

## **PENGEMBANGAN MEDIA JUMENTIK PADA PEMBELAJARAN TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUBTEMA 1 KELAS IV UPT SDN 25 GRESIK**

**Nur Saidatur Rohmah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(nur.18074@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Mulyani, M.Pd**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(mulyan@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dari rancangan pelaksanaan pembelajaran tematik, yaitu media dan bahan pembelajaran. Media yang digunakan pada penelitian ini berupa papan permainan Jumanji yang dikembangkan menjadi Media Papan Permainan Jumentik (Jumanji Tematik). Media hasil pengembangan ini perlu divalidasi dan diuji keefektifannya. Pengujian pengembangan media Jumentik dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media visual papan permainan Jumentik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di lapangan secara langsung, sehingga media dapat diuji cobakan kepada subjek uji coba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Jumentik mendapat presentase kevalidan media sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan kevalidan materi mendapatkan presentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media papan permainan Jumentik memperoleh nilai presentase angket respon peserta didik sebesar 90% dan nilai presentase angket guru sebesar 94% dan 92%. Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan nilai rata-rata 90 dan memperoleh nilai presentase 96%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media papan permainan Jumentik dalam Pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media, Jumentik, Tema

### **Abstract**

*Learning media is one of the main components of the thematic learning implementation design. They are media and learning materials. Media that is used in this study is called as "Jumanji" board game which is developed into a "Jumentik" Game Board Media (Jumanji Thematic). The development result from this media needs to be validated and tested for the effectiveness. Jumentik media development testing was carried out in accordance with Research and Development procedures. This study uses ADDIE development model which has 5 stages of development, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. This study purposes to develop the "Jumentik" board game visual media. Qualitative and quantitative methods are used in the research. This research is conducted on the spot, so, the media could be tested on the subjects directly. The results of this study indicate that "Jumentik" media gets a media validity of 90% with a very valid category, and the validity of the material 87% with a very valid category. The effectiveness of the "Jumentik" board game media obtained a student response questionnaire percentage value of 90% and a teacher questionnaire percentage value of 94% and 92%, respectively. The results of the pre-test and post-test of students with an average value of 90 and obtaining a percentage value of 96%. So, it can be concluded that the "Jumentik" game board media in Learning Theme 8 My Living Area Sub-theme 1 Class IV Elementary School is feasible to be used.*

**Keywords:** Media, Jumentik, Theme

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia pada khususnya di Sekolah Dasar mempergunakan pembelajaran dengan

jenis tematik, sebagai satu bentuk model pembelajaran terpadu. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik dengan tujuan, arahan dan dorongan yang diberikan oleh

guru. Pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan melalui berbagai jalan yang guru serta murid pilih. Depdiknas mengungkapkan (dalam Sumatri, 2016:45), hakikatnya pembelajaran tematik pada hakikatnya merupakan model pembelajaran integratif yang mempergunakan tema dalam penghubungan sejumlah disiplin ilmu, maka dimungkinkan siswa memperoleh pengalaman berkesan. Kesimpulan yang bisa ditarik ialah bahwasanya pendidikan tematik tidak lagi bersifat khusus mata pelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh pengajar tetapi juga oleh siswa itu sendiri, salah satunya adalah motivasi atau stimulasi. Mc. Donald mendefinisikannya dengan perubahan energi seseorang yang ditandainya dengan kemunculan “*feeling*” serta lebih dini sebagai respon terhadap adanya target. Motivasi merupakan satu-satunya kekuatan pendorong dalam kegiatan belajar, yang dapat mengawali kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberikan kegiatan pembelajaran sesuai arahan sehingga siswa mampu capai tujuan yang dikehendakinya (Sardiman, 2013:75)

Permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tentunya selalu ada. Diantaranya adalah pembelajaran yang terkesan monoton, sehingga pembelajaran dirasa kurang fokus serta motivasi ditempatkan pada pembelajaran siswa. Penggunaan alat bantu belajar yang tidak memadai juga berkontribusi terhadap terjadinya masalah ini. Seperti yang saat ini dirasakan, dunia pendidikan menghadapi sejumlah kendala di dalam kelas. sampai saat ini duni masih dihebohkan dengan munuclnya virus covid-19. Menanggapi hal tersebut, Kemendikbud mengeluarkan peraturan baru yaitu *study from home* (belajar dari rumah). Dispendik kota juga memberikan alternatif wadah dalam proses belajar mengajar *online* melalui aplikasi *virtual meeting*, namun tidak banyak pendidik yang mampu dalam memaksimalkan fasilitas tersebut. Handarini dan Wulandari (2020) mendefinifikan pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang pelaksanaannya secara online sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Sejumlah pendidik hanya memberikan media berupa PPT yang ditampilkan melalui *platform zoom* maupun sejenisnya. Pendidik juga tidak bisa selalu memberikan pembelajaran melalui *virtual meeting*. Dengan mempertimbangkan keterbatasan sinyal, kesediaan alat komunikasi dan latar belakang peserta didik. Sehingga pendidik terkadang hanya memberikan tugas dan sedikit penjelasan tentang materi pembelajaran dengan mengacu pada modul buku tematik, sedangkan beberapa diantaranya tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan murid menjadi pasif dalam ikut serta

pembelajaran. Media ialah keseluruhan hal yang bisa dipergunakan dalam penyaluran pesan dari pengirim pada penerima alhasil bisa munculkan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian serta minat juga perhatian dari murid darinya proses belajar berlangsung (Sadiman dkk, 2012:7). Dari penjelasan tersebut terlihat bahwa proses belajar mengajar terjadi hanya satu arah, yakni pendidik kepada peserta didik. Akibat yang ditimbulkan adalah saat menerima materi pembelajaran, kurangnya siswa dalam memahami. Sementara kurikulum 2013 menempatkan pembelajaran siswa sebagai pusat dari pengalaman pendidikan (*student centered*).

Pemerintah saat ini menyediakan modul tematik sebagai fasilitas yang mendukung pembelajaran serta dimasukkan ke dalam kurikulum 2013. Modul tersebut berbentuk buku topik, yang merupakan kumpulan berbagai topik yang berkenaan dengan topik tersebut. Satu kekurangan modul tematik ialah kurangnya kontak pengetahuan serta penjelasan materi yang luas, alokasi waktu yang relatif singkat, dan keharusan bagi guru dan siswa untuk memperdalam materi secara mandiri. Hal ini menyatakan bahwasanya pengajar diharuskan menempatkan diri sebagai pembimbing sertra sumber belajar juga mengikutsertakan siswa dengan langsung pada proses pembelajaran (Hamzah, 2015:10). Maka dari itu, perlu dipergunakan sejumlah model serta media pembelajaran sebagai saluran penyampaian informasi dan peningkatan pengetahuan siswa.

Media pembelajaran bukan hanya bisa membantu pengajar pada penyampaian materi pembelajaran, namun mampu mempermudah siswa dalam memahami apa yang guru sampaikan serta mengikutsertakan siswa dengan langsung pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna hasilkan prosedur belajar-mengajar yang menyenangkan, menarik, efektif, dan efisien. Pembelajaran bermakna dapat dihasilkan dengan bantuan media pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana (2010:2), tujuan media pembelajaran adalah untuk memaksimalkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa bagaimana guru mengemas pengalaman belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap makna pengalaman bagi pembelajar, membuat proses belajar mengajar menyenangkan, efisien, serta efektif.

Peserta didik bukan hanya membutuhkan motivasi, tetapi mereka juga harus memiliki media materi pembelajaran untuk mendorong pertumbuhan kognitif mereka. Hal ini didukung oleh teori Jean Piaget bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahap: (1) tahapan sensorimotor, yang ada dari lahir sampai dua tahun; (2) tahap praoperasi, yang ada dari dua hinffa tujuh tahun; dan (3) tahap tertentu. (4) Tahap operasi formal, usia 11 hingga dewasa (Nursalim et al, 2017: 24-

26). Menurut teori ini, siswa kelas empat SD biasanya berusia sekitar 10 tahun dan masih dalam tahap operasi konkret. Pada tahap ini, proses berpikir siswa masih abstrak, dan mereka belum mampu memahami instruksi guru. Di sisi lain, siswa mampu berpikir logis melalui penggunaan benda-benda konkret seperti benda nyata dan kejadian atau kejadian nyata. Suryana (2016:23) usia 7-12 tahun merupakan usia yang ideal bagi anak untuk belajar tentang keterampilan yang berhubungan dengan motoric halus maupun kasar. Oleh sebab itu, diperlukan keberadaan media pembelajaran yang memudahkan murid untuk memahami materi pembelajaran yang guru berikan.

Melihat permasalahan saat ini, yaitu ketidakmampuan media dalam menarik perhatian serta minat siswa pada proses pembelajaran, terlihat bahwa peran media dalam menarik perhatian dan minat siswa harus diperluas. Media pembelajaran termasuk salah satu aspek kunci pada perancangan pelaksanaan pembelajaran tematik, disamping media dan materi pembelajaran. Atas dasar pertanyaan tersebut, penelitian berikut memiliki tujuan dalam pembuatan media yang bisa meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran. Media visual, khususnya media board game Jumanji, akan dikembangkan. Jumanji adalah permainan papan ajaib berdasarkan buku anak-anak tahun 1981 dengan judul yang sama oleh Chris Van Allsburg, dan jika pemain mencapai *finish* permainan, Jumanji, permainan berakhir (Sherina Patterson, 2015: 1). Jumanji termasuk media pembelajaran berupa board game yang didalamnya terdapat unsur persaingan antar pemain yang berinteraksi menurut aturan tertentu dalam rangka mencapai tujuan permainan. Unsur-unsur permainan ini dapat menumbuhkan tumbuh kembang rasa tanggung jawab, keterampilan pemecahan masalah, dan hambatan yang menuntut siswa untuk dapat mencapai visi dan misi permainan.

Sadiman (2012: 78) menjelaskan tentang Permainan adalah sesuatu yang melibatkan dan menggairahkan siswa karena bersifat menghibur. Permainan papan jumanji merupakan media yang menarik dikarenakan mengandung unsur persaingan antar pemain dan juga menimbulkan intrik dikarenakan tiada yang tahu siapa yang nantinya bakal menang. Oleh karena itu, board game Jumanji memberi peluang pada siswa dalam berkontribusi positif dalam proses pengajaran. Menurut kurikulum 2013, belajar mengajar aktif merupakan proses belajar mengajar yang efektif. Siswa bakal makin aktif berpartisipasi pada proses pembelajaran dengan memakai board game Jumanji dalam medianya.

Permainan papan Jumanji yang dibuat media sedikit beda dari permainan Jumanji dalam buku Chris

Van Allsburg. Dalam media ini, permainan papan Jumanji disebut sebagai Papan Permainan Jumanjik (Jumanji Tematik) serta dimainkannya dengan berkelompok dengan area tengah Jumanjik sebagai tujuannya. Setiap kelompok pemain diharuskan bisa memberi jawaban atas kartu tantangan yang tersedia untuk mencapai tujuan akhir. Seorang direktur permainan memberikan kunci jawaban serta stiker *reward* dan *punishment* pada pemain yang menyelesaikan permainan sebagai hadiah dan hukuman, masing-masing. Tim pemenang adalah tim yang dapat melewati garis finis terlebih dahulu dan mengumpulkan bintang (*reward*) paling banyak.

Harapannya hasil modifikasi papan permainan Jumanji bisa membantu siswa pada memahami pembelajaran mata pelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Tingkat IV pada Topik 8: Tempat Tinggal. Subtema 1: Lingkungan Hidupku Integrasi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA merupakan komponen Pembelajaran 1. (IPA). Kedua topik tersebut dirasa cocok dan sesuai dengan karakteristik Jumanjik Gaming Dad Media. Oleh karena itu, judul penelitian yang peneliti pilih yakni "Pengembangan Media Jumanjik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik".

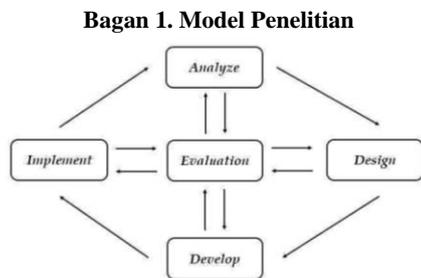
Berdasarkan konteks yang sudah dijabarkan, maka tujuan penelitian berikut yakni: (1) Pendeskripsian proses pengembangan media Jumanjik dalam pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Kelas 4 SD. (2) Mengetahui tingkat validitas media jumanjik pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Kelas 4 SD. (3) Memahami keefektifan media Jumanjik untuk pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Kelas 4 SD.

## METODE

Penelitian serta pengembangan adalah metodologi yang peneliti ikuti *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang dipergunakan dalam hasilkan produk baru yang spesifik serta engevaluasi khasiatnya (Sugiyono, 2018: 297). Sementara Borg dan Gall (1988) mendefinisikannya sebagai metode penelitian yang dipergunakan dalam pengemabangan ataupun pemvalidasian produk dalam pendidikan serta pembelajaran, kami mendefinisikannya sebagai: (Sugiyono, 2019: 14). Menurut Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (dalam Tegeh, 2014: xiii), penelitian serta pengembangan (R&D) ialah proses menciptakan produk baru serta penyempurnaan produk yang sebelumnya telah ada. produk, perhitungan dimungkinkan. Produk yang dibuat

diharapkan dapat mempermudah dalam pendistribusian bahan ajar kepada siswa.

Penelitian pengembangan berikut mempergunakan model ADDIE “(Analyze, Design, Development, Implemtation, dan Evaluation)” dalam pengembangan media papan permainan Jumantik pada pembelajaran Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Lima langkah penelitian itu bisa diilustrasikan contohnya pada Bagan 1.



(Tegeh, 2014:78)

Peneliti menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif yang berbentuk deskripsi diperoleh dari kritik beserta saran dosen pembimbing, validator media, validator materi, pengajar serta murid pengguna media pembelajaran yang sudah dimodifikasi. Sedangkan sementara kuantitatif yang berbentuk angka, diperoleh dari hasil penilaian validasi media dan materi oleh validator. Hasil keefektifan media diperoleh dari angket respon yang guru dan murid isi. Selain itu hasil *pre-test* serta *post-test* belajar murid pada saat proses belajar mengajar juga berperan dalam menentukan keefektifan media yang dikembangkan.

Untuk menghitung tingkat kevalidan produk berupa media papan permainan Jumantik pada pembelajaran “Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV” yang sudah diberi penilaian dari validator ahli materi serta validator ahli media, maka peneliti menggunakan rumus hitung.

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

Dimodifikasi dari (Sudijono, 2007)

Keterangan :

- P : Persentase skor rata-rata
- F : Jumlah skor yang didapat
- N : Jumlah skor maksimal

Hasil presentase nilai akhir yang diperoleh, akan diadakannya penganalisisan dengan mempergunakan kriteria yakni:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media**

No.	Presentase Nilai Akhir	Kategori
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
2.	68% < skor ≤ 84%	Valid
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
5.	20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid

dimodifikasi dari (Ridwan, 2013)

Untuk menghitung tingkat efektifan produk berupa media papan permainan Jumantik pada pembelajaran “Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV” yang telah diperoleh berdasarkan pada angket respon guru kelas dan peserta didik, akan dihitung menggunakan rumus hitung. Selanjutnya, presentase nilai akhir yang telah diperoleh, nantinya diadakan penganalisisan mempergunakan kriteria yakni:

**Tabel 2. Kriteria Keefektifan Produk**

No.	Presentase Nilai Akhir	Kategori
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat Efektif
2.	68% < skor ≤ 84%	Efektif
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Efektif
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Efektif
5.	20% < skor ≤ 36%	Tidak Efektif

dimodifikasi dari (Ridwan, 2013)

Untuk menentukan keefektifan produk media papan permainan Jumantik dalam pembelajaran “Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV” juga berdasarkan pada pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan *pre-test* serta *post-test*. Maksimal nilai yang didapat dari hasil *pre-test* serta *post-test* adalah 100 dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah adanya penetapan dalam pembelajaran berikut adalah 75. Berikut rumus untuk menghitung presentase ketuntasan hasil belajar murid:

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

(Purwanto, 2009:102)

Hasil presentase yang diperoleh, akan diadakannya penganalisisan dengan mempergunakan kriteria yakni:

**Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Belajar Peserta Didik**

No.	Presentase Nilai Akhir	Kategori
1.	$x \geq 80\%$	Sangat Baik
2.	60% < skor ≤ 80%	Baik
3.	40% < skor ≤ 60%	Cukup
4.	20% < skor ≤ 40%	Kurang
5.	0% < skor ≤ 20%	Sangat Kurang

(S.Eko Putro Widoyoko, 2009:238)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini ialah media pembelajaran berwujud papan permainan Jumanji yang diberinama “Jumentik (Jumanji Tematik)“. Media ini digunakan dalam membantu pemahaman murid serta mengembangkan minat belajar murid dalam pembelajaran tematik kelas IV. Dalam bagian berikut nantinya dijabarkan berkenaan hasil daripada media pembelajaran Jumentik yang mencakup proses pengembangan, kevalidan serta keefektifan media Jumentik.

Media papan permainan Jumentik dipergunakan dalam “Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV” yang berisikan keterpaduan antara mata pelajaran Bahasa Indonesia serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berisikan materi berkenaan pencerematan sejumlah tokoh yang ada pada teks fiksi, sementara mata pelajaran IPA berkenaan dihubungkannya gaya dengan gerak dalam peristiwa dalam lingkungan sekitar.

Proses pengembangan papan permainan Jumentik ini mempergunakan model pengembangan ADDIE yang miliki 5 tahapan pengembangan yakni analisis “(analyze)”, perancangan “(design)”, pengembangan “(development)”, implementasi “(implementation)”, dan evaluasi “(evaluation)”.

### Analisis (analyze)

Tahap awal yakni analisis yang miliki tujuan dalam penentuan konten yang nantinya dikembangkan dalam Media Jumentik didasarkan dengan kemampuan siswa, sifat, serta konten yang ada. Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas IV SD Negeri 25 Gresik saat menganalisis masalah serta didapat informasi bahwasanya ada kesulitan pada pembelajaran tematik dikarenakan dipadukannya sejumlah mata pelajaran dengan waktu terbatas, hal ini menjadi penyebab murid kurang mampu untuk pelajari seluruh mata pelajaran pada satu pelajaran. Hal ini disebabkan karena metode serta media yang dipergunakan pengajar umumnya merupakan metode pengajaran dan seringkali tidak mempergunakan media pembelajaran yang tepat serta sesuai bagi siswa, akhirnya menyulitkan mereka dalam mendapat informasi serta pengetahuan.

Analisis kurikulum yang UPT SD Negeri 25 Gresik gunakan ialah mata kuliah tahun 2013 yang pembelajarannya mempergunakan pembelajaran tematik terpadu. Setelah memahami masalah, peneliti menganalisis dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, maka bahan dan media yang digunakan ditentukan oleh guru dan buku ajar siswa. Topik 8: Lingkunganku ialah materi kelas 4 menurut hasil analisis. Subtema 1:

“Lingkungan Tempat Tinggalku” Kajian pertama mengintegrasikan disiplin Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia (IPA). Dalam bahasa Indonesia, mata pelajaran mengandung keterampilan dasar. 3.9 Mencermati tokoh dalam teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh secara verbal, tertulis, dan visual. Mata pelajaran IPA mengandung keterampilan dasar. 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak yang terjadi di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan hubungan antara gaya dan gerak. Materi ini dipilih karena dalam materi ini pemahaman harus terintegrasi dengan mengamati hubungan antar tokoh dalam teks fiksi, gaya dan tindakan peristiwa di lingkungan sekitar, dan hubungannya dengan lingkungan tempat mereka tinggal.

Menurut analisis Piaget tentang kebutuhan siswa kelas empat berusia 10 tahun, mereka senang bermain dan bekerja dalam kelompok kecil. Media jumentik dapat menyampaikan informasi tidak hanya dengan gambar ataupun benda fisik, tetapi lewat pertanyaan pula pada kartu tantangan dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif. Protagonis permainan ini adalah siswa, dan ini bertujuan untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar.

### Perancangan (design)

Pada langkah kedua, media didesign guna miliki tampilan, fungsi, serta konten yang beda daripada media yang ada. Hasil dari fase ini terdiri dari desain konseptual awal yang berfungsi sebagai referensi untuk fase selanjutnya. Item ini adalah kumpulan media permainan papan Jumanji yang terdiri dari permainan papan, rencana permainan, kartu tantangan, instruksi permainan, dan materi yang dibuat.

Desain tampilan Jumentik Media menyerupai film adaptasi JUMANJI dengan penggunaan panel kayu lapis panjang dan lebar (1995). Media tersebut pada masa perkembangannya dijuluki Jumentik Game Board (Jumanji Thematic). Di papan permainan Jumentik, ada rencana permainan dengan empat titik awal di setiap ujung dan area akhir di tengah. Jalur dari area awal ke area akhir berbentuk persegi hingga area awal dan akhir terhubung. Pada papan permainan Jumentik adanya denah permainan yang berisikan 4 *start* dalam setiap ujung papan serta satu area *finish* yakni di tengah papan. Jalan antara area *start* ke area *finish* berupa susunan persegi sampai area *start* terkoneksi dengan area *finish*. Kartu tantangan berisi jumlah pertanyaan bahasa Indonesia dan sains yang sama. Kartu tantangan bahasa Indonesia berwarna biru, sedangkan kartu tantangan sains berwarna oranye, misalnya, untuk membedakan kedua mata pelajaran tersebut. Pemain harus menyelesaikan kartu tantangan untuk memenangkan permainan. Sesuai dengan tema pembelajaran, media Jumentik Board

didesain semenarik mungkin dengan motif hutan, selain itu juga dapat menarik perhatian siswa..

Langkah selanjutnya dalam tahap perencanaan ini adalah mengembangkan alat evaluasi untuk media pembelajaran yang dibuat. Instrumen ini telah ditulis dalam bentuk aspek kriteria evaluasi, sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang dipilih. penampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media dinilai sebagai faktor. Secara bersamaan, sesuai dengan materi, termasuk relevansi kurikulum, kelayakan konten, kelayakan bahasa.

**Pengembangan (development)**

Dalam tahapan ini, desain media yang sudah digariskan dalam tahapan sebelumnya akan menjadi pedoman bagi pengembangan media pengurus Jumantik. Ada tiga langkah yang diperlukan untuk membuat media papan Jumantik. Awalnya, dibuatnya media dimulai dengan desain penggambaran terhadap permainan papan serta kartu tantangan, menggunakan desain tanpa batas atau perangkat lunak pengolah gambar untuk mengamati hubungan antara gaya dan tindakan karakter fiksi dan peristiwa di lingkungan sekitar, dan untuk menentukan konten berdasarkan bahan. *software* atau aplikasi pengolahan gambar *infinite design*, *ibisPaint X*, dan *figma*. Langkah kedua yakni, dibuatnya papan permainan yang bermaterial kayu triplek miliki ukuran 40 cm x 40 cm. Langkah kedua adalah membuat papan triplek dengan ukuran dan bentuk yang sama dengan papan jumanji standar. Selanjutnya, cetak desain sampul, rencana permainan, dan aturan permainan pada materi spanduk. Langkah selanjutnya yakni pencetakan kartu tantangan yang sudah ada desain dalam langkah pertama mempergunakan "art paper" dengan ukuran 7 cm x 10 cm.

Tampilan papan permainan Jumantik bagian depan ataupun sampul dinyatakan sebagai berikut:

**Gambar 1. Tampilan Depan Media Jumantik**



Gambar 1 menunjukkan penampilan bagian depan untuk cover papan permainan Jumantik. Saat

dibukanya papan permainan Jumantik nantinya tampak bagian dalam tampilan papan.

**Gambar 2. Tampilan Dalam Media Jumantik**



Gambar 2 menunjukkan tampilan yang ada di dalam Jumantik dengan rencana permainan, instruksi permainan, dan aturan permainan Jumantik. Area papan memiliki empat titik awal di setiap sudut dan garis *finish* di tengah, memungkinkan empat grup untuk bermain dan bersaing untuk mencapai *finish*. Pertama ialah tujuan ujung permainan. Dalam perjalanan permainan, tiap sudut awal diberi tanda dengan pion yang mewakili kelompok dari pemain. Di sisi kiri juga kanan papan ada instruksi permainan, yang meliputi aturan permainan, instruksi penjaga, serta instruksi pemain. Untuk lebih detail, dapat dilihat yakni:

**Gambar 3. Petunjuk Permainan Jumantik**



Denah permainan mencakup rute yang menampilkan dua warna beragam pada setiap kotak. Kotak biru mengharuskan pemain untuk mengambil kartu tantangan biru, sedangkan kotak oranye mengharuskan pemain untuk mengambil kartu tantangan oranye juga. Tata letak kartu tantangan digambarkan pada Gambar 4 serta 5 berikut:

Gambar 4 Kartu Tantangan Jumantik Bahasa Indonesia



Gambar 5 Kartu Tantangan Jumantik IPA



Dalam permainan berikut ada satu murid yang memiliki peran dalam penjaga guna pengawasan keberlangsungan permainan, dan satu peserta didik pemegang kunci jawaban kartu tantangan Jumantik contohnya dalam gambar 6 yakni:

Gambar 6 Kunci Jawaban Kartu Tantangan Jumantik



Peneliti menentukan kombinasi Ilmu Bahasa Indonesia serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1, yang berisikan informasi berkenaan mengamati tokoh fiksi dan

mengaitkan gaya dengan gerak di lingkungan sekitar. Media ini berisi empat puluh kartu tantangan bahasa Indonesia dan empat puluh kartu tantangan IPA; setiap kelompok akan menerima satu set kartu tantangan. Ketika pion berhenti, siswa diberi pertanyaan yang sesuai dengan warna kotak. Jika parkir di kotak biru maka harus mengambil kartu tantangan berwarna biru, dimana dalam Bahasa Indonesia, ketika pion diparkir di atas kotak oranye maka harus mengambil kartu tantangan berwarna oranye yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Untuk maju ke zona *finish*, pemain diharuskan bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Sebagai *reward* serta *punishment*, dibagikannya stiker bintang serta bom ke grup pemain, lalu letakkan stiker ini di kotak-kotak di sepanjang rute permainan.

Proses penyusunan perangkat pembelajaran, berisikan sejumlah kegiatan yakni awal, inti, serta penutup, menyusul. Tema 8: “Daerah tempat tinggalku” menginformasikan perkembangan perangkat pendidikan. Subtema 1: “Lingkungan tempat tinggalku”, Pelajaran 1 terdiri dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia.

Validator ahli media nantinya melakukan pemvalidasian serta pengevaluasian media guna mengetahui validitas media pembelajaran yang nantinya dibuat. Instruktur ahli media dan pengajar ahli materi mengevaluasi formulir Validasi Penilaian Kelayakan Media untuk melakukan validasi. Dosen Ahli Media dan Dosen Ahli Materi juga memberi masukan dalam rangka media penyempurnaan guna menjadi acuan penyempurnaan media sebelum nantinya diimplementasikan ataupun untuk keperluan pembelajaran.

Dalam melaksanakan validasi, ahli materi diharuskan penuhi persyaratan sebagai berikut: (1) Minimal bergelar Magister; (2) Ahli gugus tugas. Kriteria tersebut dipenuhi oleh Julianto, S.Pd., M.Pd. Serupa dengan spesialis materi, spesialis media diharuskan penuhi persyaratan berikut: (1) Gelar master ataupun lebih tinggi; (2) Penguasaan dengan media pembelajaran. Kriteria ini dipenuhi oleh Drs. Suprayitno, M.Si.

### Implementasi (*implementation*)

Tahap keempat adalah tahap penerapan. Tahap ini termasuk sebuah proses dalam implementasi hasil produk yang sudah dikembangkan serta tervalidasi dari sejumlah ahli validator. Pada tahapan ini media Jumantik akan uji cobakan langsung pada murid. Sebelum diuji cobakan, murid dahulu diajukan *pre-test* guna mengamati kemampuan awal yang dimiliki. Selanjutnya murid mencoba untuk menggunakan media Jumantik dan yang terakhir mereka akan diberikan *post-test*. Selain itu pengajar serta murid diminta pula untuk mengisi lembar

angket yang bertujuan dalam mengamati tanggapan pengajar serta murid pada media yang disusun.

**Evaluasi (evaluation)**

Tahap ini termasuk tahap terakhir pada model penelitian ADDIE. Tahapan terakhir ini disebut dengan Tahap Evaluasi Selalu ada tahap evaluasi untuk setiap tahap pengembangan ADDIE. Pada fase evaluasi model pengembangan ADDIE, evaluasi formatif terjadi pada fase pengembangan. Penggunaan evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kelayakan media papan permainan Jumantik yang didapatkan dari validasi sejumlah ahli diantaranya media, materi serta uji coba lapangan terhadap media papan permainan Jumantik. Tahapan berikut juga bertujuan untuk pengukuran tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan pada pengembangan produk Media Jumantik. Dengan Tema 8: “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 1: “Lingkungan Tempat Tinggalku”, Pembelajaran 1 yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

**1. Data Hasil Kevalidan Media Jumantik**

Media Jumantik dinyatakan valid melalui uji validasi produk yang dilaksanakan oleh validator ahli pada bidangnya. Pada Senin, 6 Juni 2022 dilakukan validasi materi oleh Bapak Julianto, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi. Selanjutnya, pada Selasa, 7 Juni 2022 dilakukan validasi media oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si selaku validator ahli media.

**a. Validasi Materi**

Validator materi serta perangkat pembelajaran dilakukan dari validator ahli pada bidang tematik, dengan mempergunakan instrumen validasi disusun dengan skala likert dan diisi dengan memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang dirasa tepat.

Berdasarkan hasil validasi materi tema “Daerah Tempat Tinggalku“ subtema 1 pembelajaran 1 pada papan permainan Jumantik diperoleh skor total 48 dan menghasilkan presentase skor kevalidan materi berjumlah 87% yang menandakan bahwa materi yang terdapat pada kartu tantangan media Jumantik valid untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

**b. Validasi Media**

Media Jumantik disebut valid dengan pengujian validasi produk yang validator ahli lakukan pada bidangnya. Berdasarkan hasil validasi ahli media Papan Permainan Jumantik diperoleh skor akhir 45, sehingga

didapatkan hasil kevalidan media berjumlah 90% yang menyebutkan bahwasanya media Jumantik masuk pada pengkategorian valid untuk dipergunakan.

Meskipun berdasarkan hasil persentase hasil skor validasi media dikatakan valid, namun terdapat saran dari validator media sebagai berikut.

**Tabel 6. Revisi Media**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Saran Validator: Petunjuk permainan lebih baik/jelas dibuat penomoran.</p>	 <p>Perbaiki media : Petunjuk permainan telah dibuat penomoran.</p>
 <p>Saran Validator: Petunjuk permainan lebih baik/jelas dibuat penomoran.</p>	 <p>Perbaiki media : Petunjuk permainan telah dibuat penomoran.</p>

**c. Data Hasil Keefektifan Media Jumantik**

Keefektifan media Jumantik bisa diamati didasarkan dari angket yang diajukan pada guru kelas IV UPT SD Negeri 25 Gresik, dimana untuk kelas IV ini terdapat 2 guru kelas. Bapak Mahzumi Ahmad Hanidah, S.S dan Bapak Multazam, S.Pd.I.

Bersumberkan hasil angket yang diserahkan pada guru kelas IV didapat hasil presentase dengan skor 94% dan 92% , dengan pengkategorian sangat layak alhasil media bisa dipergunakan pada pembelajaran.

Keefektifan media Jumanantik juga dapat dilihat berdasarkan angket yang diserahkan pada murid kelas IV UPT SD Negeri 25 Gresik dan didukung pula dengan hasil *pre-test* serta *post-test* yang telah diselesaikan dari peserta didik.

Hasil angket peserta didik menunjukkan total perolehan nilai sebanyak 2.514 dari skor total 2.800. bersumberkan data hasil kuesioner respon murid, dapat diketahui hasil keefektifan produk melalui rumus hitung sehingga diperoleh hasil presentase sebesar 90%. Sehingga bisa disebut bahwasanya produk yang dimodifikasi efektif sesuai dengan kriteria keefektifan.

Hasil *pre-test* serta *post-test* yang diperoleh akan diadakan pengolahan serta dihitung sedemikian rupa. Dalam mengamati seberapa besar tingkat keefektifan, maka diberikan soal *pre-test* sebelum memakai media serta soal *post-test* setelah mempergunakan media papan permainan Jumanantik. Hasil perolehan rata-rata hasil *pre-test* mendapatkan nilai 75 dengan total yang lulus KKM sebanyak 10 peserta didik, sedangkan rata-rata hasil *post-test* mendapatkan nilai 90 dengan total yang lulus KKM sebanyak 27 peserta didik.

Didasarkan data hasil *pre-test* serta *post-test* murid bisa mengetahui hasil efektivisasi produk yang tengah dikembangkan berdasarkan pemberian soal *pre-test* serta *post-test* dengan hitungan pada rumus sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 96% dengan perolehan nilai rata-rata sejumlah 90 dan menunjukkan kriteria ketuntasan sangat baik.

### Pembahasan

Media Papan Permainan Jumanantik (Jumanji Tematik) merupakan media berupa *board games* yang didalamnya terdapat unsur persaingan antar pemain yang berinteraksi menurut aturan tertentu dalam rangka mencapai tujuan permainan. Unsur-unsur permainan ini dapat menumbuhkan tumbuh kembang rasa tanggung jawab, keterampilan pemecahan masalah, dan hambatan yang menuntut siswa untuk dapat mencapai visi dan misi permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan yang artinya suatu metode yang menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifan produk yang dikembangkan. Peneliti

menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa Papan Permainan Jumanantik (Jumanji Tematik) yang membantu kegiatan pembelajaran tema “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 1 Pembelajaran 1. Hal ini selaras dengan pendapat Nusa Putra (2015:67), R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Pada tahap pengembangan media Papan Permainan Jumanantik (Jumanji Tematik) dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yakni “*Analyze*”, “*Design*”, “*Development*”, “*Implementation*”, serta “*Evaluation*”.

Pada tahap analisis ini peneliti menentukan konten yang akan dikembangkan dalam media Jumanantik berdasarkan kemampuan, kepribadian, dan materi siswa. (1) Salah satu kendala dan kendala yang ada ialah murid menghadapi kesulitan pada pemahaman materi pembelajaran materi. Hal tersebut dapat terjadi karena guru yang cenderung menjelaskan saja tanpa adanya media pembelajaran. Sehingga menimbulkan interaksi satu arah, dan rasa bosan dari diri peserta didik. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran sehingga guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran (Putri, Adelita Aridatur, Trisakti Handayani, dan Mafruzah.2019). (2) Analisis kurikulum yang diterapkan di sekolah, UPT SD Negeri 25 Gresik menggunakan kurikulum 2013 dengan mempergunakan pembelajaran tematik terpadu dalam penyampainnya. Materi pembelajaran yang dipilih adalah mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi dan hubungan antara gaya dan gerak dilingkungan sekitar. Unsur dari permainan ini dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap tanggung jawab, dapat menyelesaikan permasalahan, serta rintangan yang peserta didik dituntut untuk dapat menuntaskan visi dan misi permainan. (3) Analisis karakteristik peserta didik, media Jumanantik nantinya akan diterapkan dikelas IV dengan rata-rata rentang usia 10 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, pada rentang usia tersebut

siswa terus mengalami proses berpikir abstrak serta belum mampu mengolah informasi yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain, siswa mampu berpikir logis melalui penggunaan benda dan kejadian nyata. Oleh sebab itu, perlu keberadaan media pembelajaran dalam menyederhanakan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan yang diberikan oleh pendidik.

Pada tahap desain diawali dengan perancangan tampilan, fungsi, serta isi yang berbeda daripada media yang sudah ada. Tema hutan dipilih dengan tujuan untuk menimbulkan daya tarik bagi pemainnya. Media disusun dengan material kayu triplek memiliki ukuran  $40\text{ cm} \times 40\text{ cm}$ . Di dalam papan permainan Jumantik adanya denah permainan yang berisikan empat *start* dalam setiap ujung papan serta satu area *finish* yakni di tengah papan. Jalan antara area *start* menuju area *finish* berbentuk persegi sampai area *start* terhubung dengan area *finish*. Desain sampul depan, denah permainan, dan aturan permainan dicetak dalam bentuk *banner* yang nantinya akan disatukan dengan kerangka papan permainan Jumantik. Dilanjutkan dengan mendesain kartu tantangan berukuran  $7\text{ cm} \times 10\text{ cm}$  yang disesuaikan dengan materi yang dialami pada penelitian ini. Desain kartu tantangan dibuat dengan warna berbeda yakni biru (untuk Bahasa Indonesia) dan orange (untuk IPA). Hal tersebut selaras dengan pendapat Widura (dalam Pratiwi, Cerliling, 2019:75) bahwa proses pembelajaran dengan media yang didalamnya memiliki komponen gambar, warna, bentuk, dan gerak dapat membuat anak atau siswa lebih menikmati proses pembelajaran.

Tahapan pengembangan dimulai pembuatan produk. Tahap ini menghasilkan produk dalam bentuk desain Papan Permainan Jumantik beserta kartu tantangan Bahasa Indonesia, IPA serta kunci jawaban dari masing-masing kartu tantangan dan tak lupa materi yang dikembangkan. Proses selanjutnya adalah memvalidasi semua komponen yang telah dibuat. Produk yang dikembangkan di validasi ahli media dan ahli validasi materi. Validasi menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli materi serta lembar validasi ahli media. Dalam proses validasi akan menghasilkan kritik, komentar, masukan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan analisis produk yang sedang dikembangkan. Adapun saran untuk

perbaikan media yakni pada petunjuk permainan lebih baik/jelas dibuat penomoran. Jika produk media telah mencapai kriteria baik atau layak maka dapat dilakukan uji coba lapangan.

Tahapan selanjutnya yakni implementasi, pada tahap ini media yang sudah dikembangkan akan diadakan pengujian coba di lapangan dengan subjek 28 siswa kelas IV UPT SDN 25 Gresik.

Dalam proses uji coba, murid terlebih dahulu diajakannya *pre-test* dalam mengamati kemampuan pertama yang dimiliki. Selanjutnya murid mencoba untuk menggunakan media Jumantik dan yang terakhir mereka akan diberikan *post-test*. Murid disebut tuntas apabila murid mendapat nilai yang melampaui KKM yang telah ditentukan yakni 75. Hasil perolehan rata-rata hasil *pre-test* mendapatkan nilai 75 dengan total yang lulus KKM sebanyak 10 peserta didik, sedangkan rata-rata hasil *post-test* mendapatkan nilai 90 dengan total yang lulus KKM sebanyak 27 peserta didik. Sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 96% dimana pada tabel kriteria ketuntasan hasil belajar dapat diketahui bahwa skor nilai tersebut menunjukkan kriteria ketuntasan sangat baik (S.Eko Putro Widoyoko, 2009:238). Selain itu, pengajar serta murid diminta untuk mengisi angket guna mengamati bagaimana reaksi guru beserta murid pada media yang dibuat. Pada titik ini, hasil angket yang diberikan kepada guru kelas empat mengungkapkan skor 94% dan 92%. Sedangkan untuk murid menghasilkan presentase 90% untuk kategori sangat layak untuk pembelajaran berbasis media.

Tahap terakhir, evaluasi. Kevalidan media berdasarkan pada hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan. Hal ini senada dengan pendapat Rukajat, Ajat (2018:2) bahwa evaluasi merupakan kegiatan mengukur tingkat kualitas kegiatan yang telah dilaksanakan dengan memperhatikan nilai berdasarkan informasi yang diperoleh. Keefektifan media diperoleh dari hasil angket respon pengguna dan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Sedangkan proses pengembangan dihasilkan dari tahapan "*Analyze*", "*Design*", "*Development*", "*Implementation*", serta "*Evaluation*". Evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan, kevalidan dan keefektifan media "Papan Permainan Jumantik (Jumanji Tematik)" Pada

Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku  
Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Untuk membuat suatu produk tertentu memerlukan berbagai tahapan agar dapat dinyatakan layak dipergunakan dengan media pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik, telah mengalami tahapan yang panjang. Pada riset ini, menggunakan penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan “*Research and Development*” (*RnD*) dengan mempergunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahapan yakni “*Analyze*” (analisis), “*Design*” (perancangan), “*Development*” (pengembangan), “*Implementation*” (implementasi), serta “*Evaluation*” (evaluasi). Setelah melakukan serangkaian tahapan dalam pengembangan Papan Permainan Jumanatik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti telah mengembangkan produk dengan kualifikasi : (1) Proses pengembangan Media Papan Permainan Jumanatik pada Pembelajaran ‘Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik’ dilakukan sesuai dengan tahapan ADDIE yang baik dan benar; (2) Nilai validasi media didapat presentase berjumlah 90% yang sesuai dengan standar “Sangat Valid” alhasil Media Papan Permainan Jumanatik pada Pembelajaran ‘Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik’ layak dipergunakan dalam media pembelajaran; (3) Keefektifan produk ditunjukkan oleh hasil angket pengajar serta peserta didik, selain itu juga lewat hasil *pre-test* serta *post-test*. Hasil angket respon peserta didik termasuk kedalam kriteria efektif karena mendapat nilai presentase berjumlah 90% serta hasil angket respon pengajar yang termasuk dalam kriteria sangat efektif karena memperoleh nilai presentase sebesar 94% dan 96%. Melalui hasil ketuntasan belajar murid setelah diselesaikannya *pre-test* serta *post-test* juga dapat dijadikan sebagai pedoman keefektifan produk yang dikembangkan. Sebanyak 28 peserta didik diberikan soal *pre-test* dengan memperoleh nilai rata-rata 75 dengan presentase ketuntasan sebesar 36%. Sedangkan dalam pemberian soal *post-test* mendapat nilai rata-rata 90 dengan presentase ketuntasan sebesar 96%. Bersumberkan data tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan Media Papan Permainan Jumanatik pada “Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik” memperoleh nilai ketuntasan belajar yang baik dan efektif untuk dipergunakan dalam media pembelajaran.

### Saran

Hasil penelitian dalam pengembangan Media Papan Permainan Jumanatik pada Pembelajaran “Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik” masih terbatas pada pembelajaran 1 saja yang dimuatnya mata pelajaran Bahasa Indonesia serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Bagi peneliti lain perlu adanya pengembangan dengan menggunakan materi pembelajaran yang lain. Peneliti selanjutnya juga dapat menjadikan Media Papan Permainan Jumanatik dalam bentuk aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2013. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handayani, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Vol 8(3), 496-503. E-ISSN:23389621
- Irawantoro, Nur & Suryana, Yusuf. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Nursalim, Mochammad, dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Patterson, S. 2015. *Games and Gaming in Medieval Literature (Isted)*. New York Palgrave Macmillan.
- Pratiwi, C.Y. 2019. *Pengembangan Media Doodle Pop up Explosion Box untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah dasar*. Jurnal PGSD. Vol.07 Nomer 05,75.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Adelia Arifatur, dkk. 2019. *Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Tlogomas 2*. Jurnal Basicedu 3(1):141-145
- Ridwan. 2013. *Cara Mudah Belajar SPSS 17 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Ridwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Rukajat, Ajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Sleman: CV. Budi Utama.
- Sadiman, A.S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- S. Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudaryono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Sudjana, N. dan Riva'i, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumantri, M.S. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tegeh, I.M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

