

a. Analisis Permasalahan dalam Pembelajaran

Dalam analisis permasalahan dalam pembelajaran dilaksanakan dengan observasi dan wawancara kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember dengan tujuan memperoleh informasi terkait permasalahan saat

kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil observasi dikelas VB mata pelajaran pendidikan pancasila terdapat permasalahan pada peserta didik yang tidak fokus ketika pendidik menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik belum terlibat aktif dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan pancasila.⁵⁶

Hasil wawancara dengan pendidik mendapatkan informasi bahwasannya belum pernah menggunakan media pembelajaran konkrit dalam pembelajaran pendidikan pancasila karena belum ada media yang sesuai dengan materi pendidikan pancasila, pendidik memanfaatkan buku kurikulum merdeka dengan metode ceramah, Pendidik juga melihat bahwa saat pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik sering mengantuk, dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran karena materi dalam pendidikan pancasila sudah beberapa kali diulang dengan materi yang sama.⁵⁷

Dari hasil observasi dan wawancara kepada pendidik memperoleh analisis permasalahan dalam pembelajaran yakni 1) Peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila, 2) Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan buku kurikulum merdeka tanpa menggunakan media konvensional, 3) Peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah tanpa diselingi metode yang lainnya.

⁵⁶ Observasi di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 3 Januari 2025

⁵⁷ Miftahul Jazair, diwawancarai oleh penulis, Jember 9 Januari 2025

b. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pada analisis kebutuhan peserta didik kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember memiliki tujuan untuk mengamati kebutuhan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dilaksanakan dengan observasi dan wawancara kepada pendidik, observasi mendapatkan informasi mengenai kebutuhan yang tersedia didalam kelas yakni proyektor dan printer, papan tulis dan spidol, serta buku pendidikan pancasila kurikulum merdeka.⁵⁸ Sedangkan wawancara dengan pendidik mendapatkan informasi terkait metode pembelajaran yang menggunakan ceramah sehingga membuat siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran.⁵⁹ Kemudian hasil observasi dari penelitian ini yakni 1) Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dikelas, 2) Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran memanfaatkan buku pendidikan pancasila kurikulum merdeka, 3) Pendidik fokus pada metode ceramah, metode visual dan kerja kelompok, dari pernyataan tersebut berdampak bagi peserta didik 1) Membuat peserta didik cepat merasa jenuh, 2) Menimbulkan suasana kelas sering tidak kondusif, 3) peserta didik belum terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran dalam tahapan analisis kebutuhan peserta didik, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media

⁵⁸ Observasi di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 3 Januari 2025

⁵⁹ Miftahul Jazair, diwawancarai oleh penulis, Jember 9 Januari 2025

pembelajaran konkrit yang sesuai dengan usia mereka yakni sebuah permainan dengan melibatkan materi pembelajaran, media permainan yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) untuk solusi dari permasalahan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

2. Hasil Desain

Tahapan selanjutnya dari penelitian pengembangan model *ADDIE* ialah desain, dalam tahapan ini dilakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun tahapan dalam desain mencakup menentukan tujuan pembelajaran serta penyusunan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo)

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah awal pada tahapan desain ialah menentukan tujuan pembelajaran pendidikan pancasila Bab 3 keberagaman budaya Indonesiaku topik A kemajemukan budaya daerah Indonesia semester 2 kelas VB dengan fase C untuk menyusun media pembelajaran *board game* edukasi (ludo). Berikut ini susunan dari fase C dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:

Tabel 4. 1
Fase C dan Tujuan Pembelajaran

Fase C	Tujuan Pembelajaran
<p>Pada pembelajaran pendidikan pancasila fase C, aspek sikap dijadikan sebagai aspek dominan dalam membentuk karakter peserta didik. Kemudian aspek keterampilan digunakan sebagai sarana untuk menghasilkan peserta didik yang terampil dalam mengatasi permasalahan-permasalahan sosial. Sementara itu, aspek pengetahuan merupakan upaya peningkatan wawasan kebangsaan secara global. Ketiga aspek tersebut dimuat dalam sebuah proses yang terintegrasi dan tidak terpisahkan satu sama lain.</p>	<p>1. Peserta didik dapat mensyukuri, mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi tentang keberagaman budaya dilingkungan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>
	<p>2. Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk keberagaman budaya daerah Indonesia yang ada dilingkungan sekitar.</p>

Pada tahap ini juga disajikan soal *preetest* dan *posttest* yang berjumlah 10 soal pilihan ganda dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran dan struktur taksonomi bloom ranah kognitif yang memuat mengingat, memahami, mengaplikasikan (*Lower order Thinking Skills*) dimana keterampilan berpikir tingkat rendah, kemudian menganalisis, mevaluasi, menciptakan (*High Horder Thinking Skills*) dimana kemampuan berpikir tingkat tinggi.

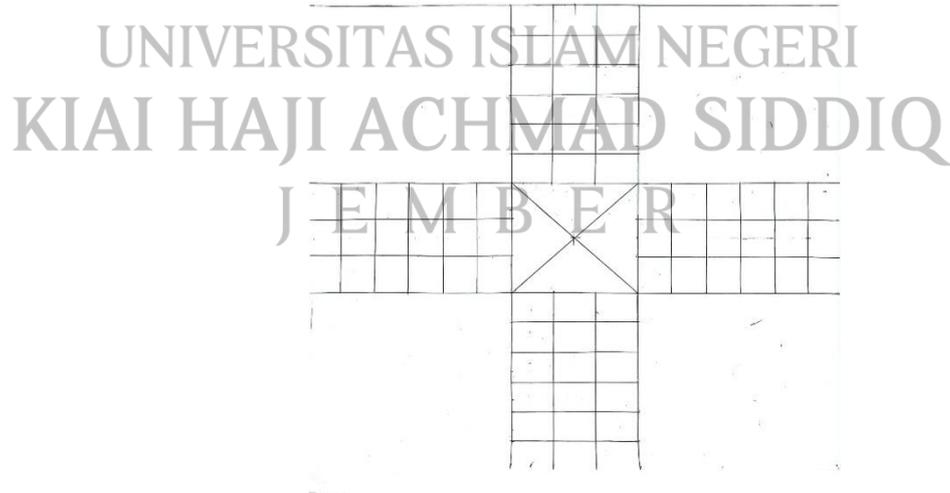
b. Penyusunan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi (Ludo)

Langkah kedua ialah menyusun media pembelajaran *board game* edukasi (ludo), media ini merupakan media pembelajaran materi kemajemukan budaya daerah Indonesia berupa permainan dengan menggunakan papan *infraboard* dilengkapi 1 dadu untuk menjalankan 4 bidak yang menggambarkan karakter pakaian adat

diIndonesia serta simbol tanda tanya mengartikan mengambil kartu pertanyaan (*question*) untuk dijawab, ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka mengambil kartu hadiah (*reward*) jika belum menjawab dengan benar mengambil kartu hukuman (*phunishment*).

Pada proses penyusunan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo), terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan supaya mampu bekerja secara efektif, yakni:

- 1) Kesesuaian tujuan yang akan dicapai dengan pembuatan soal pada media pembelajaran *board game* (ludo)
- 2) Ketepatan dalam menyampaikan materi kemajemukan budaya supaya peserta didik dapat menerima materi dengan baik
- 3) Ketepatan dalam pembuatan soal *pretest* dan *posttest* dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran dan taksonomi bloom



Gambar 4. 1
Penyusunan Media *Board Game* Edukasi (ludo)

Desain gambar 4.1 media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) disusun dengan menggunakan kertas manilla untuk mengetahui ukuran bagian-bagian setiap ludo, ukuran ludo dimulai dengan menetapkan titik tengah kemudian dilanjutkan dengan susunan yang lainnya, setelah itu digambar diatas alas *infraboard* dengan panjang 60 cm dan lebar 50 cm dengan menyesuaikan bagian-bagian ludo yang telah didesain pada kertas manilla tersebut.

3. Hasil Pengembangan

Pengembangan merupakan tahapan setelah menyusun media pembelajaran *board game* edukasi mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia, telah menghasilkan produk berupa media *board game* berbentuk permainan ludo dengan didesain menyesuaikan karakter sisiwa kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember, Adapun tahapan dari pengembangan meliputi bentuk produk dan komponen-komponen media pembelajaran *board game* (ludo):

a. Bentuk Produk

Media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) adalah pengembangan media pembelajaran berupa papan permainan berbentuk persegi panjang, bahan-bahan yang dibutuhkan bersifat tahan lama serta mudah untuk ditemukan oleh semua orang sehingga media ini dapat dikembangkan oleh setiap orang, peralatan yang digunakan menyesuaikan dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dan mudah untuk ditemukan dilingkungan sekitar.

Dalam menyusun media pembelajaran juga menyesuaikan dengan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VB yakni materi kemajemukan budaya daerah diIndonesia, media akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan 3 validator ahli, yakni validator ahli media, validator ahli materi dan validator pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai arahan yang diberikan.

b. Komponen-Komponen Media Pembelajaran *Board game* edukasi (Ludo)

Media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) dapat dibuat dengan mudah dengan disesuaikan dengan materi yang akan dituju, selain itu perlu mengetahui permasalahan sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Adapun bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan media *board game* edukasi (ludo) ialah:

- 1) *Infraboard* warna hitam dengan ukuran 60 x 50 cm dan tebal 3 mm
- 2) Kain flanel warna hijau, merah, kuning, biru dan putih
- 3) Plastik mika bening ukuran 60 x 50 cm dengan tebal 2 mm
- 4) Bingkai pada media pembelajaran
- 5) Cat warna putih
- 6) Lem dextone
- 7) Pion karakter dari pakaian adat di Indonesia berjumlah 4
- 8) Dadu dengan ukuran 16 mm
- 9) Kartu permainan (*question, reward, phunishment*) dan kartu materi

Bahan-bahan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, kemudian terdapat peralatan yang digunakan dalam pembuatan media ini, diantaranya :

- 1) Pensil
- 2) Penghapus
- 3) Spidol warna hitam berukuran kecil
- 4) Penggaris
- 5) Cutter
- 6) Gunting

Dalam pembuatan media memiliki langkah-langkah yang perlu dilakukan, tahapannya sebagai berikut:

- 1) Siapkan bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan
- 2) Ukur *infraboard* menggunakan penggaris dengan ukuran 60 x 50 cm, 50 cm untuk papan permainan ludo dan 10 cm untuk identitas media
- 3) *Infraboard* yang sudah diukur kemudian dipotong dengan cutter
- 4) *Infraboard* dibentuk persegi pada titik tengah *infraboard* dengan ukuran 12 cm dengan jarak 19,5 cm menggunakan penggaris dan spidol hitam kecil
- 5) Kemudian bentuk petak kecil untuk tempat melangkah pion dengan ukuran 3 cm, untuk masing-masing rumah pion dibuat dengan bentuk lingkaran diameter 4,5 cm dan jarak 3 cm
- 6) Setelah *infraboard* sudah selesai kemudian mengukur kain flanel menggunakan pensil dan penggaris dengan menyesuaikan ukuran *infraboard*, kemudian dipotong menggunakan gunting
- 7) Tempelkan potongan kain flanel yang sudah dipotong pada

infraboard menggunakan lem *dextone*

- 8) Cat warna putih digunakan untuk melingkari bagian rumah pada kain flanel
- 9) Memberikan plastik mika bening ukuran 60 x 50 cm untuk menjadi pelindung pada media pembelajaran *board game* edukasi (ludo)
- 10) Memberikan bingkai pada tepi media pembelajaran *board game* edukasi (ludo)
- 11) Kartu *question, reward, punishment* dan kartu materi didesain menggunakan canva
- 12) Menyipkan dadu ukuran 16 mm dan 4 pion karakter pakaian adat diIndonesia
- 13) Menyusun buku panduan penggunaan media pembelajaran
- 14) Membuat lembar aturan permainan *board game* edukasi (ludo)
- 15) Media *board game* edukasi (ludo) sudah siap diimplementasikan

Setelah mengetahui bahan-bahan yang diperlukan serta langkah-langkah dalam pembuatan media, berikut ini hasil dari pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo):

Tabel 4. 2
Hasil Pengembangan Media

Gambar	Keterangan
	Media pembelajaran board game ludo dengan ukuran 60 x 50 cm

	Pion akrilik karakter berjumlah 4 biji dari pakaian adat dari provinsi Sumatera Utara, Dayak, Aceh dan Bali
	Dadu berukuran 16 mm
	Kartu materi yang terdiri dari keberagaman suku, tradisi, rumah adat, alat musik tradisional dan pakaian tradisional
	Kartu permainan yang terdiri dari pertanyaan (<i>question</i>), kartu hadiah (<i>reward</i>), kartu hukuman (<i>phunishment</i>)

c. Validitas

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan

menghasilkan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo),

kemudian akan dilakukan validasi instrumen semua angket sebelum

melaksanakan uji validitas oleh 3 tim ahli validator. Validasi instrumen

semua angket dilakukan oleh bapak Mohammad Kholil, S.Si.,M.Pd.

dan ahli validator media dilakukan oleh bapak Dr. Nino Indrianto,

M.Pd. dan ahli validator materi dilakukan oleh bapak Dr. Ubaidillah,

M.Pd. dan ahli validator pembelajaran dilakukan oleh guru kelas VB

SD Al Baitul Amien 02 Jember bapak Miftahul Jazair, S.Pd. Tahapan

validitas ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk media

pembelajaran dengan menggunakan angket dalam memperoleh data dan informasi.

1) Validasi Media

Validasi media dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan materi atau yang lainnya, berikut ini hasil dari validasi media pembelajaran:

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	
		<i>f</i>	N
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media <i>board game</i> dapat ditemukan dilingkungan sekitar	3	4
2	Tampilan media <i>board game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	4	4
3	Desain media <i>board game</i> mudah dipahami oleh siswa	4	4
4	Media <i>board game</i> mudah untuk dibawa atau dipindahkan	4	4
5	Desain media <i>board game</i> tidak membahayakan peserta didik	4	4
6	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam <i>board game</i> sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia	3	4
7	Media <i>board game</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran	4	4
8	Media <i>board game</i> mampu memperkenalkan konsep kemajemukan budaya daerah Indonesia dengan cara yang menarik dan mudah dipahami	3	4
9	Media <i>board game</i> dapat disimpan dan digunakan kembali	4	4
10	Media <i>board game</i> dapat dibuat dengan mudah	3	4
Jumlah		32	40

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan perolehan hasil validasi ahli media mendapat nilai 32 dari 40 dengan presentase memperoleh nilai rata-rata 90%, maka hasil akhir dapat dikategorikan sangat layak, dalam angket validator media terdapat komentar dan saran yang tertulis pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4
Komentar dan Saran

No.	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Valitor materi	1. Aturan Permainan didesain dengan mudah ditampilkan 2. Media selain sebagai alat permainan harus juga dapat dijadikan penyampaian materi 3. Media diberi list agar rapi dan dikuat 4. Identitas media 5. Pion, dadu, kartu dikumpulkan atau dibuatkan wadah

2) Validasi Materi

Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian materi pada media dan buku

panduan, berikut ini hasil dari validasi materi:

Tabel 4. 5
Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	
		<i>f</i>	N
1	Materi tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia yang disajikan dalam media <i>board game</i> sesuai dengan kurikulum pendidikan pancasila kelas V SD	4	4
2	<i>Media board game</i> sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran	4	4
3	<i>Media board game</i> sesuai dengan materi yang disampaikan	4	4
4	<i>Media board game</i> mudah untuk dipahami oleh siswa kelas VB	4	4

5	Konsep materi kemajemukan budaya daerah Indonesia dijelaskan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan usia siswa	4	4
6	Media <i>board game</i> dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran keberagaman budaya daerah Indonesia	4	4
7	Penggunaan media <i>board game</i> dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam mengenai materi, sehingga daya ingat peserta didik menjadi lebih tahan lama	4	4
8	Terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia	3	4
9	Penerapan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat mendorong kolaborasi dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran	4	4
10	Kelengkapan dalam pembahasan materi mengenai keberagaman budaya daerah Indonesia dengan media <i>board game</i> edukasi	3	4
Jumlah		38	40

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan perolehan hasil validasi ahli materi mendapat

nilai 38 dari 40 dengan presentase memperoleh nilai rata-rata 95%,

maka hasil dapat dikategorikan sangat layak, dalam angket

validator materi terdapat komentar dan saran yang tertulis pada

tabel berikut ini:

Tabel 4. 6
Komentar dan Saran

No.	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli validator materi	Langsung diurus atau dibuat sebanyak mungkin buat dan jadikan buku pedoman mengenai materi

3) Validasi Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilaksanakan 30 Januari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian mengenai media pembelajaran, materi, modul, soal *pretest* dan *posttest*, berikut ini hasil dari validasi pembelajaran:

Tabel 4. 7
Hasil Validasi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		<i>f</i>	N
1	Kesesuain materi dalam penerapan media board game mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VB		
2	Kesesuain tujuan pembelajaran dalam penerapan media board game dalam mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VB	4	4
3	Media board game menyajikan informasi dengan cara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VB	4	4
4	Media board game dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran	4	4
5	Media board game dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran	4	4
6	Instruksi dan aturan permainan dalam board game jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VB	3	4
7	Media board game bersifat tahan lama	3	4
8	Penggunaan media board game dapat menjadi motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya daerah Indonesia	4	4
9	Media board game dapat disimpan dan digunakan kembali	4	4
10	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam board game sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia	4	4
Jumlah		38	40

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan perolehan hasil validasi ahli pembelajaran mendapat nilai 38 dari 40 dengan presentase memperoleh nilai rata-rata 95%, maka hasil akhir dapat dikategorikan sangat layak, dalam angket validator pembelajaran terdapat komentar dan saran yang tertulis pada tabel dberikut ini:

Tabel 4. 8
Komentar dan Saran

No.	Validator	Komentar dan Saran
1	Validator pembelajaran	Media pembelajaran yang disiapkan sudah sangat baik. Tinggal menambahkan beberapa bahan dan perlengkapan agar media dapat bertahan lama dan bisa digunakan kembali dilain waktu

4. Hasil Implementasi

Tahapan Implementasi merupakan tahapan setelah melaksanakan pengembangan yang menyatakan bahwa produk telah valid, kemudian dilakukan uji coba produk media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) dikelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember materi kemajemukan budaya daerah Indonesia dengan melakukan dua kali pertemuan. Implementasi media dilakukan pada pertemuan pertama uji coba kelompok kecil serta pelaksanaan tes *preetest* dan pertemuan kedua dilakukan uji coba kelompok besar dan pelaksanaan tes *posttest*. Pelaksanaan pertemuan pertama tanggal 11 Februari 2025 pelaksanaan pemberian tes *preetest*, pendalaman materi dan uji coba skala kecil, sedangkan pelaksanaan pertemuan kedua pada taggal 13 Februari 2025 dengan uji coba lapangan, uji coba lapangan penerapan media

pembelajaran *board game* edukasi (ludo), pemberian tes *posttest* dan pengisian angket respon peserta didik. Berikut ini dokumentasi dari kegiatan pertemuan pertama dan kedua:



Gambar 4. 2
Pelaksanaan Tes *Preetest*⁶⁰

Gambar 4.2 pada pertemuan pertama tanggal 11 Februari dilaksanakan tes *pretest* saat waktu pembelajaran pendidikan pancasila yang diikuti 26 peserta didik dari 28 peserta didik dengan larangan melihat buku kurikulum merdeka, tujuannya untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menerima pendalaman materi dan sebelum menggunakan media pembelajaran *board game* (ludo).

⁶⁰ Dokumentasi tes *pretest* di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 11 Februari 2025



Gambar 4. 3
Pelaksanaan Pendalaman Materi⁶¹

Gambar 4.3 pada pertemuan pertama tanggal 11 Februari menunjukkan peneliti melakukan pendalaman materi mata pelajaran pendidikan pancasila mengenai kemajemukan budaya daerah Indonesia yang mencakup 5 keberagaman diantaranya, keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional dan keberagaman pakaian tradisional, dalam penyampaian materi dibantu dengan kartu materi yang dibagikan untuk masing-masing kelompok dan bergilir sehingga menjadi rata yang diikuti oleh 26 peserta didik dari 28 peserta didik, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui daya ingat peserta didik mengenai materi yang sudah diterima pada minggu sebelumnya.

⁶¹ Dokumentasi pelaksanaan pendalaman materi di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 11 Februari 2025



Gambar 4. 4
Uji Coba Skala Kecil⁶²

Gambar 4.4 pada pertemuan pertama tanggal 11 Februari peneliti melaksanakan uji coba skala kecil yang terdiri dari 4 peserta didik, sebelum menggunakan media peserta didik terlebih dahulu memahami aturan dalam media *board game* edukasi (ludo), kemudian peserta didik memainkan media tersebut sesuai aturan dan bermain secara bergilir



Gambar 4. 5
Uji Coba Lapangan⁶³

⁶² Dokumentasi uji coba skala kecil di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 11 Februari 2025

⁶³ Dokumentasi uji coba lapangan di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 13 Februari 2025

Gambar 4.5 pada pertemuan kedua tanggal 13 Februari menunjukkan melaksanakan uji coba lapangan yang terdiri dari 25 peserta didik dan terbagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 – 7 peserta didik. Dalam penggunaan media ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menerima pendalaman materi.



Gambar 4. 6
Pelaksanaan Tes *Posttest*⁶⁴

Pada gambar 4.6 pada pertemuan kedua tanggal 13 Februari melaksanakan test *posttest* dengan diikuti oleh 25 peserta didik dengan larangan melihat buku kurikulum merdeka, tujuan dari tes *posttest* untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menerima pendalaman materi dan menggunakan media pembelajaran *board game* (ludo). Sehingga dapat mencerminkan pemahaman yang diperoleh dari proses pembelajaran, selain itu tes *posttest* ini juga akan menjadi evaluasi

⁶⁴ Dokumentasi tes *posttest* di SD Al Baitul Amien 02 Jember 13 Februari 2025

pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran didalam kelas.



Gambar 4. 7
Pengisian Angket⁶⁵

Pada gambar 4.7 pada pertemuan kedua tanggal 13 Februari menunjukkan pelaksanaan pengisian angket oleh 25 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *board game* (ludo) dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Kegiatan pertemuan pertama dan kedua terdapat dokumentasi dalam setiap kegiatan, kemudian untuk mengetahui hasil dari terlaksanya kegiatan penelitian maka dilakukan mengolah data yang diperoleh, adapun hasil terlaksanakannya kegiatan pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebagai berikut:

⁶⁵ Dokumentasi pengisian angket di SD Al Baitul Amien 02 Jember, 13 Februari 2025

a. Respon Peserta Didik (Uji Coba Skala Kecil)

Pelaksanaan pengisian angket respon peserta didik tanggal 11 Februari 2025 pada uji coba skala kecil dengan 4 peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	DAH	33	40	82,5%	Sangat Baik
2	FAM	36	40	90%	Sangat Baik
3	RZN	35	40	87,5%	Sangat Baik
4	MRPM	31	40	77,5%	Baik
Jumlah		135	160	84,37%	
Rata-rata		33,75	40	Sangat Baik	

b. Respon Peserta Didik (Uji Coba Lapangan)

Setelah melaksanakan respon peserta didik pada skala kecil, selanjutnya pengisian angket respon peserta didik Pada tanggal 13 Februari 2025 dengan 25 peserta didik, Adapun perolehan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. 10
Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan

No.	Nama Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	AZMA	39	40	97,5%	Sangat Baik
2	ANER	30	40	75%	Baik
3	ADR	35	40	87,5%	Sangat Baik
4	AZAI	37	40	92,5%	Sangat

					Baik
5	ACD	-	-	-	-
6	DAH	33	40	82,5	Sangat Baik
7	DAS	36	40	90%	Sangat Baik
8	EREV	40	40	100%	Sangat Baik
9	FIJH	38	40	95%	Sangat Baik
10	FAM	36	40	90%	Sangat Baik
11	GADO	37	40	67,5%	Baik
12	HYA	30	40	75%	Baik
13	HS	33	40	82,5%	Sangat Baik
14	IAB	34	40	87,5%	Sangat Baik
15	IMAH	-	-	-	-
16	JMH	37	40	92,5%	Sangat Baik
17	KAPD	35	40	87,5%	Sangat Baik
18	KTHR	38	40	95%	Sangat Baik
19	LFK	34	40	87,5%	Sangat Baik
20	MAF	29	40	72%	Baik
21	MNRK	35	40	87,5%	Sangat Baik
22	MZN	35	40	87,5%	Sangat Baik
23	MAD	-	-	-	-
24	MFR	30	40	75%	Baik
25	MRPM	31	40	77,5%	Baik
26	RZN	35	40	87,5%	Sangat Baik
27	RP	24	40	60%	Cukup Baik
28	SFAH	28	40	70%	Baik
Jumlah		849	1.120	84,08	
Rata-rata		33,96	50	Sangat Baik	

c. Uji Efektivitas (Tes *Preetest* dan Tes *Posttest*)

Uji efektivitas dilaksanakan pada kegiatan pertemuan pertama dan kedua, pertemuan pertama dilakukan pemberian tes *preetest* dengan tujuan mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum menerima pendalaman materi dan menerapkan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo). Pertemuan kedua peserta didik mengerjakan tes *posttest* dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik setelah menerima materi mengenai kemajemukan budaya daerah Indonesia dan menerapkan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo). Berikut ini pemaparan hasil dari tes *preetest* dan tes *posttest* yang dilakukan oleh 26 peserta didik dari 28 peserta didik:

Tabel 4. 11
Hasil Nilai Tes *Preetest* dan Tes *Posttest*

No.	Nama Responden	<i>Preetest</i>	<i>Posttest</i>
1	AZMA	50	100
2	ANER	70	80
3	ADR	20	90
4	AZAI	50	80
5	ACD	50	-
6	DAH	20	60
7	DAS	70	80
8	EREV	70	80
9	FIJH	50	70
10	FAM	50	100
11	GADO	30	80
12	HYA	20	60
13	HS	-	70
14	IAB	50	70
15	IMAH	30	-
16	JMH	60	90
17	KAPD	-	80
18	KTHR	50	80
19	LFK	40	80

20	MAF	40	70
21	MNRK	40	80
22	MZN	30	90
23	MAD	50	-
24	MFR	40	60
25	MRPM	40	60
26	RZN	50	100
27	RP	40	50
28	SFAH	30	60
Jumlah		1.140	1.920
Rata-rata		43,8	76,8

Rumus menghitung hasil tes *preetest* dan tes *posttest* ialah:

$$\text{Nilai Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan perolehan hasil tes *preetest* dan tes *posttest* pada tabel, diketahui terdapat perubahan nilai dari hasil sebelum dan sesudah menerima pendalaman materi serta penerapan media pembelajaran *board game* (ludo). Tes *preetest* diikuti oleh 26 dari 28 peserta didik yang mengikuti tes *preetest* dengan perolehan hasil 1.140 jika dirata-rata memperoleh nilai 43,8, sedangkan tes *posttest* diikuti oleh 25 peserta didik mendapatkan hasil 1.900 jika dirata-rata mendapatkan hasil 76. Adapun setelah nilai tes *preetest* dan tes *posttest* terkumpul maka tahapan selanjutnya ialah:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menentukan data yang yang diperoleh normal atau tidak normal. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji *saphiro wilk* karena tes *preetet* dan tes *posttest* diberikan kepada peserta didik yang mengikuti tidak

mencapai 50 peserta didik. Berikut ini hasil dari uji normalitas menggunakan IBM SPSS *Statistics 27*:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preetest	.169	23	.089	.925	23	.085
Posttest	.193	23	.026	.928	23	.097

Berdasarkan hasil uji normalitas tes *preetest* dan tes *posttest* dengan ketentuan jika nilai sinifikasi lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal, tabel diatas menunjukkan nilai tes *Preetest* 0,85 dan tes *posttest* 0,97 maka hasil kedua data telah melebihi nilai signifikasi 0,05, kedua nilai tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Setelah mengetahui perolehan hasil tes *preetest* dan tes *posttest* menyatakan berdistribusi normal, kemudian menghitung uji T menggunakan IBM SPSS *Statistics 27* dengan tujuan mengetahui rata-rata serta peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan media *board game* edukasi (ludo). Berikut ini hasil hitung dari uji T:

Tabel 4. 13
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Preetest	43.9130	23	14.99671	3.12703
	Posttest	76.9565	23	14.28120	2.97784

Berdasarkan hasil perolehan uji *paired samples t-test* dinyatakan terdapat perubahan rata-rata tes *pretest* yang diikuti oleh 26 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 43,9 sedangkan tes *posttest* yang diikuti oleh 25 peserta didik memperoleh hasil 76,95, meski demikian untuk memastikannya perlu dilakukan analisis signifikansi untuk menentukan apakah ada peningkatannya atau tidak dengan uji *paired samples T-test*:

Paired Samples Test									
		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Pair 1	Preetest - Posttest	-33.04348	16.63370	3.46837	-40.23643	-25.85053	-9.527	22	<,001

Gambar 4. 8
Hasil Uji Paired Samples T-Test

Tabel hasil uji *paired sample T-Test* menyatakan dari nilai tes *pretest* dan tes *posttest* memperoleh 0,01, hal ini menyatakan bahwa hasil 0,01 signifikansi $< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan terjadi perbedaan dalam sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo).

3) Uji N- Gain

Uji N- Gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo), Berikut ini perolehan hasil N- Gain menggunakan IBM SPSS *Statistics* 27 sebagai berikut:

Tabel 4. 14
Hasil N- Gain

No.	Nama Respondenn	Preetest	Posttest	NGain Skor	Ngain Presentase
1	AZMA	50	100	0,80	80,00
2	ANER	70	80	0,33	33,33
3	ADR	20	90	0,88	87,50
4	AZAI	50	80	0,60	60,00
5	ACD	50	-	-	-
6	DAH	20	60	0,50	50,00
7	DAS	70	80	0,33	33,33
8	EREV	70	70	0,88	33,33
9	FIJH	50	100	0,60	40,00
10	FAM	50	80	-	100,0
11	GADO	30	60	0,50	71,43
12	HYA	20	70	0,33	50,00
13	HS	-	70	0,33	-
14	IAB	50	-	0,40	40,00
15	IMAH	30	100	1,00	-
16	JMH	60	100	-	100,00
17	KAPD	-	80	-	-
18	KTHR	50	80	0,60	60,00
19	LFK	40	80	0,67	66,67
20	MAF	40	70	0,50	50,00
21	MNRK	40	80	0,67	66,67
22	MZN	30	90	0,86	85,71
23	MAD	50	-	-	-
24	MFR	40	60	0,33	33,33
25	MRPM	40	60	0,33	33,33
26	RZN	50	100	1,00	100,00
27	RP	40	50	0,17	16,67
28	SFAH	30	60	0,43	42,86

Berdasarkan data tes *preetest* diikuti oleh 26 peserta didik sedangkan tes *preetest* diikuti oleh 26 peserta didik terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran board game edukasi (ludo), untuk mencari N-Gain diperlukan menghitung N-Gain Skor dan N-Gain Presentase untuk

menentukan rata-rata dari tes *pretest* dan tes *posttest*

Tabel 4. 15
Hasil Uji N- Gain Descriptive Statistics

		Statistic	Std. Error	
NGain_Skor	Mean	.5801	.05179	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.4727	
		Upper Bound	.6875	
	5% Trimmed Mean	.5785		
	Median	.5000		
	Variance	.062		
	Std. Deviation	.24838		
	Minimum	.17		
	Maximum	1.00		
	Range	.83		
	Interquartile Range	.47		
	Skewness	.393	.481	
	Kurtosis	-.946	.935	

Berdasarkan analisis deskriptif menggunakan SPSS memperoleh hasil rata-rata dari nilai tes *pretest* dan tes *posttest* 0,58, jika diartikan 0,58 nilai $0,58 < 0,70$ termasuk dalam kriteria sedang.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari penelitian pengembangan model ADDIE, model ini tahap terakhir yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) pada kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember materi kemajemukan budaya daerah Indonesia. Keberhasilan tersebut dapat diketahui dari hasil uji kelayakan yang dilakukan kepada ahli validator media, ahli validator, materi ahli validator pembelajaran, angket

respon peserta didik serta terlaksannya tes *preetest* dan tes *posttest*.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Ahli Validator

Analisis data kelayakan didapatkan melalui validasi angket kepada 3 ahli validator yakni, ahli validator media oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku dosen UIN KHAS Jember dan ahli validator materi oleh bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd. selaku dosen UIN KHAS Jember dan ahli validator pembelajaran oleh guru kelas VB oleh bapak Miftahul Jazair, S.Pd. dengan 10 pernyataan. Berikut adalah hasil dari analisis kelayakan dari ahli validator:

Tabel 4. 16
Rata-rata Presentase Validator

No.	Validator	Presentase	Kategori
1	Validator Media	90%	Sangat Layak
2	Validator Materi	95%	Sangat Layak
3	Validator Pembelajaran	95%	Sangat Layak
Rata-rata presentase		93,3%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil analisis dinyatakan bahwa validator media memperoleh nilai 90% kategori sangat layak, validator materi dengan nilai 95% kategori sangat layak, validator pembelajaran mendapatkan nilai 95% kategori sangat layak, jika dirata-rata memperoleh hasil 93,3% kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila

materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB semester 2.

Dalam proses pencapaian kelayakan membutuhkan komentar dan saran untuk dijadikan arahan dalam melakukan revisi serta perbaikan baik pada media pembelajaran dan buku panduan supaya menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

b. Analisis Respon peserta didik

Analisis respon peserta didik dilaksanakan setelah melakukan analisis kelayakan oleh 3 ahli validator yakni ahli validator media, ahli validator materi, ahli validator pembelajaran, serta uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Uji respon peserta didik berupa angket yang berjumlah 10 pernyataan dengan diikuti oleh 25 peserta didik dari 28 peserta didik, adapun hasil respon peserta didik uji coba skala kecil dan uji coba lapangan sebagai berikut:

Tabel 4. 17
Hasil Dari Uji Coba

No./	Data	Skor	Kategori
1	Uji Coba Skala Kecil	84,37%	Sangat Baik
2	Uji Coba Lapangan	84,08%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik menyatakan bahwa pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 26 peserta didik memperoleh hasil 84,37% kategori sangat baik dan uji coba lapangan pada 25 peserta didik memperoleh hasil 84,08% kategori sangat baik.

2. Analisis Keefektivan

Analisis keefektivan diperoleh dari hasil belajar tes *pretest* dan tes *posttest*. Tes *pretest* diberikan sebelum melaksanakan pendalaman materi dan penerapan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) yang diikuti oleh 26 peserta didik, memperoleh hasil belajar 1.140 dengan memperoleh nilai rata-rata 43,8 sedangkan tes *posttest* diikuti oleh 25 peserta didik mendapatkan hasil belajar 1.900 dengan rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 76. Hasil dari tes *pretest* dan tes *posttest* setelah itu dilakukan uji normalitas, uji T dan N- *Gain* menggunakan IBM SPSS *Statistics* 27, uji normalitas menyatakan $0,85 < 0,5$ dan $0,97 < 0,5$ yang dinyatakan berdistribusi normal. Setelah itu melakukan hitung uji T dengan rata-rata tes *pretest* 43,9 dan rata-rata tes *posttest* 76,95 dan hasil signifikansi $0,01 < 0,05$ yang menyatakan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah melaksanakan penerapan media.

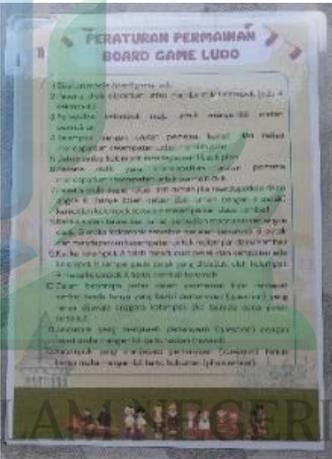
Kemudian melakukan perhitungan N-*Gain* untuk mengetahui terdapat peningkatan atau tidak, peserta didik memperoleh hasil 0,58 artinya $0,58 < 0,70$ dikategorikan sedang.

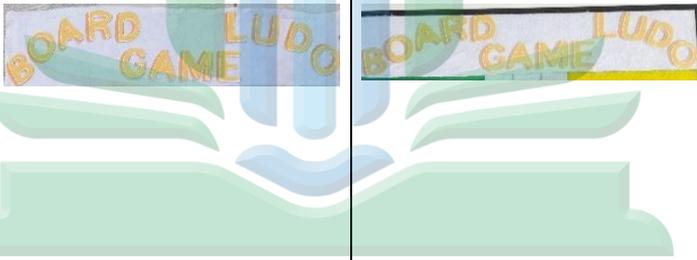
C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan ketika melakukan validasi oleh ahli validator. Terdapat ahli validator media, ahli validator materi dan ahli validator pembelajaran dengan memberikan penilaian melalui angket dan terdapat kolom komentar dan saran yang diberikan. Revisi terhadap produk mempunyai tujuan untuk memperbaiki desain yang kurang sesuai. Komentar

dan saran dijadikan acuan dalam memperbaiki produk. Revisi produk dilaksanakan supaya produk yang direvisi dapat diimplementasikan dikelas VB dengan uji coba skala kecil pada tanggal 11 Februari 2025 dan uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025, Berikut ini revisi produk atau perbaikan yang dilakukan sebelum dan sesudah:

Tabel 4. 18
Sebelum dan Sesudah Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Catatan Revisi
Ahli validator media			
1			Komentar Saran: Aturan Permainan didesain dengan mudah untuk ditampilkan Revisi dan Perbaikan: Peneliti membuat aturan dalam permainan secara lengkap
2		 	Komentar dan saran: Media selain sebagai alat permainan harus juga dapat dijadikan penyampaian materi. Revisi: menambahi kartu materi

			<p>untuk melaksanakan pendalaman materi serta memilih warna yang sama untuk kartu</p>
			<p>Komentar dan saran: Media diberi list agar rapi dan kuat. Revisi: pada tepi media diberi list aluminium Gavalum warna putih.</p>
<p>4</p>			<p>Komentar dan Saran: Identitas Media Revisi: Identitas pada media dilapisi supaya dapat tahan lama</p>
<p>5</p>			<p>Komentar dan saran: Pion, dadu, kartu dikumpulkan atau dibuatkan wadah. Revisi: Menyiapkan wadah untuk pion, dadu dan kartu.</p>

Ahli Validator Materi		
1		<p>Komentar dan saran: Langsung diurus atau dibuat sebanyak mungkin buatkan dan jadikan buku pedoman mengenai materi. Revisi dan perbaiki: Peneliti membuat buku panduan untuk diberikan kepada guru kelas VB</p>
Ahli Validator Pembelajaran		
1		<p>Komentar dan saran: Media pembelajaran yang disiapkan sudah sangat baik. Tinggal menambahkan beberapa bahan dan perlengkapan agar media dapat bertahan lama dan bisa digunakan kembali dilain waktu Revisi dan perbaiki: Media diberikan penutup dibagian depan dan penebalan pada garis ludo.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah alat yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam menyalurkan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran *bord game* merupakan contoh dari media pembelajaran yang dapat menjadi perantara dalam proses pembelajaran, media ini berupa media konkrit yang berkaitan dengan permainan sehingga dapat mendorong ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila. Media pembelajaran ini memiliki ukuran 60 x 50 cm dilengkapi dengan dadu kecil berukuran 16 mm, pion karakter serta kartu pertanyaan (*question*), kartu hadiah (*reward*), kartu hukuman (*phunishment*), desain media yang menarik dapat memicu ketertarikan peserta didik untuk menggunakannya, media ini ditujukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia yang meliputi keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional dan keberagaman pakaian adat.

Media yang dikembangkan menggunakan metode model ADDIE yang mencakup menganalisis permasalahan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, implementasi media yang telah dibuat, evaluasi. Pengembangan media dilakukan melalui uji kelayakan kepada 3 ahli validator yakni, validator media, validator materi dan validator pembelajaran,

dalam proses ini ahli validator akan mengisi angket serta memberikan perbaikan pada media pembelajaran, buku panduan, soal tes *preetest* dan *posttest*. Kemudian dilaksanakan uji coba pada skala kecil dan uji coba lapangan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran pada peserta didik, lalu peserta didik akan menanggapi media pembelajaran dalam bentuk angket respon peserta didik, berikut ini tahapan dalam pembuatan media pembelajaran:

1. Menyusun desain media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) menggunakan kertas manilla untuk mengetahui ukuran pada permainan ludo
2. Membuat kartu pertanyaan, hadiah dan hukuman dengan canva kemudian diprinting
3. Membuat susunan yang sudah dibuat dengan menggambar pada *infraboard* dengan ukuran 60 x 50 cm, 50 cm untuk papan permainan dan 10 cm untuk identitas media
4. Memotong *infraboard* sesuai kebutuhan yang diperlukan menggunakan cutter
5. Menentukan ukuran petak pada permainan ludo dengan ukuran 3 cm serta ukuran pada rumah ludo yang berbentuk lingkaran dengan diameter 4,5 cm dan jarak 3 cm antar lingkaran
6. Mengukur dan memotong kain flanel pada setiap sisi permainan ludo sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan
7. Kain flanel yang telah dipotong kemudian ditempelkan pada papan

permainan (*infraboard*) ludo

8. Rumah pada permainan ludo yang dibentuk lingkaran diberikan cat warna putih
9. Menyiapkan dadu ukuran 16 mm dan pion karakter yang digunakan dalam media pembelajaran
10. Menyusun aturan permainan serta buku panduan kemudian diprinting
11. Media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) sudah siap diaplikasikan

Selain tahapan pada permainan ludo, terdapat bahan-bahan yang digunakan sebelum membuat media tersebut, adapun bahan-bahan yang dibutuhkan yakni:

1. Papan permainan indraboard berukuran 60 x 50 cm dengan ketebalan 3 mm
2. Kain flanel dengan warna hijau, biru, merah dan kuning
3. Plastik mika bening ukuran 60 x 50 cm dengan ketebalan 2 mm
4. Pion karakter yang berjumlah 4 dan 1 dadu berukuran 16 mm
5. Cat warna putih
6. Lem dextone
7. Kartu permainan yang berisi pertanyaan, hadiah hukuman serta kartu materi

Berdasarkan tahapan pembuatan media dan bahan-bahan yang dibutuhkan, terdapat peralatan yang berperan sebagai terselesainya media ini, diantaranya

1. Pensil dan Penghapus
2. spidol kecil warna hitam
3. penggaris
4. cutter dan guting.

Produk ini telah menyempurnakan produk penelitian terdahulu yang terletak pada aspek desain media dan aspek materi. Dalam aspek desain media, desain media penelitian terdahulu menggunakan bahan yang kurang kokoh sehingga mudah rusak dan patah namun media yang dirancang oleh peneliti menggunakan *infraboard* dan kain flanel dengan dilapisi mika agar lebih tahan lama. Pada aspek materi dipenelitian terdahulu terdapat materi yang serupa dengan peneliti teliti namun terdapat perbedaan pada jenis media yang digunakan.

Hasil dari media yang telah didesain berupa produk media pembelajaran *board game* edukasi ludo yang dimainkan secara berkelompok dengan diikuti oleh kelas VB yang berjumlah 28 peserta didik. Sebelum menggunakan media dilaksanakan tes *pretest* dan tes *posttest* diberikan setelah menggunakan media dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan media *board game* edukasi ludo dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia. Hasil tes *pretest* dan tes *posttest* menyatakan terdapat peningkatan dalam memahami materi pendidikan pancasila serta peserta berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini memiliki unsur keterbaruan dalam pengembangan media

pembelajaran board game edukasi yang didesain menggunakan bahan yang dapat tahan lama dengan dilengkapi 4 macam kartu diantaranya kartu materi, *question*, *reward* dan *phunishment* pada materi kemajemukan budaya daerah Indonesia. Inovasi ini belum ditemukan oleh penelitian sebelumnya, karena board game dengan jenis permainan ludo yang digunakan peneliti berbeda dengan jenis penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran kurikulum merdeka dalam aspek kognitif maupun partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dalam menerima materi bermain sambil belajar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Al Baitul

Amien 02 Jember dengan kelas VB yang menjadi subjek, adapun saran pemanfaatan produk dari media pembelajaran *board game* edukasi (ludo)

ialah:

a. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberikan dorongan dan dukungan kepada pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti board game edukasi ludo dalam proses pembelajaran

b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) dapat menjadi solusi

bagi pendidik dalam menyampaikan materi dalam mata pelajaran lain supaya menarik perhatian peserta didik untuk bersemangat mengikuti proses kegiatan pembelajaran, karena permainan ludo ini tidak dibatasi pada mata pelajaran tertentu.

c. Bagi Peserta didik

Media *board game* edukasi (ludo) dalam menggunakannya sebaiknya peserta didik tertib dan mengikuti aturan dalam permainan

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media *board game* edukasi (ludo) sebaiknya dapat memilih mata pelajaran kurikulum merdeka yang lainnya.

2. Diseminasi

Diseminasi produk pada media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia, pada tahap ini memiliki tujuan untuk menyebarkan produk kepada pengguna secara online. Produk disebarkan melalui sosial media agar dapat diakses atau digunakan oleh guru, peserta didik dan masyarakat untuk dijadikan referensi, berikut ini sosial media yang dapat diakses diantaranya :

Instagram: https://www.instagram.com/fajrina_na76?utm_source=qr&igsh=MW5id3RraXZvaXBsaQ==

Facebook : <https://www.facebook.com/share/1AH4p8sqAT/>

Tiktok : https://www.tiktok.com/@nyenyenyenyene_3o? t=ZS-

[8w9ENUqIQau& r=1](#)

Youtube :<https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan produk media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) memiliki kelemahan-kelemahan, diantaranya ialah:

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini terlalu kecil untuk kelas yang berjumlah 28 peserta didik.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan peneliti menggunakan bahan yang tahan lama namun kurang kokoh.
- c. Kartu dalam media pembelajaran menggunakan kertas A4 dengan diberi pelindung supaya tidak mudah rusak

Harapan penulis untuk bagi peneliti atau pihak lain yang akan melakukan pengembangan media pembelajaran *board game* edukasi (ludo) disarankan tidak hanya untuk kelas V namun dapat diterapkan pada kelas lain dengan mata pelajaran yang lain, perancangan media menggunakan bahan yang kokoh dan media dapat dikembangkan dalam versi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Rofi'atul, Rizki Dwi Oktavia, and Aning Zainun Qoni'ah. "Studi Penafsiran Surat Al-Isra' Ayat 23-24 Tentang Pendidikan Birru Al-Walidain." *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam* 1, no. 2 (2020): 29–30.
- Aisah, Rizki Nur, Dian Nuzulia, and Marleni. "PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA." *PEMBAHSI JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA* 14, no. 2 (2024): 158.
- Akhyar, Syahid Mustofa, and Dinnie Anggraeni Dewi. "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1542.
- Annisa, Dwi. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 34.
- Arafah, Andi Asrafiani, Sukriadi, and Auliaul Fitrah Samsuddin. "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023): 359.
- Arfani, Laili. "MENGURAI HAKIKAT PENDIDIKAN, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN." *Jurnal PPKn & Hukum* 11, no. 2 (2016): 83–84.
- Avianto, Yovita Febriana, Tan Arie, and Setiawan Prasida. "PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME." *Aksara* 30, no. 1 (2018): 136.
- Basam, Fajri. "Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 102.
- Chotib, Sjahidul Haq. "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1, no. 2 (2018): 112.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al Qur'an Dan Terjemah*. Jakarta: Mushaf Al Qur'an, 2019.
- Faiqotul, Siti Syuaibah, Dani Hermawan, and Ahmad Royani. "Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Star Kid'S Jember." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 117.

- Firmansyah, Achmad Abu Bakar, Muhammad Yusuf. "Membangun Kehidupan Beragam: Tafsir Tahlili Terhadap Surah Al-Hujurat Ayat 13." *AL-MUBARAK Jurnal Kajian Al-Quran & Tafsir* 8, no. 2 (2023): 56.
- Fitria, Happy, Muhammad Kristiawan, and Nur Rahmat. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas." *Abdimas Unwahas* 4, no. 1 (2019): 19.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP), 2021.
- Hidayat, Fitria. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 30.
- Indra, Adi Darma, Abdul Azis, and Luh Gede Maya. *Esensi Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas V (Vase C)*. Jakarta Selatan: MEDIATAMA, 2024. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Jannah, Nur, and Khairul Umam. "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19." *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman* 12, no. 1 (2021): 102.
- Khalimatu, Melani, and Dinie Anggraeni Dewi. "Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9941.
- Kolopita, Cindy Patikasari, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022).
- Lestari, Yulita Dwi. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16, no. 1 (2023): 24.
- Marbun, Saortua. "Membangun Dunia Yang Berani: Menegakkan Keberagaman Dan Kemajemukan Di Indonesia." *JURNAL ILMU SOSIAL Dan ILMU POLITIK (Juispol)* 3, no. 1 (2023): 22.
- Marlina. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Masdul, Muh Rizal. "Komunikasi Pembelajaran." *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 13, no. 2 (2018): 2.
- Ningtyas, Septiana Ika. "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa." *Research and Development Journal*

of Education 9, no. 2 (2023): 873.

Nurfadhilla, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN SD*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.

Nurgiansah, T Heru. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7312.

Nurhayati, Dina, Dedi Supriadi, and Maimunah. "Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas IV Sdn Sindang Rasa Bogor." *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 83.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Pangestika, Nifo Ria Nurendra, and Atip Nurharini. "PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA MELALUI INDONESIA CULTURAL WEEK." *JLJ : Joyful Learning Journal* 10, no. 1 (2021): 20.

Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 449.

Putri, Intan Anabella, and Meirina Lani Anggapuspa. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun." *Jurnal Barik* 4, no. 2 (2023): 229.

Ratminangsih, Ni Made. "Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 24, no. 1 (2018): 20.

Rejeki, M. Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 338.

Reza, Muh. *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Beringkat Belitung Kota Makassar*. Skripsi: Universitas Bosowa, 2022.

Rohmad, Siti Sarah dan. *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: K-Media Anggota IKAPI No.106, 2021.

Salim, Lala, Jihan Arifah Magrisya Pelupessy, Taofik, and Anggi Citra Apriliana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME WHO IS IT DALAM MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024): 219.

- Saputro, Budiyono. *BEST PRACTICES PENELITIAN PENGEMBANGAN (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- . *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Sari, Irma Yunita, Regita Dewi Wulandari, Fitria Ainun Nazla, Nabilah Nur Azmi, and Imron Fauzi. “Penerapan Metode Matematika Realistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 7, no. 2 (2022): 8.
- Sekretariat Negara republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 2 (2003).
- Siregar, Dilla Safera, and Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2023): 1924.
- Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2018): 46.
- Suryani, Ade Irma, Syahribulan K, and Magfirah Mursalam. “Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 4, no. 2 (2019): 750.
- Taufiq, M. Anang, and Nunuk Suryati. “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS V SD NEGERI 2 GELUMBANG.” *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2019): 631.
- Trisiana, Anita. “Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 32.
- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti. “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android.” *JURNAL NUANSA INFORMATIKA* 16, no. 1 (2022): 35.
- Umar. “Media Pendidikan, Peran Dan Fungsinya Dalam Pendidikan.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2014): 132–33.
- Usriyah, Lailatul. *PERENCANAAN PEMBELAJARAN*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2021.
- Usriyah, Lailatul, and M. Suwignyo Prayogo. “Problematika Implementasi

Pembelajaran Tematik Integratif Di Lembaga Pendidikan Dasar Islam (Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Garahan Jember).” *Tadris* 13, no. 2 (2018): 202.

Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Rani Febriyanni, Hendri Prasetyo, and Dewi Purnama Sari. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Wika, Anissa, and Yuni Harmawati. “Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural.” *Citizenship: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* Vol. 9, no. 1 (2021): 52.

Zaimila. *Peningkatan Pretasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Board Game Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajrina NurHidayah

NIM : 212101040064

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 23 April 2025

Saya yang menyatakan,



Fajrina NurHidayah

NIM.212101040064

Lampiran 2 Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember	Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Edukasi	Konsep dasar media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi media pembelajaran 2. Macam-macam media pembelajaran 3. Prinsip media pembelajaran 4. Manfaat media pembelajaran 5. Merancang media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Sekunder: Observasi, wawancara dan angket. 2. Data Primer: Buku, <i>E-book</i>, <i>E-journal</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian: <i>Research and Development</i> (R & D) 2. Model Penelitian: Model ADDIE 3. Lokasi penelitian: SD Al Baitul Amien 02 Jember 4. Instrument pengumpulan data: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi 5. Jenis data: Kualitatif dan kuantitatif 6. Uji coba produk: Peneliti, kelompok kecil, uji coba lapangan, beberapa ahli validator (media, materi, pembelajaran) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran <i>board game</i> edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>board game</i> edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember? 3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran <i>board game</i> edukasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi kemajemukan budaya daerah Indonesia kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember?

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Pelaksanaan Observasi dikelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember

No	Keadaan yang diamati	Keterangan
1	Guru memiliki penguasaan terhadap materi kurikulum merdeka	IYA
2	Penggunaan sumber belajar oleh guru	IYA
3	Peserta didik memahami materi secara kontekstual atau yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	IYA
4	Peserta didik dan guru saling berinteraksi	IYA
5	Evaluasi dalam pembelajaran	IYA
6	Fasilitas dan sarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran	IYA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 Lembar Wawancara

Nama : Hizbulloh Muhib, SE, MM.

Jabatan : Kepala Sekolah SD Al Baitul Amien 02 jember

Instansi : SD Al Baitul Amien 02 Jember

No.	Peneliti	Kepala Sekolah
1	Assalamu'alaikum wr.wb	Wa'alaikumussalam wr.wb
2	Izin untuk melaksanakan penelitian di SD Al Baitul Amien 02 Jember	Iya mbk dipersilakan, sebelumnya sudah bilang keyayaan kan yaa
3	Enggeh Bapak, sudah konfirmasi juga dengan waka kurikulum dan TU	Baik mbk, monggo dimulai wawancaranya
4	Apakah sekolah memiliki kebijakan atau program pengembangan dan mendia pembelajaran?	Setiap guru diberikan kebebasan menggunakan media sesuai dengan yang diharapkan, pembelajarannya diharapkan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang, semisal sekarang memakai media elektronik berarti harus dengan media elektronik termasuk siswanya, contohnya kemaren ini siswa membawa hp dengan pantauan dari guru, membawa hp untuk kelas tinggi saja.
5	Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau sumber daya untuk pengembangan media pembelajaran	Iya setiap kelas disediakan media pembelajaran berbasis TV, LCD, chromebook sebagai sarana guru-guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik
6	Bagaimana sekolah mendukung guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif?	Sangat memberikan motivasi dan dukungan kepada guru-guru dalam media pembelajaran demi kepentingan yang efektif, literasi visual dan lingkungan juga harus dikembangkan
7	Apakah ada rencana untuk mengembangkan lebih lanjut penggunaan media pembelajaran dimasa yang akan datang?	Iya,berharap bahwa digitalisasi merupakan bagian pengembangan dipembelajaran, harapannya bukunya menggunakan digitalisasi tidak menggunakan buku yang bisa dibawa kemana-mana tetapi cukup sarana tersebut didukung sekolah, rumah, dan orang tua

Lampiran 5 Lembar Wawancara

Nama : Miftahul Jazair, S.Pd.
 Jabatan : Guru Kelas VB
 Instansi : SD Al Baitul Amien 02 Jember

No.	Peneliti	Guru Kelas VB
1	Assalamu'alaikum wr.wb	Wa'alaikumussalam wr.wb
2	Izin untuk melaksanakan penelitian dikelas VB	Enggeh monggo sudah mbk
3	Untuk sekarang apakah bisa nggih melakukan wawancara	Iya mbk bisa sekarang, moggo kalau mau ada yang ditanyakan
4	Media apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila?	Sering menggunakan media visual seperti proyektor, vidio dan print gambar
5	Media yang konkrit atau visual apakah pernah nggih?	Kalau yang tampak guru masih belum pernah
6	Metode apa saja yang pernah diterapkan dalam pembelajaran?	Metode yang digunakan Ceramah, media visual, kerja kelompok dengan memanfaatkan buku pegangan siswa
7	Apa tantangan dalam pembelajaran pendidikan pancasila?	Kondisional dalam pembelajaran untuk fokus dalam pembelajaran karena materinya itu medium tapi untuk fokusnya itu agak susah
8	Apakah materi materi kemajemukan daerah Indonesia ini sulit menurut peserta didik?	Pembelajaran ini medium,pembelajaran dengan nalar peserta didik sudah bisa akan tetapi untuk menghafal dan mengingat mereka agak sulit
9	Bagaimana respon peserta didik ketika pembelajaran pendidikan pancasila?	Pembelajaran pendidikan pancasila ini medium tetapi bagian tersulit menurut peserta didik yakni menghafal
10	Peserta didik dengan usia ini masih menyukai permainan, apakah media permainan dapat menarik perhatian menurut Jenengan?	Metode pembelajaran untuk diskusi,sekdangkan sendiri-sendiri peserta didik kurang menikmati

Lampiran 6 Lembar Wawancara

Wawancara kepada 4 peserta didik

No	Peneliti	Peserta Didik Kelas VB
1.	Apa pengalaman kalian saat belajar menggunakan media <i>board game</i> edukasi (ludo) dalam mata pelajaran pendidikan pancasila?	<p>PD 1 : Seru karena ada yang menang dan ada yang kalah</p> <p>PD 2 : Seru, bikin gak bosan sama Pengalaman belajarnya jadi beda</p> <p>PD 3 : Seru, pembelajarannya ga membosankan</p> <p>PD 4 : Seru sama deg-degan dikit</p>
2.	Apakah kalian merasa lebih tertarik belajar tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia ketika menggunakan board game edukasi (ludo)? Mengapa?	<p>PD 1 : iya tertarik, karena kalau yang biasanya kurang seru</p> <p>PD 2 : tertarik banget, karena menyenangkan, ada pengalaman baru, beda karena tidak pakek buku kalau buku lebih membosankan</p> <p>PD 3 : tertarik banget, jadinya kalau belajar menggunakan game board jadi gak bosan</p> <p>PD 4 : Iya, karena bosan dengerin materi terus</p>
3.	Apa yang kalian suka dari pembelajaran menggunakan media <i>board game</i> edukasi (ludo)?	<p>PD 1 : Suka permainannya saja</p> <p>PD 2 : ada unsur permainannya, ada hadiahnya, ada hukuman, dan yang paling seru karena ada pertanyaannya</p> <p>PD 3 : kalu misalnya menjawab pertanyaan mendapatkan hadiah, dan suka hukumannya karena lucu-lucu</p> <p>PD 4 : Dari kerja sama antar kelompok, lucu dan menegangkan</p>

Keterangan

PD 1 : Muhammad **Reza** Putra Ma'arif

PD 2 : **Rafif** Zada Nakhla

PD 3 : **Jastin** Maulana Habibi

PD 4 : **Agha** Nabigh El Rafif

Lampiran 7 Data Peserta Didik Kelas VB

Absensi Peserta didik kelas VB

No	Kelas VB
1	Ahmad Zaki Muhaddar Arifin
2	Agha Nabigh El Rafif
3	Alaric Davino Rizky
4	Azka Zhafran Al Ibrahim
5	Azriel Chandrakrisma Dewantara
6	Danish Andika Hartawan
7	Davino Akhtarrizki Setiadi
8	Emery Razqa Valvata
9	Fairuz Isyhad Junda Haq
10	Faiz Azzam Mahendra
11	Gibran Arsakha Dwiki Oentoro
12	Hamza Yusuf Asy'ari
13	Husein Syafiq
14	Ibrahim Aruna Baswara
15	Ilzamalhaq Muhammad Al Husen
16	Jastin Maulana Habibi
17	Keenand Athar Putra Darmawan
18	Kenzie Tanjiro Hilmi Ramadhani
19	Lingga Fuadi Kamil
20	Maliq Abrar Firdaus
21	Maulana Nazelo Rizaqy Kaffah
22	Mifta Zidan Nugroho
23	Muhammad Azka Danish
24	Muhammad Farras Rasyadan
25	Muhammad Reza Putra Ma'arif
26	Rafif Zada Nakhla
27	Raihan Pramudita
28	Sultan Fachry Abiyansyah Hartanto

Lampiran 8 Modul Pembelajaran



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BELAJAR
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Mata pelajaran : PENDIDIKAN PANCASILA
Fase / Kelas : C / 5B
**BAB : 3. Keberagaman Budaya
Daerah Indonesiaku**
Semester : 2 (Genap)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R
Disusun oleh :
FAJRINA NURHIDAYAH
NIM : 212101040064

SD Al Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember
 Jalan Imam Bonjol No 45A Kaliwates – Jembe

MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTIFIKASI MODUL	
Penyusun	: Fajrina Nurhidayah
Instansi	: SD AL BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL) JEMBER
Tahun pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: PENDIDIKAN PANCASILA
Fase / Kelas	: C / 5
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C, aspek sikap dijadikan sebagai aspek dominan dalam membentuk karakter peserta didik. Kemudian aspek keterampilan digunakan sebagai sarana untuk menghasilkan peserta didik yang terampil dalam mengatasi permasalahan-permasalahan sosial. Sementara itu, aspek pengetahuan merupakan upaya peningkatan wawasan kebangsaan secara global. Ketiga aspek tersebut dimuat dalam sebuah proses yang terintegrasi dan tidak terpisahkan satu sama lain.</p>	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mensyukuri, mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi tentang keberagaman budaya dilingkungan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2. Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk keberagaman budaya daerah yang ada dilingkungan sekitar. 	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ➤ Mandiri ➤ Bernalar kritis ➤ Kreatif 	
E. SUMBER BELAJAR	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku Pendidikan Pancasila kelas V SD 2. Sumber Alternatif yang cukup luas <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas 	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik berjumlah 28 siswa	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran Tatap Muka	
H. KETERSEDIAAN MATERI	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK 2. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK 	
I. MATERI PEMBELAJARAN	
Bab – 3 Keberagaman Budaya Indonesia Topik A : Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia	
J. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 	

3. Mempersiapkan bahan tayang
4. Mempersiapkan lembar kerja siswa

KOMPETENSI INTI

K. METODE, MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode: Ceramah, Demonstrasi, kooperatif learning, tanya jawab, penugasan
- Model :Pembelajaran Tatap Muka
- Strategi : Inquiry

L. MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran *Board Game* edukasi (Ludo)

M. PERTANYAAN ESENSIAL

1. Apa yang kalian ketahui dari keberagaman budaya?
2. Apa saja contoh dari keberagaman budaya yang ada dilingkungan sekitar?
3. Apa saja contoh dari setiap macam-macam keberagaman budaya diIndonesia,?

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar
2. Peserta didik disambut oleh guru dengan mengucapkan salam
3. Peserta didik melakukan absesensi kehadiran bersama guru
4. Peserta didik dan guru melakukan *Ice breaking* bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, permainan atau apa saja yang dikuasai guru yang dapat memberikan semangat belajar;
5. Peserta didik dan guru mengingat kembali materi kemaren mengenai Norma dalam kehidupanku sehari-hari.
6. Peserta didik menerima tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan garis besar materi.

Kegiatan Inti

PERTEMUAN 1

1. Peserta didik diberikan pertanyaan test *preetest* sebelum memulai pembelajaran
2. Peserta didik menyimak guru menjelaskan mengenai test *preetest* yang akan dikerjakan secara individu
3. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai keberagaman budaya daerah Indonesia
4. Peserta didik mempersiapkan peralatan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran
5. Peserta didik dan guru melakukan proses belajar dengan menggunakan media *Board Game* edukasi berupa kartu materi
6. Peserta didik menyimak guru menjelaskan mengenai contoh dari keberagaman budaya yang ada dalam lingkungan sekitar
7. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum difahami
8. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari pada hari ini

Kegiatan Inti

PETEMUAN 2

1. Peserta didik diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya keberagaman budaya daerah Indonesia
2. Peserta didik dilibatkan untuk mengingat kembali materi sebelumnya melalui permainan *Board Game* edukasi (Ludo)
3. Peserta didik dibentuk kelompok oleh guru kemudian berkumpul dengan kelompoknya masing-masing

4. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan aturan dalam permainan *Board Game* edukasi (Ludo)
5. Peserta didik memainkan *Board Game* edukasi (Ludo) sesuai dengan anggota kelompok dan sesuai urutan
6. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan mengenai teest posttest yang akan dikerjakan secara individu
7. Peserta didik mengerjakan test posttest ditempat duduk masing-masing
8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum difahami
9. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari pada hari ini

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan materi yang kurang dimengerti dalam pembelajaran.
3. Peserta didik dan guru membaca do'a sesudah belajar
4. Peserta didik dan guru mengakhiri pembelajaran dengan ucapan salam

O. ASESMEN/PENILAIAN

1. **Asesmen Formatif**
Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.
2. **Asesmen Sumatif**
Asesmen dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir tahun ajaran. Jenis dan format Asesmen Sumatif dapat merujuk pada AKM (Asesmen Kompetensi Minimum).

P. KEGIATAN PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan :

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau perdalam materi.

Remedial :

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Q. REFLEKSI PESERTA DIDIK/GURU

Refleksi Guru:

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis?

Refleksi Peserta Didik :

Peserta didik diajak untuk memlakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami.

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?

2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca?

LAMPIRAN

R. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan

Materi Keberagaman Budaya Daerah Indonesia topik A Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia membahas mengenai keberagaman yang ada dalam Indonesia diantaranya yakni keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional, dan keberagaman pakaian tradisional.

1. Keberagaman Suku

Suku diartikan sebagai kelompok manusia yang menjadi bagian dari bangsa. Memiliki kesamaan norma, identitas, dan ciri khusus, ini mempersatukan anggotanya. Adanya keberagaman suku tidak menjadikan Indonesia terpecah belah. Namun, menjadi alat pemersatu bangsa. Indonesia dihuni oleh 300 kelompok etnik atau 1.340 suku bangsa. Tersebar dari Sabang Sampai Merauke. Contoh suku yang ada di Indonesia yakni :



Suku Badui (Banten) Suku Minangkabau (Sumbar) Suku Toraja (Sulsel) Suku Minahasa (Sulut)

2. Keberagaman Tradisi

Rumah adat adalah salah satu bentuk nyata dari keberagaman budaya. Rumah adat menjadi lambang warisan nenek moyang yang beragam. Rumah adat di Indonesia bukan sekedar bangunan tempat tinggal tetapi juga mencerminkan kearifan lokal, gaya hidup masyarakat dan adaptasi terhadap lingkungan sekitar. Setiap rumah adat memiliki keunikan sendiri, contoh tradisi yang ada di Indonesia yakni :



Tedhak Sinten (Jawa) Ngaben (Bali) Sekaten (Yogyakarta) Bakar Batu (Papua)

3. Keberagaman Rumah Adat

Indonesia memiliki kekayaan budaya keberagaman alat musik tradisional. Alat musik tradisional adalah alat-alat musik yang telah ada sejak dahulu turun temurun, contoh rumah adat yang ada di Indonesia yakni :



Jawa (joglo)

Sasadu (Maluku Utara)

Honai (Papua)

Gadang (Padang)

4. Keberagaman Alat Musik Tradisional dimasyarakat. Fungsi alat musik yakni untuk mengekspresikan diri, merayakan acara, bagian dari kebudayaan mereka. Alat musik dipertahankan sebagai sarana hiburan setiap alat memiliki karakteristik yang berbeda-beda, contoh alat musik tradisional yang ada di Indonesia yakni :





Bonang (Jatim)



Kolintang (Sulut)

Sasando (NTT)



Serunai (Aceh)

5. Keberagaman Pakaian Tradisional

Pakaian tradisional atau pakaian adat merupakan cerminan kebudayaan, adat istiadat, dan identitas suatu masyarakat. Pakaian adat biasanya memiliki desain, warna, dan motif, yang berbeda-beda tiap daerah. Pakaian adat juga memiliki makna mendalam dalam konteks budaya dan sejarah, contoh pakaian adat di Indonesia yakni :



Ulele Balang (Aceh)



Pesa'an (Jatim)



Pangsi (Banten)



Ulos (Sumut)

S. GLOSARIUM

- Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia mencakup mengenai keberagaman yang ada di Indonesia diantaranya keberagaman suku, keberagaman tradisi, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional, dan keberagaman pakaian tradisional

T. DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas V
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

Guru Kelas VB

Miftahul Jazair
NIPA. 19.02.01.277

Jember, 30 Januari 2025
Peneliti

Fajrina NurHidayah
NIM.212101040064

Kepala Sekolah

Hizbulloh Muhib, SE, MM
NIP. 07.02.01.277

PERTEMUAN 1

Rubrik Penilaian *Preetest* Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia

No.	Nama Siswa	Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Keterangan : Sangat baik = 4
 Baik = 3
 Cukup baik = 2
 Kurang baik = 1

Rumus kategori hasil belajar

$$p = \frac{n}{N} \times 100 =$$

Keterangan :

P : Hasil belajar dalam presentase

n : Siswa yang tuntas

N : Keseluruhan jumlah siswa

Kategori hasil belajar siswa

Interval Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup
41 – 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

PERTEMUAN 2

Rubrik Penilaian *Posttest* Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia

No.	Nama Siswa	Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Keterangan :

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

Rumus kategori hasil belajar

$$p = \frac{n}{N} \times 100 =$$

Keterangan :

P : Hasil belajar dalam presentase

n : Siswa yang tuntas

N : Keseluruhan jumlah siswa

Kategori hasil belajar siswa

Interval Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup
41 – 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

19	Lingga Fuadi Kamil																		
20	Maliq Abrar Firdaus																		
21	Maulana Nazelo Rizaqy Kaffah																		
22	Mifta Zidan Nugroho																		
23	Muhammad Azka Danish																		
24	Muhammad Farras Rasyadan																		
25	Muhammad Reza Putra Ma'arif																		
26	Rafif Zada Nakhla																		
27	Raihan Pramudita																		
28	Sultan Fachry Abiyansyah Hartanto																		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Keterangan : Sangat baik = 4
Baik = 3
Cukup baik = 2
Kurang baik = 1

Guru Kelas VB



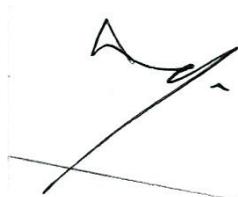
Miftahul Jazair
NIPA. 19.02.01.277

Jember, 30 Januari 2025
Peneliti



Fajrina NurHidayah
NIM.212101040064

Kepala Sekolah



Hizbulloh Muhib, SE,MM
NIP. 07.02.01.277

Lampiran 9 Profil Sekolah

Sekolah dasar Al Baitul Amien 02 Jember merupakan salah satu Lembaga Pendidikan tingkat sekolah dasar swasta yang letaknya ada di kota Jember. Yang mana sekolah dasar Al Baitul Amien 02 Jember ini berada di bawah naungan Yayasan, yaitu Yayasan Al Baitul Amien yang diketuai oleh Misrawi. SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School) berdiri sejak tahun 2012. Akreditasi sekolah adalah A, sekolah ini berada dibawah kepemimpinan bapak Hizbullah Muhib, S.E.,MM. Adapun visi dan misi SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School) adalah sebagai berikut:

1. Visi

Visi UPTD Satuan pendidikan SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School) adalah **“Terwujudnya sekolah unggul dan rujukan nasional dalam pembentukan lulusan yang sholeh dan cerdas”**.

2. Misi

Dalam upaya mencapai Visi UPTD Satuan Pendidikan SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School) maka dijabarkan dalam bentuk misi sebagai berikut:

- a) Menyelenggarakan pembelajaran intrakurikuler dan kokurikuler bidang keislaman peserta didik
- b) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai nilai cinta Allah dan rosul dan cinta orang tua dan guru
- c) Menyelenggarakan pembelajaran nilai-nilai aswaja ahlussunnah waljamaah annahdliyah
- d) Menyelenggarakan pembelajaran intrakurikuler dan kokurikuler baca tulis, terjemah, tafsir , tahfidz al qur'an.
- e) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta diri sendiri, cinta sesama, cinta alam sekitar dan cinta bangsa dan negara
- f) Menyelenggarakan pembelajaran intrakurikuler dan kokurikuler dan pembiasaan nilai adab kepada guru, orang tua, teman dan sesama
- g) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai nilai kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif
- h) Menyelenggarakan pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan

Ekstrakurikuler dalam bidang penguasaan Bahasa asing (English dan arab)

- i) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai ilmu pengetahuan dan teknologi
- j) Menyelenggarakan pembelajaran ekstrakuriler bidang mata pelajaran, seni dan olah raga

Secara geografis SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School).terletak dijalan Imam Bonjol No.45A Kaliwates-jember Patrang (Barat Alu-alun Jember). Dalam penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) biasanya 7 hari setelah diumumkan pembukaan PPDB kuotanya sudah mencukupi yang dituju. Sekolah ini telah meluluskan kurang lebih 5 angkatan yang menjadi pokok ketertarikan dari sekolah ini yakni ada 3 macam diantaranya: Segi keagamaan yakni rutinitas dalam mengaji, Fasilitas sekolah, Dalam segi pembelajarannya mengikuti update terbaru. Setiap pagi Guru menyambut siswa dengan bersalaman dipintu masuk SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School), sebelum memulai pembelajaran rutin dilaksanakan sholat dhuha berjama'ah dari jam 07.30 sampai 08.00 dan didampingi oleh guru. Tidak hanya sholat dhuha berjama'ah. Setiap kali waktu dzuhur yakni jam 11.45 sampai 12.10 dan sholat ashar pada jam 15.00 sampai 15.20 dilaksanakan sholat berjama'ah yang dipimpin dan didampingi oleh guru. Sebelum melaksanakan sholat dzuhur biasanya makan siang terlebih dahulu kemudian siswa siswi berangkat kemasjid. Diwaktu pulang sekolah guru juga menyambut siswa siwi dengan bersalaman pada pintu masuk.

Sejarah berdirinya SD Baitul Amien 02 Jember (Full Day School), bermula dari masjid Jami' Tpq kemudian berkembang menjadi SD Al Baitul Amien 01,SD Al Baitul Amien 02,SD Al Baitul Amien 03 Jember,TK AL Baitul Amien,SMP Al Baitul Amien,Keluarga Berencana (KB). Yayasan Masjid Jami' Al Baitul Amien Jember sebelumnya bernama Yayasan Ta'mir Masjid, kala itu dipimpin oleh KH. Shidiq Mahmud, SH. Pendirian SD Al Baitul Amien Jember juga didukung dari permintaan dan tuntutan masyarakat setempat terutama dari wali murid TK Al Baitul Amien Jember yang menginginkan adanya lanjutan pendidikan kejenjang selanjutnya, yakni Sekolah Dasar. Awal berkembangnya yakni dari lembaga Al Qur'an yaitu TPQ. TPQ berkembang menjadi sekolah-sekolah baik dari TK,SD dan SMP. SD mempunyai 3 cabang, namun secara sistem semua itu sama. Dari Tpq tersebut maka di SD Baitul Amien 02 Jember (Full Day School) lebih terfokus pada mengaji dan tentang keislamannya, dan termasuk sekolah Full Day di Jember.

Lampiran 10 Gambar Media Pembelajaran



Lampiran 11 Soal serta Kunci Jawaban *Preetest* dan *Posttest*

Tes *Preetest* dan Tes *Posttest*

Nama	:
No.Absen	:

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan
2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - c. Rambu solo, ngaben, angklung
 - d. Krong bade, angklung, ngaben
4. Apa sebutan pakaian tradisional dari Lampung?
 - a. Payas agung
 - b. Pummi
 - c. Tulang bawang
 - d. Ulos
5. Alat musik panting berasal dari mana?
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Kalimantan Selatan
6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - b. Semua orang yang tinggal didesa
 - c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama

7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?
 - a. Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - c. Pakaian yang digunakan hanya diIbu Kota
 - d. Pakaian yang dipakai disekolah
8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - a. Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur
 - b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - d. Rumah adat Joglo dari Jawa
9. Alat musik disamping berasal dari mana?
 - a. Sulawesi Barat
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Bali
10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya diIndonesia?
 - a. Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada diIndonesia
 - c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Kunci Jawaban Tes Preetest dan Tes Posttest

1. C
2. C
3. A
4. C
5. D
6. D
7. B
8. A
9. B
10. D

Lampiran 12 Hasil Pretest dan Posttest

Hasil Pretest

Nama : ~~_____~~ Achmad Zaki Mubandah
R. Arifin

No. Absen : ~~_____~~ 1

50

Pretest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan

2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia

- a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
- b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)

- c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
- d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna

3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?

- a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
- b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
- c. Rambu solo, ngaben, angklung
- d. Krong bade, angklung, ngaben

4. Apa sebutan pakaian tradisional dari Lampung?

- a. Payas agung
- b. Pummi
- c. Tulang bawang
- d. Ulos

5. Alat musik panting berasal dari mana?

- a. Jawa Timur
- b. Jawa Barat

- c. Sulawesi Utara

- d. Kalimantan Selatan

6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?

- a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
- b. Semua orang yang tinggal didesa

- c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama

- d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama

7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?

- a. Pakaian yang digunakan pada acara formal

- b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu

- c. Pakaian yang digunakan hanya diibu Kota

- d. Pakaian yang dipakai disekolah

8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?

- a. Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur

- b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur

- c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat

- d. Rumah adat Joglo dari Jawa

9. Alat musik disamping berasal dari mana?

- a. Sulawesi Barat

- b. Sulawesi Utara

- c. Kalimantan Selatan

- d. Bali

10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?

- a. Karena kita harus mengikuti budaya luar

- b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia

- c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal

- d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Nama : Justin Maulana H.

No. Absen : 16

60

Pretest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?

- a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
- b. Budaya yang berdiri sendiri

- c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia

- d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan

2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia

- a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)

- b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)

- c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat

- d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna

3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?

- a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo

- b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade

- c. Rambu solo, ngaben, angklung

- d. Krong bade, angklung, ngaben

4. Apa sebutan pakaian tradisional dari Lampung?

- a. Payas agung

- b. Pummi

- c. Tulang bawang

- d. Ulos

5. Alat musik panting berasal dari mana?

- a. Jawa Timur

- b. Jawa Barat

- c. Sulawesi Utara

- d. Kalimantan Selatan

6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?

- a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota

- b. Semua orang yang tinggal didesa

- c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama

- d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama

7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?

- a. Pakaian yang digunakan pada acara formal

- b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu

- c. Pakaian yang digunakan hanya diibu Kota

- d. Pakaian yang dipakai disekolah

8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?

- a. Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur

- b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur

- c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat

- d. Rumah adat Joglo dari Jawa

9. Alat musik disamping berasal dari mana?

- a. Sulawesi Barat

- b. Sulawesi Utara

- c. Kalimantan Selatan

- d. Bali

10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?

- a. Karena kita harus mengikuti budaya luar

- b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia

- c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal

- d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Nama : Faihs
No. Absen : 9

50

Preetest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan
2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - c. Rambu solo, ngaben, angklung
 - d. Krong bade, angklung, ngaben
4. Apa sebutan pakaian tradisional dari lampung?
 - a. Payas agung
 - b. Pummi
 - c. Tulang bawang
 - d. Ulos
5. Alat musik panting berasal dari mana?
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat

- a. Sulawesi Utara
 - b. Kalimantan Selatan
6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - b. Semua orang yang tinggal didesa
 - c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
 7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional?
 - a. Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - c. Pakaian yang digunakan hanya dilbu Kota
 - d. Pakaian yang dipakai disekolah
 8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - a. Rumah adat Mbaru Njang dari Nusa Tenggara Timur
 - b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - d. Rumah adat Joglo dari Jawa
 9. Alat musik disamping berasal dari mana?
 - a. Sulawesi Barat
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Bali
 10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Nama : EMERG KAZAQ VQVQVQ
No. Absen : 8

70

Preetest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan
2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - c. Rambu solo, ngaben, angklung
 - d. Krong bade, angklung, ngaben
4. Apa sebutan pakaian tradisional dari lampung?
 - a. Payas agung
 - b. Pummi
 - c. Tulang bawang
 - d. Ulos
5. Alat musik panting berasal dari mana?
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat

- a. Sulawesi Utara
 - b. Kalimantan Selatan
6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - b. Semua orang yang tinggal didesa
 - c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
 7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional?
 - a. Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - c. Pakaian yang digunakan hanya dilbu Kota
 - d. Pakaian yang dipakai disekolah
 8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - a. Rumah adat Mbaru Njang dari Nusa Tenggara Timur
 - b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - d. Rumah adat Joglo dari Jawa
 9. Alat musik disamping berasal dari mana?
 - a. Sulawesi Barat
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Bali
 10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Hasil Posttest

Nama : Zaki
No. Absen : 1

100

Posttest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan
2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - c. Rambu solo, ngaben, angklung
 - d. Krong bade, angklung, ngaben
4. Apa sebutan pakaian tradisional dari lampung?
 - a. Payas agung
 - b. Pummi
 - c. Tulang bawang
 - d. Ulos
5. Alat musik panting berasal dari mana?
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Kalimantan Selatan
6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - b. Semua orang yang tinggal didesa
 - c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?
 - a. Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - c. Pakaian yang digunakan hanya diibu Kota
 - d. Pakaian yang dipakai disekolah
8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - a. Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur
 - b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - d. Rumah adat Joglo dari Jawa
9. Alat musik disamping berasal dari mana?
 - a. Sulawesi Barat
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Bali
10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan

Nama : Jastin Maulana H.
No. Absen : 16

90

Posttest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

1. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - a. Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - b. Budaya yang berdiri sendiri
 - c. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - d. Budaya yang tidak memiliki perbedaan
2. Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - a. Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - b. Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - c. Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - d. Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
3. Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - a. Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - b. Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - c. Rambu solo, ngaben, angklung
 - d. Krong bade, angklung, ngaben
4. Apa sebutan pakaian tradisional dari lampung?
 - a. Payas agung
 - b. Pummi
 - c. Tulang bawang
 - d. Ulos
5. Alat musik panting berasal dari mana?
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Kalimantan Selatan
6. Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - a. Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - b. Semua orang yang tinggal didesa
 - c. Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - d. Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
7. Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?
 - a. Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - b. Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - c. Pakaian yang digunakan hanya diibu Kota
 - d. Pakaian yang dipakai disekolah
8. Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - a. Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur
 - b. Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - c. Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - d. Rumah adat Joglo dari Jawa
9. Alat musik disamping berasal dari mana?
 - a. Sulawesi Barat
 - b. Sulawesi Utara
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Bali
10. Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - b. Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - c. Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - d. Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan

Nama : Fairus
No. Absen : 9/

70

Posttest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

- a. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - Budaya yang berdiri sendiri
 - Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - Budaya yang tidak memiliki perbedaan
- Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
- Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - Rambu solo, ngaben, angklung
 - Krong bade, angklung, ngaben
- Apa sebutan pakaian tradisional dari Lampung?
 - Payas agung
 - Pummi
 - Tulang bawang
 - Ulos
- Alat musik panting berasal dari mana?
 - Jawa Timur
 - Jawa Barat

- Sulawesi Utara
 - Kalimantan Selatan
- Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - Semua orang yang tinggal didesa
 - Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
 - Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?
 - Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - Pakaian yang digunakan hanya dilbu Kota
 - Pakaian yang dipakai disekolah
 - Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur
 - Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - Rumah adat Joglo dari Jawa
 - Alat musik disamping berasal dari mana?
 - Sulawesi Barat
 - Sulawesi Utara
 - Kalimantan Selatan
 - Bali
 - Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



Nama : EMERY RAZA VINTO
No. Absen : 8

80

Posttest

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang menurut anda benar!

- a. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan budaya?
 - Budaya yang sama di seluruh Indonesia
 - Budaya yang berdiri sendiri
 - Keberagaman budaya yang ada di Indonesia
 - Budaya yang tidak memiliki perbedaan
- Sebutkan 3 contoh kemajemukan budaya yang ada di Indonesia
 - Gitar (Jakarta), Piano (Medan), Trompet (Surabaya)
 - Suling (Bali), rumah Gadang (Sumatera Barat), suku Badui (Banten)
 - Keberagaman suku, keberagaman tradisi, dan keberagaman rumah adat
 - Keberagaman alat musik tradisional, keberagaman permainan, keberagaman warna
- Apa saja contoh tradisi yang ada di Indonesia?
 - Tedhak sinten, sekaten, rambu solo
 - Tedhak sinten, ngaben, krong bade
 - Rambu solo, ngaben, angklung
 - Krong bade, angklung, ngaben
- Apa sebutan pakaian tradisional dari Lampung?
 - Payas agung
 - Pummi
 - Tulang bawang
 - Ulos
- Alat musik panting berasal dari mana?
 - Jawa Timur
 - Jawa Barat

- Sulawesi Utara
 - Kalimantan Selatan
- Indonesia mempunyai banyak suku. Apa yang dimaksud dengan keberagaman suku?
 - Kumpulan kelompok yang tinggal dikota
 - Semua orang yang tinggal didesa
 - Kelompok bekerja dalam bidang yang sama
 - Kelompok masyarakat yang memiliki budaya yang sama
 - Apa yang dimaksud dengan pakaian tradisional ?
 - Pakaian yang digunakan pada acara formal
 - Pakaian yang menunjukkan ciri khas suatu daerah tertentu
 - Pakaian yang digunakan hanya dilbu Kota
 - Pakaian yang dipakai disekolah
 - Apa nama rumah adat disamping dan berasal dari mana?
 - Rumah adat Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur
 - Rumah adat sasadu dari Nusa Tenggara Timur
 - Rumah adat Gadang dari Sumatera Barat
 - Rumah adat Joglo dari Jawa
 - Alat musik disamping berasal dari mana?
 - Sulawesi Barat
 - Sulawesi Utara
 - Kalimantan Selatan
 - Bali
 - Kenapa kita harus menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 - Karena kita harus mengikuti budaya luar
 - Agar mengurangi jumlah suku yang ada di Indonesia
 - Agar budaya asing dapat menggantikan budaya lokal
 - Karena untuk melestarikan budaya dan membangun persatuan dan kesatuan



KIA UNIVERSITAS ISLAMIC CENTRAL
KIA HAJI ACHMAD SYAMSUDDIN

Lampiran 13 Kisi Kisi Pretest dan Posttest

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kurikulum : Merdeka

Kelas : VB

Jumlah Soal : 10

Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Bentuk Instrumen	Dimensi Kognitif	Jumlah Butir	No Butir	Proporsi
Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase, aspek sikap dijadikan sebagai aspek dominan dalam membentuk karakter peserta didik. Kemudian aspek keterampilan digunakan sebagai sarana untuk menghasilkan peserta didik yang terampil dalam mengatasi permasalahan-permasalahan sosial sementara itu, aspek	1.1 Peserta didik dapat mensyukuri mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi tentang keberagaman budaya dilingkungan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.1.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi kemajemukan budaya	PG	C1	1	1	10%
		1.1.2 Peserta didik mampu mencontohkan kemajemukan budaya yang ada di Indonesia	PG	C2	2	2	10%

<p>pengetahuan merupakan upaya meningkatkan wawasan kebangsaan secara global. Ketiga aspek tersebut dimuat dalam sebuah proses yang terintegrasi dan tidak terpisahkan satu sama lain</p>	<p>1.2 Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk keberagaman budaya daerah yang ada dilingkungan sekitar ggg</p>	<p>1.1.3 Peserta didik mampu menentukan contoh dari masing-masing kemajemukan budaya diIndonesia</p>	PG	C3	3	3,4,5	30%
		<p>1.1.4 Peserta didik mampu menganalisis macam-macam kemajemukan budaya diIndonesia</p>	PG	C4	2	6,7	20%
		<p>1.1.5 Peserta didik mampu memilih contoh gambar yang</p>		C5	2	8,9	20%

		sesuai dari masing-masing kemajemukan budaya diIndonesia					
		1.1.6 Peserta didik mampu merumuskan manfaat dari adanya kemajemukan budaya	PG	C6	1	10	10%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Jastin Maulana H.
 Kelas : 5B
 Asal Sekolah : SD al baitul amien (full pay school) Jember
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember
 Peneliti : Fajrina NurHidayah
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Sebelum mengisi silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai.

1 = Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

4 = Sangat Setuju

No	Aspek Yang Dinilai	Respon Peserta Didik			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan media <i>board game</i> membuat saya merasa lebih tertarik dalam belajar				✓
2	Saya merasa senang ketika menggunakan media <i>board game</i> dalam pembelajaran				✓
3	Pembelajaran dengan media <i>board game</i> membuat saya mudah memahami materi tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia			✓	
4	Media <i>board game</i> mudah untuk dibawa atau dipindahkan				✓
5	Saya merasa bersemangat ketika menggunakan media <i>board game</i>				✓
6	Saya tidak mudah bosan dalam menggunakan media <i>board game</i>				✓
7	Media <i>board game</i> mudah digunakan karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik			✓	
8	Media <i>board game</i> mudah dalam memainkannya				✓
9	Saya suka belajar mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media <i>board game</i>				✓
10	Saya senang mengikuti pembelajaran didalam kelas			✓	

J E M B E R Jember, 14 February 2025

Peserta didik


Jastin Maulana H.

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Fairus Absen no .09 /
 Kelas : VB
 Asal Sekolah : SD Al baitul amien 02 (Full day school) jember
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember
 Peneliti : Fajrina NurHidayah
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Sebelum mengisi silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai.

1 = Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

4 = Sangat Setuju

No	Aspek Yang Dinilai	Respon Peserta Didik			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan media board game membuat saya merasa lebih tertarik dalam belajar				✓
2	Saya merasa senang ketika menggunakan media board game dalam pembelajaran				✓
3	Pembelajaran dengan media board game membuat saya mudah memahami materi tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia			√	
4	Media board game mudah untuk dibawa atau dipindahkan				✓
5	Saya merasa bersemangat ketika menggunakan media board game				✓
6	Saya tidak mudah bosan dalam menggunakan media board game				✓
7	Media board game mudah digunakan karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik				✓
8	Media board game mudah dalam memainkannya			√	
9	Saya suka belajar mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media board game				✓
10	Saya senang mengikuti pembelajaran didalam kelas				✓

Jember, 14 / jumat / 02 / 2025

J E M B E R

Peserta didik

Fairus

Fairus

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : EMERY RAZQA VALVITA
 Kelas : 5b
 Asal Sekolah : AL BAITUL AMIEN 2
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember
 Peneliti : Fajrina NurHidayah
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Sebelum mengisi silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai.

1 = Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

4 = Sangat Setuju

No	Aspek Yang Dinilai	Respon Peserta Didik			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran menggunakan media <i>board game</i> membuat saya merasa lebih tertarik dalam belajar				✓
2	Saya merasa senang ketika menggunakan media <i>board game</i> dalam pembelajaran				✓
3	Pembelajaran dengan media <i>board game</i> membuat saya mudah memahami materi tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia				✓
4	Media <i>board game</i> mudah untuk dibawa atau dipindahkan				✓
5	Saya merasa bersemangat ketika menggunakan media <i>board game</i>				✓
6	Saya tidak mudah bosan dalam menggunakan media <i>board game</i>				✓
7	Media <i>board game</i> mudah digunakan karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik				✓
8	Media <i>board game</i> mudah dalam memainkannya				✓
9	Saya suka belajar mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media <i>board game</i>				✓
10	Saya senang mengikuti pembelajaran didalam kelas				✓

Jember, 19 Februari 2025

J E M B E R

Peserta didik

EMERY
 EMERY

Lampiran 15 Lembar Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP : 198606132015031005
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket validasi media, materi, pembelajaran serta respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember" yang disusun oleh

Nama : Fajrina NurHidayah
 NIM : 212101040064
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi, pembelajaran dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember, 15 Januari 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Validator


 Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.

NIP. 198606132015031005

Lampiran 16 Validasi Angket

Validasi Angket Validator Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember

Peneliti :Fajrina NurHidayah

Dosen Pembimbing :Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Dosen Validator : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

A. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Board Game* Edukasi dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda check list (✓) centang pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian dan kriterianya adalah 1, 2, 3, 4 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.

B. Keterangan Skala Penilaian

1. 1 = Tidak Setuju
2. 2 = Kurang Setuju
3. 3 = Setuju
4. 4 = Sangat Setuju

Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media <i>board game</i> dapat ditemukan dilingkungan sekitar			✓	
2	Tampilan media <i>board game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD				✓
3	Desain media <i>board game</i> mudah dipahami oleh siswa				✓
4	Media <i>board game</i> mudah untuk dibawa atau dipindahkan				✓
5	Desain media <i>board game</i> tidak membahayakan peserta didik				✓
6	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam <i>board game</i> sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia			✓	
7	Media <i>board game</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran				✓
8	Media <i>board game</i> mampu memperkenalkan konsep kemajemukan budaya daerah Indonesia dengan cara yang menarik dan mudah dipahami			✓	

9	Media board game dapat disimpan dan digunakan kembali			✓	✓
10	Media <i>board game</i> dapat dibuat dengan mudah			✓	

C. Komentaran dan Saran

1. Aturan permainan didesain dengan mudah untuk dihafalkan
2. Media selain sebagai alat permainan harus juga dapat dijadikan penyampai materi
3. media diberi last agar rapi dan kuat
4. Identitas media .
5. pion, dadu, dan kartu dibuat / dipotong manual.

D. Kesimpulan

Kesimpulan media pembelajaran *board game* edukasi

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- Mohon diilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Validator Ahli Media

Jember, 19 Januari 2025
Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

Fairina NurHidayah
NIM.212101040064

Validasi Angket Validator Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember

Peneliti :Fajrina NurHidayah

Dosen Pembimbing :Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Dosen Validator :Dr. Ubaidillah, M.Pd.

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

A. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Board Game* Edukasi dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda check list (✓) centang pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian dan kriterianya adalah 1, 2, 3, 4 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.

B. Keterangan Skala Penilaian

1. 1 = Tidak Setuju
2. 2 = Kurang Setuju
3. 3 = Setuju
4. 4 = Sangat Setuju

Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi tentang kemajemukan budaya daerah Indonesia yang disajikan dalam media <i>board game</i> sesuai dengan kurikulum pendidikan pancasila kelas V SD				✓
2	Media <i>board game</i> sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran				✓
3	Media <i>board game</i> sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
4	Media <i>board game</i> mudah untuk dipahami oleh siswa kelas VB				✓
5	Konsep materi kemajemukan budaya daerah Indonesia dijelaskan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan usia siswa				✓
6	Media <i>board game</i> dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran keberagaman budaya daerah Indonesia				✓
7	Penggunaan media <i>board game</i> dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam mengenai				

	materi, sehingga daya ingat peserta didik menjadi lebih tahan lama				✓
8	Terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia			✓	
9	Penerapan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat mendorong kolaborasi dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran				✓
10	Kelengkapan dalam pembahasan materi mengenai keberagaman budaya daerah Indonesia dengan media <i>board game</i> edukasi			✓	

D. Komentar dan Saran

Langsung ke video / orbuat sebagai kuis /
bandakan & jurka nkr pedma, menydui
Ane jirijis

E. Kesimpulan

Kesimpulan Media pembelajaran *board game* edukasi

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Jember, 20 Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Validator Ahli Materi

Peneliti

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

NIP.198512042015031002

Fajrina NurHidayah

NIM.212101040064

Validasi Validator Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember

Peneliti :Fajrina NurHidayah

Dosen Pembimbing :Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

Wali Kelas VB :Miftahul Jazair,S.Pd.

Instansi :Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

A. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Board Game* Edukasi dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda check list (✓) centang pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian dan kriterianya adalah 1, 2, 3, 4 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin sesuai dengan aspek yang disebutkan.

B. Keterangan Skala Penilaian

1. 1 = Tidak Setuju
2. 2 = Kurang Setuju
3. 3 = Setuju
4. 4 = Sangat Setuju

Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dalam penerapan media board game mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VB				✓
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dalam penerapan media <i>board game</i> dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VB				✓
3	Media <i>board game</i> menyajikan informasi dengan cara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VB				✓
4	Media <i>board game</i> dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran				✓
5	Media <i>board game</i> dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran				✓
6	Instruksi dan aturan permainan dalam <i>board game</i> jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas VB			✓	
7	Media <i>board game</i> bersifat tahan lama			✓	
8	Penggunaan media <i>board game</i> dapat menjadi motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya daerah Indonesia				✓

9	Media <i>board game</i> dapat disimpan dan digunakan kembali				✓
10	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam <i>board game</i> sesuai dengan materi keberagaman budaya daerah Indonesia				✓

C. Komentar dan Saran

Media pembelajaran yang disiapkan sudah sangat baik. Tinggal menambahkan beberapa bahan dan perlengkapan agar media dapat bertahan lama dan bisa digunakan kembali dilain waktu.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Media pembelajaran *board game* edukasi

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan

Jember, 30 Januari2025

Validator Ahli Pembelajaran

Peneliti

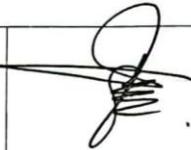
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ
JEMBER
Miftahul Jazair, S.Pd.
NIPA.19.02.01.277
Fajrina NurHidayah
NIM.212101040064

Lampiran 17 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Fajrina NurHidayah
 Nim : 212101040064
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember
 Guru Kelas : Miftahul Jazair, S.Pd.

No	Tanggal	Kegiatan	Informan	TTD
1	3 Januari 2025	Pra observasi di SD Al Baitul Amien 02 Jember	Fabri Aldina Damayanti	
2	3 Januari 2025	Observasi di SD Al Baitul Amien 02 Jember	Miftahul Jazair, S.Pd.	
3	6 Januari 2025	Permohonan surat izin penelitian kepada yayasan Al Baitul Amien	Drs. KH Musrawi	
4	8 Januari 2025	wawancara kepada kepala sekolah SD Al Baitul Amien 02 Jember	Habibullah Muhib, SE, MM.	
5	9 Januari 2025	Wawancara kepada wali kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember	Miftahul Jazair, S.Pd.	
6	15 Januari 2025	Validasi instrumen angket	Mohamad-kholil, S.Si, M.Pd.	
7	17 Januari 2025	Validasi media pembelajaran <i>board game</i> edukasi (ludo)	Dr. Hino Indrianto, M.Pd.	
8	20 Januari 2025	Validasi materi mata pelajaran pendidikan pancasila	Dr. Ubaidillah, M. Pd.	
9	30 Januari 2025	Validasi pembelajaran oleh wali kelas VB	Miftahul Jazair, S.Pd.	

10	8 Januari 2025	Permohonan surat izin penelitian kepada SD Al Baitul Amien 02 Jember	Febri Albina Damayanti	
11	11 Februari 2025	Uji coba kelompok kecil media <i>board game</i> edukasi (ludo) materi pendidikan pancasila kelas VB serta <i>preetest</i>	Miftahul Jazair, S.Pd.	
12	13 Februari 2025	Uji coba lapangan media <i>board game</i> edukasi (ludo) materi pendidikan pancasila kelas VB serta <i>posttest</i>	Miftahul Jazair, S.Pd.	
13	14 Februari 2025	Wawancara kepada wali kelas VB setelah penerapan media <i>board game</i> edukasi (ludo)	Miftahul Jazair, S.Pd.	
14	14 Februari 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas VB setelah menerapkan media <i>board game</i> edukasi (ludo)	Jastin Maulana Habibi	
15	18 Februari 2025	Menerima surat izin selesai penelitian di SD Al Baitul Amien 02 Jember	Febri Albina Febriyanti	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember, 18 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.
NIP. 197807162023212017



Hizbul Mubtadiin
NIP.07.02.01.277

Lampiran 18 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10189/In.20/3.a/PP.001/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER (Full Day School)

Jl. Imam Bonjol No.45A, Kaliwates Kidul, Kaliwates, Kec.Kaliwates, Kabupaten Jember,
 Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040064

Nama : FAJRINA NURHIDAYAH

Semester : Semester Tujuh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kemajemukan Budaya Daerah Indonesia Kelas VB di SD Al Baitul Amien 02 Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Hizbullah Muhib, SE, MM.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 8 Januari 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MOTIBUL UMAM

Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID JAMI' AL BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL-BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL)
J E M B E R
 NSS : 10.2.05.24.11.011

SURAT KETERANGAN

No : 21-B/SD.ABA-02.FDS/JBR/S.Ket/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HIZBULLAH MUHIB, S.E., M.M.
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Al-Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember
 Alamat Sekolah : Jl. Imam Bonjol No. 45A Kaliwates Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : FAJRINA NURHIDAYAH
 NIM : 212101040064
 Semester : Delapan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai tanggal 8 Januari – 14 Februari 2025 dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEMAJEMUKAN BUDAYA DAERAH INDONESIA KELAS VB SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI RAJAHACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Kantor : SD Al-Baitul Amien 02 (Full Day School)
 Jl. Imam Bonjol 45 A Kaliwates - Jember Telp. (0331) 485416

Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan

Pra Observasi dan Observasi di Sd Baitul Amien 02 Jember



Permohonan Surat Izin di Yayasan Baitul Amien



Wawancara dan Menyerahkan Surat Izin Penelitian

Kepada Kepala Sekolah



Wawancara Guru Kelas VB



Wawancara Peserta Didik Kelas VB



Pendalaman Materi



Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Lapangan



Pelaksanaan Tes *Pree*test dan *Post*test



Pelaksanaan Angket Respon Peserta Didik



Menerima Surat Selesai Penelitian



Lampiran 21 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



1. Data Diri

Nama : Fajrina NurHidayah
 NIM : 212101040064
 Tempat Tanggal Lahir : 07 Juni 2002
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Alamat : Nogosari, Gumuksari, Rambipuji, Jember
 Kode Pos : 68152
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. Handphone : 081333793381
 Email : fajrinanurhidayah76@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

TK Bahtera : 2008 - 2009
 SD Negeri Nogosari 02 : 2009 - 2015
 Mts Al Misri : 2015 - 2018
 MA Al Misri : 2018 - 2021
 S1 UIN KYAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER : 2021 - 2025