PENGEMBANGAN MEDIA *INDONESIAN ADVENTURE BOARD* MATERI KEBERAGAMAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Atika Aprilia
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (nur.20004@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Dilatarbelakangi oleh masalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa di SDN Keputran VI/337 Surabaya. Tujuan dari penelirian ini adalah untuk membuktikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Indonesian Adventure Board dalam mengerjakan materi keberagaman yang ada di Indonesia pada kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (analysze, design, develop, implementation, evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V SDN Keputran VI/337 Surabaya. Instrument pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket, dan pretest posttest. Analisis data dilakukan dengan menghitung kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan 87,5% dari ahli media dan 82,5% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media dinilai berdasarkan angket respon siswa sebesar 93,5% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media dilihat dari hasil pretest-postest yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 85% serta peningkatan belajar melalui N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media Indonesian Adventure Board layak digunakan dalam pembelajaran.

Abstract

Disagreed with the rather poor use of interactive learning material, which has affected the students' comprehension at SDN Keputran VI/337 Surabaya. The purpose of this study is to verify the validity, efficacy, and practicability of the Indonesian Adventure Board in teaching the relevant content for Grade V SD in Indonesia. This study employs the ADDIE paradigm (analysis, design, development, implementation, and evaluation) as a research and development (R&D) methodology. The research subjects consist of 20 students from Grade V SDN Keputran VI/337 Surabaya. Data collection instruments include pretest posttest, questionnaire sheet, and validation sheet. Data analysis is carried out by taking into account the validity, practicality, and efficacy of the Indonesian Adventure Board in question. The study's findings indicate that 87.5% of the media and 82.5% of the material fall into the category of very valid. Based on student response rate of approximately 93.5 percent, the media's practicality was determined. Media effectiveness was determined by pretest-posttest results, which revealed an 85% as well as an increase in learning using N-Gain of 0.56 in the current category. It may be concluded that Indonesian Adventure Board media is suitable for use in education.
Keywords: *Board game, Diversity, Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Muatan pembelajaran pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik di Sekolah Dasar. Mata pembelajaran ini harus mampu menghasilkan individu yang memiliki kemampuan berpikir secara global dan bertindak sesuai dengan konteks lokal yang mengacu pada Pancasila sebagai landasan identitas dan karakter bangsa. Konsep “Bhineka Tunggal Ika” mengandung makna berbeda-beda tetapi tetap satu jua yang merupakan semboyan bangsa Indonesia. Menekankan pada keberagaman budaya, suku bangsa, ras, agama yang ada pada satu kesatuan bangsa.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pembelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah diharapkan untuk membenahi hal tersebut. Jika dilihat pada fakta yang ada, pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya jenjang Sekolah Dasar menggunakan metode hafalan. Menurut Melani Budianta, seorang dosen dari Fakultas Sastra Universitas Indonesia, proses pengajaran di Indonesia sering kali mendorong anak-anak untuk menguasai teori dengan cara menghafal. Tujuan pengajaran masih terfokus pada penyampaian materi, sementara aspek pemahaman dan metode belajar siswa seringkali diabaikan (Tresnawati dan rekan pada tahun, 2023). Selain itu, dibutuhkan metode yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Pengajaran Pendidikan Pancasila merupakan contoh pembelajaran yang dapat dioptimalkan

dengan penggunaan media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, materi pembelajaran ini jarang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Observasi awal dilaksanakan pada saat pelaksanaan Program Kampus Mengajar pada tanggal 20 Februari 2023 – 16 Juni 2023 di SDN Keputran VI/337 Surabaya pada kelas V. Peneliti melakukan observasi kembali pada tanggal 3 Oktober 2023 dan 10 Oktober 2023 ketika pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pengamatan tersebut didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru kelas V di SDN Keputran VI/337 Surabaya belum optimal. Guru hanya memberikan penjelasan mengenai keberagaman serta meminta siswa untuk menghafal keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Sehingga nilai siswa belum mencapai Kriterian Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Untuk menanggapi masalah tersebut, maka diperlukan penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, konteks pembelajaran, serta kecocokan antara media dengan materi pembelajaran. Kunci untuk mencapai hasil optimal dalam pembelajaran adalah memilih media yang cocok dengan materi dan siswa. Pada proses pembelajaran, guru diharuskan untuk menunjukkan keahliannya dalam menguasai kelas. Salah satunya menggunakan media yang sesuai serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Anak-anak pada usia sekolah dasar sedang mengalami tahap pemikiran konkret-operasional, di mana pikiran mereka terfokus pada benda-benda nyata dalam aktivitas mental (Indriani, 2016). Dikarenakan usia siswa pada tingkat Sekolah Dasar merupakan usia dimana menyukai bermain, maka peneliti memilih melaksanakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, agar anak turut serta aktif dalam pembelajaran.

Salah satu alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat dimanfaatkan adalah media konkrit. Ketika memilih media, peneliti mempertimbangkan beberapa faktor, termasuk pertimbangan bahwa penggunaan media konkrit dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi pilihan yang baik. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan anak-anak dalam menikmati bermain, serta jenis permainan yang dipilih dapat membantu mengembangkan rasa berkebhinekaan global dalam siswa. Peneliti memilih permainan *board game* sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Board game* merupakan jemis permainan dimainkan di atas papan permainan datar yang dimainkan minimal dua orang maksimal empat orang. Pemain bergerak menggunakan pion dengan aturan permainan untuk mencapai kemenangan. Permainan board game dapat memperbaiki karakter siswa dengan mengajak siswa melakukan permainan tersebut (Yulianti, dkk, 2015).

Peneliti tertarik untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yang diamati melalui pemanfaatan media pembelajaran bernama *"Indonesian Adventure Board"* sebagai opsi alternatif untuk digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus pada materi keberagaman. Bentuk keberagaman yang diambil dalam permainan ini dapat berupa lagu tradisional, senjata tradisional, rumah adat, pakaian adat dan tarian tradisional yang sering dijumpai siswa dari lingkungannya. Media permainan *board game* dilakukan secara berkelompok terdiri 4 siswa tiap kelompok dengan menggunakan 4 pion. Tujuan dari permainan ini agar siswa menguasai ilmu pengetahuan dalam materi keberagaman.

Penelitian terdahulu yang relevan, seperti studi yang dilakukan oleh Sukma, N., & Gunansyah, G (2023) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V SD". Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berupa *game* "Jelajah Nusantara" yang didukung flashcard untuk kelas V SD telah teruji kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya dalam konteks pembelajaran IPS. Secara khusus dalam menyampaikan materi mengenai karakteristik geografis dan astronomis Indonesia. Walau demikian, ditemukan adanya keterbatasan dalam penggunaan media tersebut, yakni terjadi permasalahan saat penggunaan fitur roda putar. Beberapa siswa mengeluh karena mengunggu giliran agar bisa bermain, karena adanya peserta didik tidak juga terpilih dalam roda putar sehingga mereka tidak bersemangat dalam belajar. Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh Dewi, V. A., dkk (2021) dengan judul "Pengembangan Media Flashcard dalam Papan Dart untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini media yang dikembangkan dalam kategori layak dalam aspek materi, media serta Bahasa. Penelitian ini berhenti sampai tahap validasi karena terhalang covid-19, sehingga tahap implementasi belum dilaksanakan.

Media permainan *Indonesian Adventure Board* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari papan yang berisi peta Indonesia dan kartu pertanyaan untuk menentukan penambahan atau pengurangan poin. Dalam menjalankan permainan *Indonesian Adventure Board* menggunakan peralatan diantaranya papan permainan, pion, kartu pertanyaan, dadu, dan kartu pengetahuan daerah yang berisikan kekayaan budaya dan kesenian dari setiap daerah. Tujuan dari permainan ini untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya. Setiap kelompok dalam permainan melemparkan dadu untuk memindahkan pionnya pada setiap daerah dari sabang – merauke yang

UNESA Universitas Negeri Surabaya

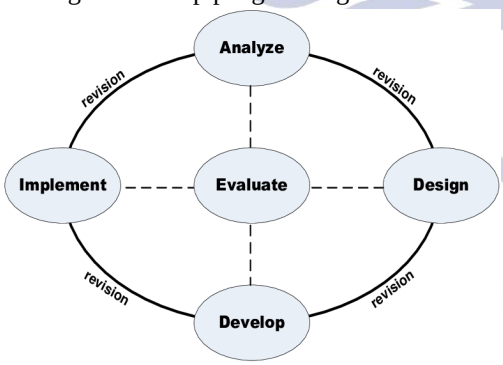
ada di papan, setiap daerah mempunyai poin +10. Namun jika suatu daerah sudah dimiliki kelompok lain, maka kelompok tersebut harus mengambil kartu pertanyaan, jika dapat menjawab pertanyaan poin akan tetap, namun jika tidak dapat menjawab maka poin akan dikurangi -5. Kartu pertanyaan yang didapatkan akan didiskusikan bersama kelompok. Keunggulan dari permainan ini adalah untuk melatih kejujuran, kesabaran dan kerjasama kelompok. Selain itu, media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan rasa penasaran dan minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media *Indonesian Adventure Board* Materi Keberagaman untuk Siswa Sekolah Dasar" memakai metode jenis Research and Development (R&D). Model pengembangan menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu dari model desain pembelajaran sistematis (Tegeh, 2014). Ini merupakan sebuah model pengembangan intruksional yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan program pembelajaran. Jenis penelitian pengembangan dipilih karena fokus utama penelitian ini adalah merancang secara sistematis produk media pembelajaran untuk mencapai tingkat efektivitas dan kelayakan yang diinginkan.

Penelitian ini mengacu pada tahap yang dikemukakan oleh sezer dkk (2013) dalam (Rayanto, 2020). Yakni pada bagan dibawah ini:

Bagan 1. Tahap pengembangan ADDIE



Tahap pertaman adalah *analysis* (analisis). Adapun kegiatang yang dilakukan pada tahap ini merupakan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh informasi awal dalam melakukan pengembangan produk. Adapun pengumpulan informasi dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis materi dan studi *literature* yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Studi awal dilakukan melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya dilakukan kajian pustaka dan *literature* pendukung yang mengenai sebagai landasan pengembangan.

Tahap selanjutnya adalah *design* (desain). Hasil yang akan diperoleh adalah sebuah produk papan pembelajaran yang diberi nama *Indonesia Adventure Board.* Desain pada produk permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD kelas V serta karakteristik materi keberagaman pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini berisikan kartu materi keberagaman setiap daerah, papan pulau Indonesia, kartu pertanyaan, buku pedoman *Indonesian Adventure Board*, buku panduan penggunaan permainan, pion, serta dadu. Proses pembuatan papan menggunakan canva. Papan pulau Indonesia dicetak pada art paper 310 gr, pion serta dadu mengambil dari permainan ular tangga. Dengan menggunakan bahan tersebut, diharapkan media ini dapat dipergunakan untuk jangka waktu yang panjang.

Tahap selanjutnya adalah *develop* (pengembangan). Uji kelayakan dilaksanakan dengan menyajikan produk yang telah disusun peneliti kepada seorang ahli, disertai dengan lembar penilaian yang diajukan kepada validator. Tujuan dari langkah ini adalah guna mengevaluasi apakah produk yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan atau tidak, sekaligus mendapatkan masukan berupa kritik serta saran guna perbaikan media menjadi lebih baik. Berikut merupakan langkah-langkah dari desain uji coba dalam penelitian ini:

Bagan 2. Alur pengembangan

Tahap selanjutnya adalah *implementation* (implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas untuk memperhatikan reaksi siswa terhadap aturan, komponen permainan, serta keseluruhan pengalaman. Penulis mencatat semua masalah atau kebingungan yang muncul selama pengujian. Selain itu, peneliti juga mengamati cara bermain siswa dalam segi komunikasi antar kelompok, tanggung jawab, dan sikap berkeadilan sosial dalam menggunakan media pembelajaran *Indonesian Adventure Board.* Pada tahap ini juga dibagikan agket yang akan diisi oleh siswa dan guru untuk mengukur keefektivan dan kepraktisan media yang dibuat.

Subyek uji coba penelitian ini terdiri atas 20 siswa kelas V SDN Keputran VI/337 Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024 yang beralamatkan di Jalan Tanggulangin No.8 Surabaya. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif yang diambil dari saran validator materi dan media, serta bersifat kuantitatif dan diperoleh melalui skor dari validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar respon siswa dan lembar soal *pretest posttest*.

Analisis kevalidan berasal dari penilaian ahli materi media terhadap media pembelajaran *Indonesian Adventure Board* yang dianalisis dengan menggunakan skala *Likert*. Berikut tabel skala Likert kevalidan media:

Tabel 1. Skala Likert kevalidan media

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Hasil dari validasi media Indonesian Adventure Board dianalisi menggunakan rumus:

$$\text{P\%} = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Penilaian\ validasi}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Hasil dari presentasi validasi media tersebut digolongkan dalam kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria kevalidan media

Batasan	Kategori
20% - 0%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Media dikatakan valid jika memenuhi persentase rata-rata > 60%.

Analisi kepraktisan data yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat keterlaksanaan media pembelajaran adalah kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil angket yang diperoleh, peneliti dapat dapat menyimpulkan bagaimana kepraktisan media pembelajaran jika diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar. Angket siswa dan guru dianalisis menggunakan skala likert sesudah menggunakan media pembelajaran *Indonesian Adventure Board* materi keberagaman. Jumlah skor responden dari guru dan siswa di jumlahkan terlebih dahulu, kemudian dihitung menggunakan rumus. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{P\%} = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Jawaban\ responden}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Hasil presentasi media tersebut digolongkan dalam kriteria tabel kepraktisan. Media dikatakan praktis jika memenuhi persentase rata-rata > 60%.

Analisis keefektifan data yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat keefektifan media pembelajaran adalah lembar pre-test yang dibagikan saat awal pembelajaran dan lembar posttest pada akhir pembelajaran. Data dihitung dengan rumus tingkat kelulusan siswa sebagai berikut:

$$\text{P\%} = \frac{Jumlah\ Siswa\ yang\ mendapat\ nilai\ \geq\ 75}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Presntase skor hasil akhir, dianalisis menggunakan tabel jenjang ketuntasan belajar.

Selanjutnya data dianalisis menggunakan Uji-t *Paired Samples Test* untuk menentukan perbedaan nilai dari pre-test dan post-test sebelum dan sesudah penggunaan media. Perhitungan Uji-t dilaksanaka menggunakan program SPSS. Hasilnya dibandingkan dengan tabel menggunakan taraf signifikan 0,05 (5%). Nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, akan menunjukkan hasil belajar berbeda signifikan antara pre-test dan post-test, tetapi jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05 akan menunjukkan hasil belajar tidak berbeda signifikan antara pretest dan posttest (Siregar,2020).

Selanjutnya adalah melakukan analisis Gain Normalized (N-Gain), yang digunakan untuk mengukur peningkatan belajar siswa. Rumus yang dipakai sebagai berikut:

$$< g >= \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{100 - skor\ pretest}$$

Hasil presentase nilai gain dilihat menggunakan tabel kriteria N-Gain berikut ini:

Tabel 3. Jenjang kriterian N-Gain

Batasan	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
0 ≤ g ≤ 0,3	Rendah
G ≤ 0	Tidak terjadi peningkatan

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan media *Indonesian Adventure Board* dibagi menjadi dua tahap yaitu hasil pengembangan dan hasil kelayakan.

Hasil Pengembangan

Pada pelaksanaan tahap analisis dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di sekolah untuk analisis permasalahan dan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Analisis yang telah dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis studi literatur. Analisis kebutuhan dimulai dengan studi pendahuluan berupa analisis permasalahan. Analisis

UNESA Universitas Negeri Surabaya

permasalah dimulai pada observasi awal ketika peneliti melakukan program Kampus Mengajar angkatan 5 pada bulan Februari-Juni 2023 di SDN Keputran VI/337 Surabaya. Langkah berikutnya, dilakukan wawancara pada tanggal 20 Februari 2024 bersama guru kelas V yaitu Ibu Anita Dwi Anggraeni, M.Pd., untuk mencari permasalahan serta kendala yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas.

Hasil analisis permasalahan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru kelas V di SDN Keputran VI/337 Surabaya belum optimal. Guru hanya memberikan penjelasan mengenai keberagaman serta meminta peserta didik untuk menghafal keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini sama dengan pernyataan dari Tresnawati et al., (2023) yang menyatakan tujuan pengajaran masih terfokus pada penyampaian materi, sementara aspek pemahaman dan metode belajar peserta didik seringkali diabaikan.

Dilihat dari aspek materi masalah yang muncul yakni kurangnya bahan bacaan yang diperlukan. Hal ini terjadi karena buku-buku yang tersedia belum menyajikan materi secara mendetail dan terperinci sesuai dengan apa yang diperlukan oleh guru dan siswa. Dilihat dari media pembelajaran, media yang digunakan mencakup poster, presentasi PowerPoint (PPT), dan video pembelajaran. Namun, masalah yang muncul saat menggunakan poster adalah keterbatasan jumlahnya sehingga tidak dapat mencakup seluruh siswa. Selain itu, terdapat kendala dalam penggunaan PPT dan video pembelajaran karena siswa hanya melihat dan guru hanya menjelaskan, sehingga pembelajaran kurang interaktif. Dilihat dari aspek minat siswa penggunaan media presentasi berbasis PPT dan video pembelajaran kurang interaktif dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus dan konsentrasi dengan mudah. Mereka sering merasa bosan dan mengantuk, yang menyebabkan kurangnya antusiasme dan kurangnya perhatian dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung menjadi pengamat pasif dan jarang terlibat aktif dalam proses belajar. Keterbatasan partisipasi ini kemudian dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian yang telah dilakukan, minat belajar siswa menurun ketika media pembelajaran kurang interaktif. Akibatnya, siswa tidak dapat mempelajari topik yang diajarkan secara menyeluruh. Situasi ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Setelah diketahui kebetuhuan siswa terhadap media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan selanjutnya dilakukan analisis studi literatur dengan mencari hasil penelitian terdahulu yang relevan penelitian dan literatur pendukung pengembangan yang akan dilakukan. Data hasil studi literatur dapat dilihat berikut ini:

Tabel 4. Analisis studi literatur

Analisis studi literature		
Peneliti	**Judul**	**Hasil**
Ruth dkk (2022)	*Reasoning and Learning With Board Game-based Learning: A Case Study.*	Penggunaan media pembelajaran berupa papan permainan memiliki efek positif terhadap kemampuan penalaran siswa dalam konteks pembelajaran.
Sukma, N., & Gunansyah, G (2023)	Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V SD.	Pembelajaran berupa *game* "Jelajah Nusantara" yang didukung flashcard telah teruji kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya dalam konteks pembelajaran IPS.
Damayanti, V., & Paksi, H. P (2018)	Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas IV Pada Materi Hak dan Kewajiban.	Dari data yang dikumpulkan, dinyatakan bahwa pemanfaatan media ular tangga, memiliki efek positif terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, board game telah diidentifikasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat. Board game dianggap cocok untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu guru dalam penyampaian materi. Board game juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang mengenai dengan materi pelajaran.

Selanjutnya dilakukan analisis berbagai perangkat kurikulum untuk merumuskan tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran yang digunakan oleh sekolah. Berdasarkan hasil observasi di SDN Keputran VI/337 Surabaya menggunakan kurikulum merdeka.

Tabel 5. Hasil analisis materi

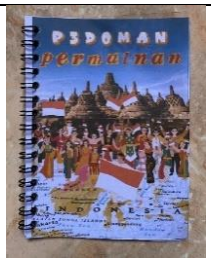
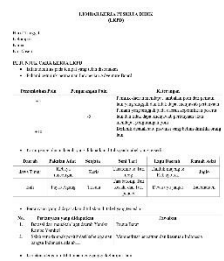
Elemen
Bhineka Tunggal Ika
Capaian Pembelajaran
Mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitarnya dan menempatkan keragaman secara setara.
Tujuan Pembelajaran
1. Siswa dapat mensyukuri identitas diri dan budaya di lingkungannya sebagai anugerah dari Tuhan yang Maha Esa 2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam keberagaman setiap daerah 3. Siswa dapat berperilaku menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya sebagai bentuk sikap menghadapi tantangan dan keuntungan hidup kebhinekaan 4. Siswa dapat mengetahui manfaat keberagaman sosial budaya di Indonesia serta upaya untuk melestarikannya.

Setelah melakukan tahap analisis untuk menemukan permasalahan saat proses pembelajaran dan mengetahui aspek yang diperlukan inovasi. Tahap selanjutnya dilakukan desain.

Hasil desain media Indonesian Adventure Board dapat diakses pada link https://bit.ly/IndonesianAdventureBoard. Berikut adalah hasil media yang telah dikembangkan:

Tabel 6. Hasil media yang dikembangkan

Gambar	Keterangan
	Boardgame Indonesian Adventure Board dicetak menggunakan kertas art paper 310 gr ukuran A3.
 	Kartu pengetahuan daerah dan kartu pertanyaan dikembangkan menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak menggunakan kertas art paper 310 gr dan dipotong ukuran 9,5cm x 6,5cm.

Gambar	Keterangan
 	Buku pedoman permainan dan buku pedoman Indonesian Adventure Board dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas buffalo dekan ukuran F4 yang dibagi 4 dan dijilid spiral.
	Lembar kerja siswa (LKPD) dikembangkan dengan aplikasi *excel* dan dicetak menggunakan kertas HVS A4

5 April 2024 adalah tanggal pelaksanaannya. Data untuk uji coba terbatas dikumpulkan dari 20 siswa di kelas V SDN Keputran VI/337 Surabaya, yang dibagi menjadi 5 kelompok bermain. Data dari uji coba ini digunakan untuk melihat bagaimana siswa menanggapi media, menemukan masalah, dan menentukan apakah media yang dikembangkan praktis dan efektif untuk menangani kebutuhan media pembelajaran materi keberagaman.

Hasil uji coba terbatas, diperoleh masalah yang terjadi saat memulai permainan tidak kondusif. Kelompok 1 dan 2 memulai start yang berbeda. Saat kelompok 1 pemain pertama sudah menjalankan pionnya, kelompok 2 masih menentukan urutan permainan. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan berulang dari tiap kelompok dalam setiap langkah permainan. Berdasarkan masalah tersebut, dilakukan perbaikan pada proses pengoprasian media. Perbaikan dilakukan saat memulai permainan peneliti memberikan arahan untuk setiap langkahnya, sehingga pertanyaan yang muncul akan sama untuk setiap kelompok. Permainan dimulai secara bersama-sama berdasarkan arahan peneliti mulai dari menentukan urutan permainan, pemain pertama melempar dadu, pemain pertama menjalankan pionnya, pemain mendapat petak daerah pertama dan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.

Hasil Kelayakan

Setelah tahap pengembangan media selesai, tahap berikutnya adalah menentukan kelayakan media yang digunakan dengan melakukan uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media *Indonesian Adventure Board*.

Hasil kevalidan materi yang digunakan dalam media ditentukan oleh skor yang diberikan oleh validator ahli materi. Ibu Helda Kusuma Wardani, M.Pd., dosen PGSD di Universitas Negeri Surabaya yang ahli dalam materi pendidikan dasar, bertanggung jawab atas uji validasi ahli materi. Hasil perhitungan validasi ahli materi menunjukkan skor penilaian 82,6%. Berdasarkan tabel kriteria validitas persentase, skor 82,6% berada di rentang 81% hingga 100%, yang menunjukkan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa sumber daya yang ditawarkan oleh "*Indonesian Adventure Board*" dapat dianggap sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah kegiatan validasi materi, berikutnya dilakukan uji validitas media bersama bersama Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M.Pd. selaku dosen PGSD di Universitas Negeri Surabaya yang menguasai media pembelajaran untuk pendidikan dasar. Hasil perhitungan validasi ahli media menunjukkan persentase skor penilaian sebesar 87,5%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kevalidan, presentase perolehan sebesar 87,5% berada pada skala 81% hingga 100% dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa media *Indonesia Adventure Board* benar-benar dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yang dilakukan, "Indonesian Adventure Board" dalam materi Keberagaman dianggap valid. Ahli media dan ahli materi memberikan catatan untuk bahan evaluasi untuk media pembelajaran ini. Evaluasi terhadap "*Indonesian Adventure Board*" dapat dilihat dalam Tabel berikut:

Tabel 7. Perbaikan dari validator ahli materi

Validator Materi	
Sebelum perbaikan	**Sesudah perbaikan**
Provinsi berjumlah 34 sesuai buku guru kelas V SD.	provinsi berjumlah 38 sesuai dengan sumber-sumber terbaru.

Tabel 8. Perbaikan dari validator ahli materi

Validator Materi	
Sebelum perbaikan	**Sesudah perbaikan**
Keberagaman hanya menyangkut lagu dan tarian daerah saja.	Perbaikan: Keberagaman menyangkut pakaian adat, senjata tradisional, lagu daerah, tarian tradisional, dan rumah adat.
Kartu pertanyaan hanya berisikan pertanyaan.	Perbaikan: Pertanyaan ditambahkan jawaban guna memudahkan siswa dalam pembelajaran.
LKPD hanya berisi tarian dan lagu daerah saja.	Perbaikan: LKPD berisikan sesuai dengan materi yang telah direvisi.
Buku pedoman Indonesian Adventure Board tidak ada penutup.	Perbaikan: bagian penutup ditambah kalimat penut.

Tabel 9. Perbaikan dari validator ahli media

Validator Media	
Sebeleum perbaikan	**Sesudah perbaikan**
Background warna biru untuk memberikan kesan laut dan peta pulau Indonesia berwarna abu-abu.	Perbaikan: Background diganti warna yang lebih memberikan kesan laut dan peta pulau Indonesia diganti warna yang lebih terang.

Kepraktisan media *Indonesian Adventure Board* diketahui berdasarkan hasil lembar respon siswa yang diberikan saat tahap uji coba terbatas. Data hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah media Indonesia Adventure Board memudahkan untuk memahami materi keberagaman?	53
2.	Apakah media Indonesia Adventure Board dapat meningkatkan kefokusan dalam pembelajaran?	50
3.	Apakah buku pedoman media Indonesia Adventure Board dapat memudahkan untuk menjawab pertanyaan?	60
4.	Apakah huruf pada media *Indonesian Adventure Board* jelas untuk dibaca?	60
5.	Apakah gambar pada media *Indonesian Adventure Board* jelas untuk dipahami?	60
6.	Apakah media *Indonesian Adventure Board* dapat memotivasi dalam belajar materi keberagaman?	58
7.	Apakah media *Indonesian Adventure Board* menarik jika digunkan dalam mempelajari materi keberagaman?	55
8.	Apakah tampilan dan warna media *Indonesian Adventure Board* sudah bagus?	60
9.	Apakah media *Indonesia Adventure Board* mudah untuk kamu gunakan?	50
10	Apakah penggunaan bahasan dalam media *Indonesian Adventure Board* mudah untuk dipahami?	55
Jumlah skor perolehan		561
Skor maksimal		600
Persentase kepraktisan media		**93,5%**

Hasil perhitungan menunjukkan presentase sebesar 93,5%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kepraktisan, kategori sangat praktis berada pada 81% hingga 100%. Secara keseluruhan, media yang ditawarkan oleh Adventure Board di Indonesia dianggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya lembar respon guru terhadap penggunaan media Indonesian Adventure Board. Terdapat 10 butir pertanyaan yang mempunyai skor maksimal 5. Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil angket respon guru

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah media Indonesia Adventure Board memudahkan untuk memahami materi keberagaman?	4
2.	Apakah media Indonesia Adventure Board dapat meningkatkan kefokusan dalam pembelajaran?	4
3.	Apakah buku pedoman media Indonesia Adventure Board dapat memudahkan untuk menjawab pertanyaan?	5
4.	Apakah huruf pada media *Indonesian Adventure Board* jelas untuk dibaca?	5
5.	Apakah gambar pada media *Indonesian Adventure Board* jelas untuk dipahami?	5
6.	Apakah media *Indonesian Adventure Board* dapat memotivasi dalam belajar materi keberagaman?	5
7.	Apakah media *Indonesian Adventure Board* menarik jika digunkan dalam mempelajari materi keberagaman?	4
8.	Apakah tampilan dan warna media *Indonesian Adventure Board* sudah bagus?	4
9.	Apakah media *Indonesia Adventure Board* mudah untuk kamu gunakan?	3
10	Apakah penggunaan bahasan dalam media *Indonesian Adventure Board* mudah untuk dipahami?	4
Jumlah perolehan		43
Skor maksimal		50
Persentase kepraktisan media		**86%**

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh presentase sebesar 86%. Berdasarkan tabel jenjang kriteria kepraktisan, berada pada skala 81% - 100% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media *Indonesian Adventure Board* dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran

Keefektifan media *Indonesian Adventure Board* dinilai berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan media tersebut. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas. Hasil belajar siswa dicatat dalam tabel berikut ini:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 9. Hasil pretest dan posttest siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	AAP	65	90
2.	AF	80	100
3.	AZH	40	60
4.	AZNR	60	85
5.	CNP	65	85
6.	D	40	65
7.	DAN	70	90
8.	DRA	70	90
9.	FTJ	60	80
10.	IMA	55	80
11.	IMR	80	100
12.	KRZ	80	100
13.	LSRD	65	85
14.	NNZ	80	90
15.	P	50	80
16.	QAMR	70	85
17.	QJN	70	80
18.	R	50	85
19.	SAA	50	80
20.	SCR	40	60
Rata-rata		62	83,5

Dilihat dari hasil perhitungan ketuntasan belajar, nilai *pretest* menunjukkan presentase sebesar 20% dengan kriteria sangat kurang. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa pada saat *posttest* mendapatkan hasil sebelsar 85% dengan kriteria sangat baik.

Hasil Uji-t *pre-test* dan *post-test* diperoleh dihitung menggunakan SPSS pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Hasil Uji-t menggunakan paired samples test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRE TEST - POST TEST	-21.500	6.091	1.362	-24.351	-18.649	-15.785	19	.000

Hasil data antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai Signifikan (2 tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05. Bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa pada data pretest dan data posttest berdasarkan analisis paired sample t-test.

Selanjutnya, Analisis Gain Normalized, atau N-Gain, digunakan untuk menghitung peningkatan belajar. Siswa memiliki peningkatan hasil belajar pada g < 0,7 dan berada dalam kategori sedang, menurut hasil analisis skor perolehan terhadap tabel jenjang kriteria N-Gain, yang menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,56. Media Adventure Board Indonesia, berdasarkan perhitungan pretest dan posttest menggunakan N-Gain, menunjukkan peningkatan belajar siswa.

SIMPULAN

Dengan melihat hasil pengembangan dan diskusi materi keberagaman di media Indonesia Adventure Board untuk kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid, efektif, dan efektif untuk mengajar materi keberagaman dalam Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 87,5% media sangat valid dan 82,6% materi sangat valid. Praktek media dari angket respons siswa setelah uji coba terbatas sebesar 93,5% kategori. Menurut ketuntasan belajar siswa sebesar 85% kategori, media nilai pretest dan posttest sangat efektif.

SARAN

Menurut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, hal-hal berikut dapat dicapai: (1) Guru dan pendidik harus berpartisipasi secara aktif dalam menyediakan sumber dan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan cara ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai. (2) Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi keberagaman untuk kelas V sekolah dasar, jadi diharapkan pengembangan produk yang mencakup materi yang lebih luas dan beragam. (3) Karena media yang dikembangkan hanya sampai tahap uji coba, diharapkan media Adventure Board Indonesia dapat diuji coba kembali dalam skala yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, V. A., Pratiwi, D. E., & Roosyanti, A. (2021). Pengembangan Media Flashcard dalam Papan Dart untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Siswa Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, *5*(1), 12-19.

Indriani, A. (2017). PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PENJUMLAHAN BILANGAN KELAS I SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(2), 141-146.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Siregar, E., & Ramadhani, F. D. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 240-247.

Sukma, N., & Gunansyah, G. PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME INTERAKTIF JELAJAH NUSANTARA BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK KELAS V SD.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, *11*(1).

Tresnawati, F., Yuliana, Y., & Isnaini, H. (2023). Problematika Pemahaman Teori Pembelajaran Sastra Bagi Siswa SMP dan SMA di Indonesia. *Jurnal Humaniora Herisna Institute*, *1*(2), 29-37.

Yulianti, Y. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar siswa dengan pemanfaatan media board game dalam pembelajaran tematik terintegratif dalam kurikulum 2013 untuk mewujudkan siswa sekolah dasar berprestasi. *Peningkatan Prestasi Belajar siswa dengan pemanfaatan media board game dalam pembelajaran tematik terintegratif dalam kurikulum 2013 untuk mewujudkan siswa sekolah dasar berprestasi*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya