

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME INTERAKTIF JELAJAH NUSANTARA BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK KELAS V SD

Nadia Sukma

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nadia.19003@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Didasari permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, berdampak pada kurangnya pemahaman siswa di SDN Pakis I/368 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard pada materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian yaitu 29 siswa kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dari ahli media sebesar 88,57% dan ahli materi 93,33% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dari angket respon siswa sebesar 94,02% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan berdasarkan hasil *pretest-posttest* dari segi ketuntasan belajar sebesar 75,86% kategori baik serta peningkatan belajar melalui *N-Gain* sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: board game interaktif, jelajah nusantara, flashcard, IPS.

Abstract

Based on the problem of the lack of utilization of interactive learning media, has an impact on the lack of understanding of students at SDN Pakis I/368 Surabaya. This study aims to describe the validity, practicality, and effectiveness of the Jelajah Nusantara board game media assisted by flashcards on the material of geographical and astronomical characteristics of Indonesia grade V elementary school. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). The research subjects were 29 fifth grade students of SDN Pakis I/368 Surabaya. Data collection instruments were validation sheets, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis. The results showed validity from media experts of 88.57% and material experts of 93.33% very valid category. The practicality of the student response questionnaire was 94.02% in the very practical category. Effectiveness based on pretest-posttest results in terms of learning completeness of 75.86% good category and learning improvement through *N-Gain* of 0.71 high category. It can be concluded that the Jelajah Nusantara board game media assisted by flashcards is suitable for use in learning.

Keywords: interactive board game, exploring the archipelago, flashcards, social science.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Peranan penting IPS sebagai muatan pelajaran di sekolah dasar adalah siswa diajarkan untuk mengenal dan dapat hidup dengan baik di lingkungan sosialnya (Dianayanti & Sumantri, 2020). Pembelajaran IPS bertujuan membentuk siswa peka dan peduli terhadap masalah yang muncul, sehingga dapat berpartisipasi dalam membangun masyarakat (Afnan et al., 2022). Dari tujuan yang diuraikan tersebut, menunjukkan bahwa IPS di sekolah dasar berperan penting bagi siswa untuk membentuk pribadi dengan kemampuan dasar menjadi

warga negara yang baik dan terampil menyelesaikan masalah di lingkungannya (Ningsih et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi saat PLP di kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya, ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS dalam kompetensi dasar mengidentifikasi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris. Kendala yang dialami siswa ditemukan berdasarkan data hasil belajar IPS saat Penilaian Tengah Semester I Tahun 2022/2023 tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Sebanyak 96,87% dari total 32 siswa belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 75.

Dilanjutkan berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya, untuk mengetahui penyebab permasalahan dan kendala yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Dilihat dari aspek sumber materi, kendala yang dialami pada proses pembelajaran adalah kurangnya sumber materi yang dibutuhkan. Hal tersebut disebabkan buku paket yang digunakan belum memberikan detail materi secara rinci dan jelas sesuai kebutuhan guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penambahan materi dari sumber lain.

Dilihat dari aspek media pembelajaran yang telah digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi, yaitu media berupa globe, atlas, PPT dan video pembelajaran. Akan tetapi, kendala dalam penggunaan globe dan atlas masih terbatas pada jumlah ketersediaannya, sehingga belum dapat menjangkau seluruh siswa. Kendala lain juga ditemukan pada penggunaan media berupa PPT dan video pembelajaran yang terbatas pada siswa mengamati dan guru menjelaskan, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang interaktif.

Dilihat dari aspek motivasi dan minat siswa berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran dengan menggunakan media PPT dan video yang kurang interaktif berdampak pada fokus dan konsentrasi siswa yang mudah hilang. Siswa sering mengeluh merasa mengantuk dan bosan, sehingga berakhir ramai sendiri dan tidak menyimak pembelajaran dengan baik. Siswa lebih sering berperan sebagai pengamat dan jarang terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kurangnya partisipasi siswa tersebut, menyebabkan minat dan motivasi belajar mereka turun.

Dalam hal ini, guru berpendapat bahwa harus ada sesuatu yang dapat membuat siswa tertarik untuk fokus memperhatikan pembelajaran. Media yang dibutuhkan sebaiknya menantang dan dapat memicu rasa penasaran siswa. Dengan begitu, siswa akan antusias dan aktif dalam pembelajaran. Namun, keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran belum dapat memenuhi kebutuhan media tersebut.

Dari studi awal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif membuat minat belajar siswa turun, sehingga siswa belum dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai materi yang diajarkan. Hal ini berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pentingnya media dalam proses pembelajaran adalah menjadi jembatan interaksi guru dengan siswa agar lebih efektif (Wahab, 2021). Prinsip media pembelajaran adalah relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Marlina, 2021). Semakin kuat rangsangan yang diberikan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran, dapat mendukung pemahaman siswa (Edling dalam Yuniastuti et al. 2021). Dari kondisi tersebut, maka alternatif yang dapat diambil yaitu penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil literatur, ditemukan solusi terhadap permasalahan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh banyak penelitian dengan pemanfaatan media berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi yang dirancang sesuai karakteristik siswa dan relevan dengan materi pembelajaran dapat memperluas konsep pemahaman dan menarik minat penggunaannya (Yulianti & Minsih, 2022). Dalam hal ini, salah satu jenis *game* edukasi yang banyak diteliti sebagai media pembelajaran adalah *board game*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Khaerunisa et al. (2022); Setiawan et al. (2019); Stefvany & Hadma (2019) mengembangkan media *board game* sebagai media pembelajaran di kelas. *Board game* dinyatakan sangat layak digunakan dalam menyediakan proses pembelajaran yang menyenangkan, serta memudahkan guru menyampaikan materi. Pada penelitian lain oleh Siregar (2022); da Silva et al. (2021) mengembangkan media *board game* dengan basis digital. Media dinyatakan sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu meninjau konsep untuk memahami materi yang berkaitan. Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan, media *board game* dapat membantu siswa dan guru serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, ditemukan beberapa keterbatasan dalam penggunaan media *board game* sebagai pembelajaran. Terdapat contoh kasus pada Dariati et al., (2022) saat bermain media *board game* ular tangga tentang materi IPS, siswa banyak bercanda dan tidak semangat memainkan media. Hal ini disebabkan beberapa siswa kurang menguasai materi, sehingga kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal yang sama juga ditemukan pada penelitian Nisa et al., (2022), kurangnya pemberian pemahaman materi terlebih dahulu sebelum permainan, membuat banyak siswa tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala media *board game* ditemukan pada proses penggunaan yang belum optimal. Hal ini dikarenakan belum adanya ruang yang cukup untuk berdiskusi mengenai materi pembelajaran secara lebih mendalam saat proses bermain. Mahatmi (2021) menyatakan, media permainan edukatif penting untuk difasilitasi ruang diskusi dengan pemain lainnya agar tercipta kultur kolaboratif antar pemain. Oleh karena itu, fitur diskusi yang dioptimalkan diharapkan dapat

memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengeksplor lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

Didasari kebutuhan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa serta relevan dengan materi, untuk mengeksplor lebih jauh tentang materi IPS pada kompetensi dasar karakteristik geografis dan astronomis Indonesia. Dipilih alternatif pemecahan masalah melalui pengembangan media *board game* interaktif berbantuan *flashcard* sebagai media pembelajaran IPS kelas V SD. Untuk dapat memenuhi kebutuhan akan eksplorasi yang lebih jauh tentang materi pembelajaran, pengembangan media ini dilengkapi dengan tambahan fitur ruang diskusi berupa halaman *clue* atau petunjuk memecahkan soal.

Fitur halaman *clue* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jawaban dengan berdiskusi bersama rekan satu kelompok melalui bimbingan guru. Hal ini, bertujuan agar media tidak hanya menjadi permainan edukasi yang menggunakan pion dengan modifikasi pemberian soal pada bidang petak untuk dijawab oleh siswa. Oleh sebab itu, penambahan fitur halaman *clue* diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas siswa terhadap media dalam mengeksplor materi secara lebih mendalam.

Shafa et al. (2021) menyatakan, media pembelajaran *flashcard* memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempertajam daya ingat dan meningkatkan pengetahuan mengenai materi pembelajaran. Oleh karena itu, media *flashcard* juga turut dikembangkan sebagai komponen bantuan fitur halaman *clue* yang ada pada *board game*. Didasari pendapat guru kelas berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar yang tidak lagi secara luring, melainkan kembali dilakukan secara tatap muka. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan juga bisa dalam bentuk benda konkrit yang memiliki kontak langsung dengan siswa.

Media *board game* dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif dan diakses menggunakan *QR code* atau *link*. Media ini dipilih sebagai upaya pemanfaatan potensi sarana alat teknologi, seperti LCD proyektor dan wifi yang difasilitasi oleh sekolah. Menurut Salma (dalam Hilir, 2021) media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat membantu guru meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan pembelajaran, karena menghemat waktu dan meringankan beberapa tugas guru. Didukung saran guru untuk mengembangkan media berbasis *online*, karena siswa lebih tertarik dengan tampilan aplikasi seperti *game online* yang biasa mereka mainkan di ponsel.

Dibandingkan selama ini, penggunaan media yang terbatas dan kurang dapat menarik minat siswa. Media dalam bentuk interaktif, dapat lebih memberikan kesempatan siswa agar berpartisipasi langsung secara aktif dengan objek yang dipelajari (Yuniastuti et al., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, salah satu faktor

penyebab tidak tercapainya tujuan belajar IPS adalah sikap pasif siswa dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya media yang interaktif (Yulianti & Minsih, 2022). Pembelajaran IPS dianggap sebagai muatan materi yang padat dan harus dihafal, ditambah pembelajaran kurang melibatkan partisipasi siswa membuat minat belajar mereka turun (Fitriyani et al., 2021).

Berdasarkan kesulitan siswa pada konsep letak astronomis dan geografis, dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Fokus materi dalam pengembangan media *board game* interaktif berbantuan *flashcard* adalah mengidentifikasi konsep lokasi pada letak geografis dan astronomis Indonesia, untuk dapat menganalisis pengaruhnya sebagai negara kepulauan maritim dan agraris di kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Melalui media, siswa dapat bermain, membaca, mengamati, bereksplorasi dengan berdiskusi dan menjawab kuis. Dari penelitian pengembangan ini, diharapkan berkontribusi dalam memberikan media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*).



Bagan 1. Tahapan pengembangan ADDIE (Yuniastuti et al., 2021)

Penelitian ini mengambil subjek dari siswa kelas V dari SDN Pakis I/368 Surabaya sebanyak 29 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan lembar soal *pretest-posttest*. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dari saran ahli dan komentar siswa, serta data kuantitatif dari hasil penilaian ahli, angket respon, dan hasil *pretest-posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard*.

Analisis kevalidan dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Melalui instrumen berupa angket skala *Likert*. Perolehan pada uji validasi dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Widoyoko, 2017)

Hasil akhir perolehan skor berupa presentase dilakukan analisis menggunakan tabel jenjang kriteria kevalidan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria presentase kevalidan media

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang valid
21% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

(Akbar, 2013)

Berdasarkan analisis tersebut, media Jelajah Nusantara dianggap valid untuk digunakan dalam pembelajaran apabila mencapai kriteria valid atau sangat valid.

Analisis kepraktisan dilakukan terhadap data hasil respon siswa, menggunakan instrumen angket skala *Guttman*. Hasil skor pengumpulan angket respon siswa dihitung melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Widoyoko, 2017)

Hasil akhir perolehan skor berupa presentase selanjutnya dilakukan analisis menggunakan tabel jenjang kriteria kepraktisan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria presentase kepraktisan

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat raktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

(Akbar, 2013)

Dari hasil teknik analisis tersebut, media Jelajah Nusantara dianggap praktis untuk digunakan dalam pembelajaran apabila mendapatkan kriteria praktis atau sangat praktis.

Analisis keefektifan melalui data hasil *pretest* dan *posttest* yang dijawab oleh siswa. Perolehan data tes dihitung dengan rumus tingkat kelulusan siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2018)

Presentase skor hasil akhir, dianalisis menggunakan tabel jenjang ketuntasan belajar pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria ketuntasan belajar

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang

(Akbar, 2013)

Setelah memahami ketuntasan belajar siswa, selanjutnya data dianalisis menggunakan Uji-t *Paired Samples Test* untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media. Perhitungan Uji-t dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan dibandingkan t_{tabel} menggunakan taraf signifikan 0,05 (5%). Berdasarkan hasil Uji-t, keputusan ditentukan melalui nilai Sig. (*2 tailed*) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di antara *pretest* dan *posttest*. Di sisi lain, jika Sig. (*2 tailed*) > 0,05 menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* (Siregar, 2020).

Langkah berikutnya, untuk mengukur peningkatan belajar siswa dilakukan analisis *Normalized Gain (N-Gain)* dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

(Evelyn dan Casey dalam Wahab et al., 2018)

Perolehan presentase skor gain dianalisis dengan tabel jenjang kriteria *N-Gain* pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Jenjang kriteria N-Gain

Presentase	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 \leq g < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Tidak terjadi peningkatan

(Evelyn dan Casey dalam Wahab et al., 2018)

Produk media dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, apabila: (a) ketuntasan belajar minimal berada pada kategori baik (b) hasil *N-Gain* minimal kategori sedang, dan (c) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* hasil Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* pada materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia bagi siswa kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya. Kevalidan media didapat berdasarkan validasi ahli materi dan media. Kepraktisan media didapatkan berdasarkan angket respon siswa setelah uji coba. Selanjutnya keefektifan media diperoleh dari uji coba terbatas *one group pretest-posttest*.

Board game Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Media dikembangkan dengan komponen *board game* utama pulau Indonesia. Berikutnya halaman tentang berisi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, profil pengembang serta daftar rujukan. Terdapat lima *slide* sub *board game* yang mewakili lima pulau besar Indonesia dengan 30 butir soal kuis. Pada halaman kuis terhubung dengan fitur halaman *clue* sebanyak 15 sebagai petunjuk

pengerjaan pada setiap kuis yang mewakili dan eksplorasi pendalaman materi. Setiap fitur *clue* memuat sub-sub materi yang telah ditetapkan.

Kartu *flashcard* clue dan bintang dikembangkan dalam bentuk cetak menggunakan kertas *artpaper* dengan ukuran 10cm x 7cm. Kartu *clue* dicetak sebanyak lima set. Kartu clue mewakili masing-masing halaman *clue* pada *board game* dengan kode di bagian keterangan kartu. Untuk kartu bintang dicetak sebanyak 30 kartu sesuai dengan jumlah soal kuis pada *board game*.

Buku pedoman penggunaan dicetak menggunakan kertas buffalo dengan ukuran B5 dan dijilid spiral. Buku pedoman terdiri dari enam halaman termasuk cover. Buku ini berisi tata cara penggunaan media mulai dari awal mengakses sampai media selesai digunakan. Untuk kotak penyimpanan media terbuat dari material *hard box* dengan tampilan luar berwarna hijau dan bagian dalam berwarna putih berukuran 27 x 19 x 9 cm.

Hasil pengembangan media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan halaman menu awal



Gambar 2. Tampilan halaman tentang



Gambar 3. Tampilan halaman petunjuk penggunaan



Gambar 4. Tampilan halaman board game utama



Gambar 5. Tampilan halaman board game setiap pulau



Gambar 6. Tampilan halaman kuis



Gambar 7. Tampilan halaman clue



Gambar 8. Tampilan halaman benar dan salah



Gambar 9. Flashcard clue dan bintang



Gambar 10. Buku pedoman penggunaan media



Gambar 11. Kotak penyimpanan media

Setelah tahap pengembangan media selesai, tahap berikutnya validasi bersama ahli materi dan media untuk menentukan kevalidan media *board game* Jelajah

Nusantara berbantuan *flashcard*. Validasi terhadap media dilaksanakan bersama dosen ahli dalam bidang media pembelajaran untuk pendidikan dasar. Hasil validasi media, dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek	Skor
1.	Tulisan	5
2.	Gambar	5
3.	Warna	5
4.	Animasi	4
5.	Audio	3
6.	Klip video	5
7.	Teknis penggunaan	4
Jumlah skor perolehan		31
Skor maksimal		35
Presentase kevalidan media		88,57%

Berdasarkan tabel 5, hasil validasi media memperlihatkan presentase skor penilaian sebanyak 88,57%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 88,57% berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Dalam hal ini, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dari segi media dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan validasi media, berikutnya dilakukan uji validasi materi bersama dosen ahli di bidang materi untuk pendidikan dasar. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek	Skor
1.	Relevansi dengan kurikulum	5
2.	Keakuratan materi	5
3.	Keakuratan gambar ilustrasi dan animasi	5
4.	Kualitas pembelajaran	5
5.	Keefektifan tanda baca	4
6.	Keakuratan istilah	4
Jumlah skor perolehan		28
Skor maksimal		30
Presentase kevalidan media		93,33%

Berdasarkan tabel 6, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase skor penilaian sebesar 93,33%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 93,33% berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Hal ini membuktikan, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dari segi materi dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi materi, dilakukan juga validasi terhadap soal *pretest-posttest* bersama dosen ahli materi. Hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* ditunjukkan dalam tabel 7 di bawah ini:




Tabel 7. Hasil validasi soal *pretest* dan *posttest*





No.	Aspek	Skor
1.	Materi	75
2.	Konstruksi	75
3.	Keefektifan kalimat dan tanda baca	72
Jumlah skor perolehan		222
Skor maksimal		225
Presentase kevalidan media		98,66%





Berdasarkan tabel 7, hasil validasi soal *pretest-posttest* menunjukkan presentase sebesar 98,66%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 98,66% berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan, soal *pretest-posttest* untuk media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dapat dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba terbatas.

Dari tahapan uji validasi bersama ahli materi dan ahli media. *Board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dalam materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia dapat dinyatakan valid. Validator media dan materi memberikan catatan penting sebagai bahan evaluasi media. Evaluasi terhadap media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* atas saran dari validator dapat diamati pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Perbaikan media atas saran validator

No.	Perbaikan Media
Validator Media	
1.	<p>Sebelum perbaikan: Akses dan penggunaan media menggunakan platform Canva.</p>  <p>Setelah perbaikan: Akses dan penggunaan media dapat menggunakan Microsoft Power Point dengan alasan agar lebih memudahkan dalam hal akses dan penggunaan media.</p> 
2.	<p>Sebelum perbaikan: Profil pengembang terdiri dari identitas nama, nim, prodi/jurusan dan instansi.</p>  <p>Setelah perbaikan: penambahan foto profil</p>

	<p>pengembang.</p> 
3.	<p>Sebelum perbaikan: Musik latar hanya pada halaman menu, halaman tentang dan halaman <i>board game</i> utama.</p>  <p>Setelah perbaikan: penambahan musik latar pada halaman <i>board game</i> setiap pulau.</p>
Valdiator Materi	
4.	<p>Sebelum perbaikan: Soal halaman kuis 5 “Berdasarkan letak astronomisnya, Pulau Jawa masuk pada zona Waktu Indonesia bagian?”</p>  <p>Setelah perbaikan: penambahan kata tanya “apa” jika soal merupakan kalimat tanya. Soal halaman kuis 5 menjadi “Berdasarkan letak astronomisnya, Pulau Jawa masuk pada zona Waktu Indonesia bagian apa?”</p>
5.	<p>Sebelum perbaikan: Soal halaman kuis 6 “Jika di Sumatera Barat saat ini pukul 12:00 WIB, maka di saat yang sama Papua pukul berapa?”</p>  <p>Setelah perbaikan: Kata Sumatera menjadi Sumatra sesuai KBBI. Soal halaman kuis 6 menjadi “Jika di Sumatra Barat saat ini pukul 12:00 WIB, maka pukul berapa di Papua pada saat yang sama?” Perbaikan yang sama juga dilakukan pada halaman kuis 7.</p>
6.	<p>Sebelum perbaikan: Soal halaman kuis 11 “Di bawah ini, yang merupakan penyebab Kota Bogor</p>

	<p>di Provinsi Jawa barat disebut sebagai kota hujan, kecuali ...”</p>  <p>Setelah perbaikan: kata kecuali di cetak miring sebagai sorotan. Soal halaman kuis 11 menjadi “Di bawah ini, yang merupakan penyebab Kota Bogor di Provinsi Jawa barat disebut sebagai kota hujan, kecuali ...”</p> 
7.	<p>Sebelum perbaikan: awal huruf pada pilihan jawaban menggunakan huruf kecil.</p>  <p>Setelah perbaikan: awal huruf pada pilihan jawaban menggunakan huruf kecil karena jawaban merupakan kelanjutan dari kata bidang pada soal kuis. Perbaikan yang sama juga dilakukan pada halaman kuis 14 dan 15.</p> 

Kepraktisan media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* diketahui berdasarkan hasil angket respon siswa pada saat uji coba. Pada uji coba kelompok kecil, data diperoleh dari 5 siswa kelas V-B sebagai subjek uji coba. Hasil respon siswa saat uji coba kelompok kecil dapat diamati melalui tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Materi	1-5	23
2.	Penyajian	6-8	13
3.	Minat dan motivasi	9-13	24
4.	Keterbacaan	14-15	9
Jumlah skor perolehan			69
Skor maksimal			75
Presentase kepraktisan media			92%

Berdasarkan tabel 9, hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase skor penilaian sebesar 92%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 92% berada pada skala 81% - 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dapat dinyatakan praktis untuk diuji cobakan secara terbatas.

Dari hasil uji kelompok kecil, ditemukan permasalahan terjadi pada saat penggunaan fitur roda putar. Berdasarkan hasil data kualitatif dalam bentuk komentar pada lembar respon, siswa mengeluh harus menunggu lama untuk mendapatkan giliran bermain. Hal ini dikarenakan saat proses bermain, terdapat siswa yang tidak kunjung terpilih oleh roda putar sehingga menurunkan semangat mereka.

Berdasarkan komentar tersebut, maka dilakukan perbaikan pada proses pengoperasian media. Perbaikan dilakukan pada penggunaan roda putar yang tidak lagi untuk menentukan urutan kelompok bermain. Akan tetapi, roda putar hanya digunakan untuk menentukan kelompok pengambil alih kuis yang belum berhasil terjawab oleh suatu kelompok. Untuk urutan permainan, akan dilakukan sesuai dengan urutan nama kelompok yang telah diberikan.

Dari hasil uji coba kelompok kecil, ditemukan permasalahan terjadi pada saat penggunaan fitur roda putar. Berdasarkan hasil data kualitatif dalam bentuk komentar pada lembar respon, siswa mengeluh harus menunggu lama untuk mendapatkan giliran bermain. Hal ini dikarenakan saat proses bermain, terdapat siswa yang tidak kunjung terpilih oleh roda putar sehingga menurunkan semangat mereka.

Berdasarkan komentar tersebut, maka dilakukan perbaikan pada proses pengoperasian media. Perbaikan dilakukan pada penggunaan roda putar yang tidak lagi untuk menentukan urutan kelompok bermain. Akan tetapi, roda putar hanya digunakan untuk menentukan kelompok pengambil alih kuis yang belum berhasil terjawab oleh kelompok lain. Untuk urutan permainan, dilakukan sesuai dengan urutan nomor kelompok yang telah diberikan.

Setelah dilakukan perbaikan, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dapat diimplementasikan melalui uji coba terbatas terhadap satu kelas dengan jumlah subjek uji coba lebih besar yaitu 29 siswa. Uji coba kelompok terbatas ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan, dapat menjawab permasalahan kebutuhan media pembelajaran materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia. Data hasil respon siswa setelah penggunaan media pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini:

Tabel 10. Hasil angket respon siswa saat uji coba terbatas

No.	Aspek	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Materi	1-5	130
2.	Penyajian	6-8	80
3.	Minat dan motivasi	9-13	142
4.	Keterbacaan	14-15	57
Jumlah skor perolehan			409
Skor maksimal			435
Presentase kepraktisan media			94,02%

Berdasarkan tabel 10, hasil respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan presentase skor penilaian sebesar 94,02%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 94,02% berada pada skala 81% - 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan, media *Board game* Jelajah Nusantara berbantuan *Flashcard* dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media *board game* Jelajah Nusantara diperoleh dari hasil belajar siswa saat proses pembelajaran menggunakan media. Data hasil belajar siswa, diperoleh dari evaluasi hasil belajar siswa menggunakan instrumen soal *pretest-posttest* yang diperoleh saat uji coba terbatas. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat diamati dalam tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Data hasil pretest dan posttest

No.	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Score
		Pre	Post	
1	APWN	13,3	60	0,538639
2	ARW	33,3	86,6	0,7991
3	APPA	46,6	93,3	0,874532
4	ADRY	53,3	93,3	0,856531
5	BP	66,6	86,6	0,598802
6	BAAH	40	80	0,666667
7	DHP	46,6	100	1
8	DDR	33,3	86,6	0,7991
9	DRN	46,6	100	1
10	EAR	46,6	80	0,625468
11	FR	46,6	93,3	0,874532
12	FPS	26,6	86,6	0,817439
13	HNA	66,6	100	1
14	HAF	60	93,3	0,8325
15	IGSD	33,3	73,3	0,5997
16	LNZ	40	86,6	0,776667
17	MCF	20	73,3	0,66625
18	MRA	53,3	66,6	0,284797
19	MAK	60	93,3	0,8325
20	MFHP	53,3	86,6	0,713062
21	NAS	26,6	80	0,72752
22	PA	33,3	80	0,70015
23	RDP	46,6	80	0,625468
24	RAMR	46,6	60	0,250936
25	RTP	33,3	93,3	0,89955

No.	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Score
		Pre	Post	
26	RAFS	40	66,6	0,443333
27	RPA	60	86,6	0,665
28	SOM	20	73,3	0,66625
29	ZKNA	46,6	80	0,625468
Rata-Rata		42,72069	83,41724	0,715861

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, data pada tabel 11 dianalisis menggunakan rumus perbandingan siswa yang mendapat nilai melebihi KKM yaitu 75 dengan jumlah seluruh siswa. Perbandingan ketuntasan belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard dari hasil pretest dan posttest dapat diamati pada diagram 1 dan 2 di bawah ini:



Diagram 1. Presentase ketuntasan belajar siswa dari hasil pretest



Diagram 2. Presentase ketuntasan belajar siswa dari hasil posttest

Berdasarkan diagram 1 dan 2 diketahui hasil pretest yang diberikan sebelum perlakuan kepada sejumlah 29 siswa memperoleh skor rata-rata 42,72. Dari pemerolehan tersebut, belum terdapat siswa yang mencapai KKM. Selanjutnya, berdasarkan hasil posttest yang diberikan setelah perlakuan memperoleh skor rata-rata 83,41. Sebanyak 75,86% siswa telah berhasil mencapai KKM, dan 24,14% sisanya belum mencapai KKM. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard berdasarkan analisis tabel jenjang kriteria ketuntasan belajar ditinjau dari hasil pretest dan posttest berada pada skala 61% - 80% dengan kategori baik.

Analisis keefektifan media board game Jelajah Nusantara selanjutnya adalah digunakan Uji-t Paired Samples Test menggunakan SPSS untuk mengetahui perbedaan antara nilai pretest dengan posttest hasil uji coba terbatas terhadap media. Hasil Uji-t pretest dan

posttest yang ada dihitung menggunakan SPSS pada tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Hasil Uji-t nilai pretest dan posttest

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair	Pretest - Posttest				Lower	Upper			
1		-40,69685	13,01616	2,41704	-45,64763	-35,74547	-16,837	28	,000

Berdasarkan tabel 12, hasil data antara pretest dan posttest menunjukkan nilai Signifikansi (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Melalui analisis paired sample t-test, menunjukkan terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa pada data pretest dan posttest. Didasari hasil Uji-t tersebut, dapat diputuskan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan setelah penggunaan media board game Jelajah Nusantara.

Selanjutnya, analisis ketuntasan belajar siswa dari data hasil pretest-posttest berdasarkan tabel 11 memperlihatkan perolehan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,71. Berdasarkan hasil analisis skor perolehan terhadap tabel jenjang kriteria N-Gain, menunjukkan peningkatan belajar siswa berada pada $g > 0,7$ kategori tinggi. Dapat disimpulkan, media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard menunjukkan peningkatan belajar katerogi tinggi.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media board game Jelajah Nusantara berbantuan flashcard untuk kelas V SD menggunakan model ADDIE dengan evaluasi pada setiap tahapannya. Media ini dikembangkan untuk materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia. Media board game Jelajah Nusantara dirancang berbasis game interaktif untuk membantu menarik minat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, agar materi dapat disampaikan dengan baik. Sejalan dengan pendapat Siregar & Frista (2022) dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan bahwa secara kuantitatif, game edukatif dapat membantu siswa belajar karena membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan media Jelajah Nusantara dilengkapi dengan penambahan fitur halaman clue, untuk meningkatkan interaktivitas siswa terhadap media dalam mengeksplor materi secara lebih mendalam. Hal didasarkan atas temuan pada tahap analisis, yaitu terbatasnya ketersediaan sumber belajar dan minimnya keterlibatan siswa karena penggunaan media yang kurang interaktif. Hal tersebut, berakibat pada siswa yang belum dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai materi yang diajarkan serta turunnya minat dan motivasi belajar

mereka. Dari permasalahan tersebut, berakibat terhadap hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

Sebagai penunjang penggunaan fitur *clue*, media Jelajah Nusantara dikembangkan dengan kolaborasi antara dua komponen yang berbeda yaitu *board game* dalam bentuk digital interaktif dan *flashcard* dalam bentuk cetak. Kolaborasi dua komponen ini dapat meningkatkan interaktifitas antara siswa dengan media saat proses pembelajaran, serta mempermudah untuk memahami materi pembelajaran.

Hal ini dibuktikan pada tahap implementasi dari hasil angket respon siswa untuk indikator 4 dan 5. Ditemukan sebanyak 27 dari 29 siswa menyatakan setuju bahwa *Clue* (petunjuk mengerjakan soal kuis) pada *board game* dan *flashcard* mempermudah dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi pembelajaran. Sesuai dengan penelitian oleh da Silva et al. (2021) yang juga mengkolaborasikan *board game* dengan kartu, dari segi pemutaran mendapatkan temuan media dapat menyediakan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Melalui media Jelajah Nusantara, siswa melakukan eksplorasi terhadap konsep lokasi, kemudian menerapkan pemahaman akan konsep tersebut terhadap lokasi Indonesia. Selanjutnya siswa menganalisis dampak dari lokasi tersebut terhadap karakteristik geografis Indonesia sebagai negara agraris dan maritim di kehidupan ekonomi, komunikasi, sosial, budaya, dan transportasi dengan kegiatan berdiskusi melalui kolaborasi bersama fitur *clue* untuk menjawab setiap kuis.

Hal ini sesuai dengan temuan da Silva et al. (2021), permainan dengan fitur kolaboratif mendorong siswa untuk berpikir dengan mempertanyakan konsep yang dipelajari, mengembangkan keraguan siswa dan mencoba menjelaskan apa yang mereka ketahui satu sama lain dapat menstimulasi proses pembelajaran. *Board game* Jelajah Nusantara dapat mendorong pembelajaran berkat sistem kolaborasi bersama fitur *clue*, sebagai sarana untuk berdiskusi antar sesama anggota kelompok mengenai materi pembelajaran untuk mendapatkan jawaban dari kuis.

Kelayakan media Jelajah Nusantara dari segi kevalidan berdasarkan hasil validasi bersama validator ahli media serta materi, didapatkan hasil media Jelajah Nusantara valid dan untuk digunakan dalam pembelajaran. Presentase validasi yang diperoleh sebesar 88,57% dari ahli media serta 93,33% dari ahli materi. Oleh karena itu, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berikutnya berdasarkan hasil angket respon siswa, menunjukkan bahwa media Jelajah Nusantara praktis digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan presentase 94,02%. Hal ini dikarenakan, media Jelajah

Nusantara telah memenuhi beberapa indikator keberhasilan dengan kategori praktis ditinjau dari aspek materi, penyajian serta minat dan motivasi yang ditimbulkan.

Ditinjau dari aspek materi berdasarkan hasil respon siswa, media dapat memberikan kemudahan dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran serta menjaga fokus saat pembelajaran berkat halaman *clue* yang diberikan dengan bantuan *flashcard*. Hal ini sejalan hasil temuan Shafa et al. (2021) menyatakan, media pembelajaran *flashcard* memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempertajam daya ingat dan meningkatkan pengetahuan mengenai materi pembelajaran.

Ditinjau dari aspek penyajian berdasarkan hasil respon siswa, media mudah digunakan dengan dukungan aspek visual dari gambar ilustrasi dan animasi serta dukungan aspek audio dari suara narasi. Hal ini sesuai pendapat Sumantri (dalam Fikri & Madona, 2018), media bertujuan meningkatkan daya tahan siswa terhadap materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai alat indera secara bersama maupun berurutan.

Ditinjau dari aspek minat dan motivasi berdasarkan hasil respon siswa, media Jelajah Nusantara dapat menarik minat serta motivasi siswa karena dirancang dalam bentuk game edukasi yang menarik. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Siregar & Frista (2022), media *board game* edukatif dapat memberikan fasilitas belajar siswa yang menyenangkan, dengan konten pembelajaran yang dimasukkan dalam alur permainan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media Jelajah Nusantara dapat mendorong motivasi siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena dirancang dalam bentuk game interaktif.

Hal ini sejalan dengan kajian Robinson et al. (2021), media dalam bentuk *game* interaktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kebutuhan manusia akan kompetisi dan bermain. Permainan dapat berkontribusi dalam pembelajaran karena pemain diharuskan untuk memahami konten tertentu agar dapat terlibat di dalam permainan.

Kelayakan media *board game* Jelajah Nusantara berikutnya, dilihat dari segi keefektifan media melalui aspek ketuntasan belajar, perbedaan dan peningkatan belajar siswa melalui Uji-t *paired samples test* serta *normalized gain (N-Gain)*. Hasil penelitian memperlihatkan ketuntasan belajar siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM sebesar 75,86% dengan kategori baik. Dari hasil Uji-t memperoleh nilai Signifikansi (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan pengaruh tingkat pengetahuan siswa karena sebelum dan sesudah penggunaan media. Dari hasil perhitungan *N-Gain*, media Jelajah Nusantara

mendapatkan rata-rata skor sejumlah 0,71 dalam kategori peningkatan belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dinyatakan efektif untuk digunakan menjadi media pembelajaran kelas V sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan da Silva et al. (2021), media *board game* dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai alat pendidikan untuk meninjau konsep yang berkaitan. Didukung oleh pendapat Yuniastuti et al. (2021), semakin lengkap media memfasilitasi akses informasi yang dicari kepada pengguna, semakin efektif media tersebut. Hal ini dikarenakan semakin kuat rangsangan yang diberikan oleh media karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media *board game* sebagai media pembelajaran. Perbedaan terdapat pada segi desain, materi dan komponen media yang dikembangkan. Sebagaimana penelitian oleh Siregar & Frista (2022), mengembangkan *board game* edukatif ular tangga dengan pemanfaatan *software* yang sama yaitu *microsoft powerpoint* dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Penelitian lain oleh da Silva et al. (2021) yang juga mengkolaborasi *board game* dalam bentuk cetak dengan kartu soal kuis dalam bentuk aplikasi permainan *android*. Perbedaan penelitian ini, terletak pada pengembangan *board game* dalam bentuk multimedia yang dikolaborasi dengan media *flashcard* dalam bentuk cetak sebagai bantuan fitur *clue*.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa, media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan. Khususnya pada penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pengembangan keilmuan pembelajaran konsep dasar IPS di sekolah dasar. Pengembangan media Jelajah Nusantara ini, dapat mendorong siswa untuk turut aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap konten pembelajaran secara lebih mendalam melalui fitur kolaborasi yang diberikan. Dari hasil tahap implementasi yang telah dilakukan, media dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dari yang awalnya bersifat hafalan, menjadi pemahaman yang lebih mendalam dengan perolehan pengetahuan melalui eksplorasi lebih jauh untuk memahami dan memaknai konsep dasar lokasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *board game* Jelajah Nusantara berbantuan *flashcard* untuk kelas V sekolah dasar dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V materi karakteristik geografis dan astronomis Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media sebesar 88,57% dan materi 93,33% kategori sangat valid. Kepraktisan media dari angket respon siswa setelah uji coba sebesar 94,02% kategori sangat praktis. Keefektifan media dari nilai *pretest-posttest* berdasarkan ketuntasan belajar sebesar 75,86% kategori baik dan peningkatan belajar 0,71 kategori tinggi serta Uji-t memperoleh nilai Signifikansi (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ memperlihatkan terdapat perbedaan pengaruh tingkat pengetahuan siswa karena sebelum dan sesudah penggunaan media. Kolaborasi antara *board game* dan *flashcard* dapat meningkatkan interaktivitas mempermudah dalam memahami materi pembelajaran berkat fitur *clue*, sebagai sarana berdiskusi antar sesama anggota dengan mengeksplorasi materi pembelajaran untuk mendapatkan jawaban dari kuis.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan: (1) Untuk guru dan pelaksana pendidikan selayaknya dapat berperan aktif dalam penyediaan sumber dan media belajar yang interaktif dan inovatif, agar pembelajaran selaras dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) Untuk peneliti selanjutnya disarankan adanya pengembangan produk yang serupa dengan materi yang lebih luas dan beragam; (3) Media dapat diuji coba kembali dengan skala yang lebih besar; (4) Media dapat dikembangkan menjadi *game* aplikasi *android offline* yang dapat dimainkan secara mandiri oleh pengguna dengan inovasi fitur yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.44487>
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Buki Aksara.

- da Silva, J. N., Leite, A. J. M., Winum, J. Y., Basso, A., de Sousa, U. S., do Nascimento, D. M., & Alves, S. M. (2021). HSG400 – Design, implementation, and evaluation of a hybrid *board game* for aiding chemistry and chemical engineering students in the review of stereochemistry during and after the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 36, 90–99. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.04.004>
- Dariati, L., Mawardini, A., & Anshori, A. (2022). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Al Kamil. *Al-Kaaf: Jurnal Riset Kajian Kependidikan Dan Ekonomi Islam*, 5(1), 43–60. <https://ojs.unida.ac.id/skripsiunida/article/view/6311>
- Dianayanti, N. L. P., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 170–180. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24974>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bantul: Penerbit Samudra Biru.
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk *Board game* Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Hilir, Alwi (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Khaerunisa, L., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Monopoli dengan Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1132–1148. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8567>
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan *Board game* Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.1975>
- Marlina (2021). Konsep Dasar Media Pembelajaran SD/MI. In Zaki Alfuad (Ed.), *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (1-20)*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 6(3), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v6i3.21097>
- Nisa, K., Alim, M. L., & Syahrial. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1), 148–154. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpt/article/view/8549>
- Robinson, G. M., Hardman, M., & Matley, R. J. (2021). Using games in geographical and planning-related teaching: Serious games, edutainment, *board games* and role-play. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100208. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100208>
- Setiawan, K. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 226–239. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258> ISSN
- Siregar, E., & Frista D. R. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49427>
- Siregar, Sofian (2020). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Stefvany, & Hadma, O. A. (2022). *Board game* Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 26–31. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.49>
- Sugiyono (2016). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., Mahmud, A., & Tiro, M. A. (2018). The effectiveness of a learning module for statistical literacy. *New Educational Review*, 53(3), 187–200. <https://doi.org/10.15804/ner.2018.53.3.16>
- Wahab, Abdul (2021). Perkembangan Media Pembelajaran. In Zaki Alfuad (Ed.), *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (23-36)*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Scopindo Media Pustaka.