

PENGEMBANGAN GAME BOARD “EXPLORE BATIK JETIS” UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII 4 SMP NEGERI 5 SIDOARJO

Febriani Dwi Ariyanti¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: febriani22074@mhhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 5 Sidoarjo yang masih didominasi metode ceramah dan praktik, Oleh karena itu kurang mampu memicu keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mengakibatkan kejenuhan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, pengembangan, efektivitas *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis”. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo. Hasil Validasi *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis” menunjukkan bahwa media “sangat layak”, dengan validasi materi 92,5% dan validasi media 90%. Uji coba dilakukan dalam satu pertemuan mulai dari pemberian materi, *Pre-test*, uji coba media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis”, dan *Post-test*. Hal ini menunjukkan tingkat minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari total skor 36,6 meningkat menjadi 78,8. Respon dari peserta didik 80,7% dan guru Seni budaya 85% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis” berbantuan *Augmented Reality* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa, khususnya untuk mengenalkan sejarah, ciri khas, ragam motif beserta makna Batik Jetis.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Game Board*, *Augmented Reality*, Batik Jetis Sidoarjo, SMP Negeri 5 Sidoarjo

Abstract

The study was motivated by the fact that cultural arts education at Sidoarjo State Junior High School 5 relies on lecture and hands-on practice methods, which fail to stimulate active student engagement and consequently lead to boredom. This study aims to describe the concept, process, development, and effectiveness of the “EXPLORE Batik Jetis” board game. The *Research and Development* (R&D) method was used, following the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Validation results indicate that the medium is “highly suitable,” with content validity at 92.5% and medium validity at 90%. Pilot testing showed an increase in the total score from 36.6 to 78.8. Student response rates were 80.7%, and those of art and culture teachers were 85%, both falling into the “very good” category. Therefore, the “EXPLORE Batik Jetis” board game, supported by *Augmented Reality*, is effective in improving students’ learning outcomes and is suitable for use as a visual arts learning medium, particularly for introducing the history, distinctive characteristics, variety of motifs, and meanings of Batik Jetis.

Keywords: Learning Materials, *Game Board*, *Augmented Reality*. Sidoarjo Jetis Batik, Sidoarjo State Junior High School 5

PENDAHULUAN

Pentingnya Pendidikan seni budaya dalam membentuk karakter peserta didik yang berbudaya dan mempunyai peranan penting dalam pelestarian kearifan lokal dan menghargai warisan budaya Bangsa Indonesia. Perkembangan zaman mengakibatkan media belajar mengalami perubahan perkembangan sesuai materi pelajaran, oleh sebab itu guru harus memilih media pelajaran yang sesuai dengan peserta didik.

Dalam melestarikan budaya lokal salah satu tantangan utamanya yakni kurangnya pemahaman dan minat peserta didik, khususnya pada tingkat SMP, dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan melalui metode yang bersifat konvensional dan kurang interaktif. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran seni budaya. salah satu media pembelajaran yakni melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukatif (*Game board*) yang berbantuan *Augmented Reality*.

Dalam penelitian ini, subyek penelitian dibatasi untuk peserta didik kelas VIII 4 SMPN 5 Sidoarjo dengan jumlah peserta didik 21 orang yang akan dibagi menjadi 3 kelompok. Objek penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Game Board* “EXPLORE BATIK JETIS” Materi pelajaran yang digunakan dalam *Game Board* hanya mencakup materi seni budaya, khususnya batik Jetis Sidoarjo. Media yang dikembangkan berupa *Game Board* manual yang berbentuk *Game Board* dengan unsur Batik Jetis dan yang berbantuan dengan *Augmented reality* (AR).

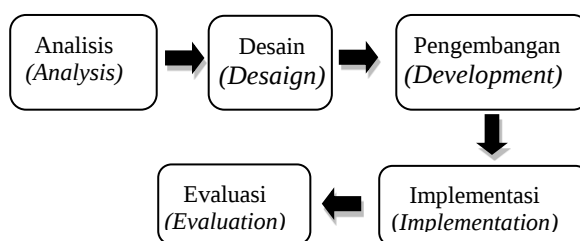
Rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana konsep, proses, hasil dan keefektifan media, yang bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses, hasil, keefektifan media dan respon peserta didik. penelitian ini diharapkan memberikan manfaat tentang media pembelajaran baru yang menarik dan inovatif, yang akan mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran Batik Jetis. Penelitian ini juga dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas dan

mengkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan media dan materi yang diteliti yaitu tentang pengembangan *Game Board* “EXPLORE BATIK JETIS” pada peserta didik kelas VIII 4 SMPN 5 Sidoarjo. Penelitian berjudul “Implementasi Aplikasi *Augmented Reality* (AR) Ragam Hias Nusantara sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah” oleh Achmad Faizal A (2025) Universitas Nurul Jadid. Nengtiyas Andini. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Flipbook Digital* Materi Sejarah Batik Jetis Sidoarjo Untuk meningkatkan Minat Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Bhayangkari Porong”. Anindya dkk. (2024) “Analisis Makna Simbolik dan Nilai-Nilai Motif Batik Jetis Sebagai Implementasi Etnopedagogi untuk Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila”. Universitas Negeri Surabaya. Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu penelitian tersebut berfokus pada seni rupa dan sejarah dari motif batik. Perbedaan yaitu materi yang digunakan berfokus pada batik Jetis khas Sidoarjo dari motif batik hingga nilai nilai yang terkandung dalam batik Jetis tersebut. Media terdahulu (baik flipbook maupun aplikasi AR buku ajar) cenderung diakses oleh siswa secara mandiri/individual.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.



Bagan 1, Tahapan Model ADDIE

Melakukan tahapan analisis yaitu Mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan observasi, wawancara kepada guru seni budaya SMP Negeri 5 Sidoarjo, angket, *Pre-test*, *Post-test* dan dokumentasi.

Tahapan Desain atau merancang media desain *Game Board* dengan berbantuan *Adobe Illustrator*

dan *Canva*, peneliti juga merancang instrumen validasi kelayakan media oleh ahli media dan materi.

Pada tahapan pengembangan, menghasilkan *Media Game Board* dari yang telah di rencanakan. Pada tahapan ini media akan divalidasi kepada para ahli media dan materi. Dari saran dan masukan dari para ahli peneliti akan melakukan revisi media.

Tahapan Implementasi ini menerapkan *Media Game Board* untuk peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo untuk mengetahui kelayakan media. Hasil dari tahapan ini berupa hasil total skor *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik pada saat pembelajaran dikelas.

Pada tahap Evaluasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media pada peserta didik. Dengan cara mengumpulkan data yang berupa angket oleh peserta didik dan para ahli media dan materi. Hasil dari penilaian digunakan untuk merevisi akhir media agar menyempurnakan media yang optimal.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif berupa umpan balik, saran dan kritik, revisi dan hasil observasi pada saat proses validitor dan pengguna uji coba. Untuk pendekatan kuantitatif berupa angket yang diisi oleh validator ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Penggunaan rumus skala likert digunakan untuk pemberian nilai dari validator ahli media, ahli materi.

Hasil presentase angket akan dikelompokkan dengan kategori dalam tabel tersebut. Media pembelajaran *Game Board* dapat memenuhi syarat kelayakan jika mencapai skor persentase minimal 75 % dengan kategori layak.

KERANGKA TEORETIK

a. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan pada proses pembelajaran yang bersifat fisik maupun non-fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Pendapat lain Media pembelajaran yang efektif adalah yang dapat membantu peserta didik dalam memahami

materi dan mempermudah jalannya proses pembelajaran. Media yang bersifat interaktif juga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit. (Sudjana. 2005). Dengan demikian, pemilihan media yang sesuai dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Tujuan dan manfaat media pembelajaran

Menurut Daniyati A (2023) media pembelajaran berperan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik serta menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan memudahkan guru dalam pembelajaran.

c. Media Interaktif

Menurut Sadiman et al. (2012) Media interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi antara peserta didik dan media itu sendiri, peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan media interaktif yang tepat bagi peserta didik untuk membantu memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

d. Game Board

Menurut Randel, J.M., dkk 1992 *Game Board* atau papan permainan adalah media pembelajaran yang efektif dan interaktif menggunakan materi pelajaran hingga mencapai tujuan permainan. Pendapat lain mengemukakan *Game Board* juga merupakan media yang efektif untuk proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, dikarenakan pemain atau peserta didik harus berinteraksi satu dengan yang lain menggunakan materi pelajaran hingga mencapai tujuan permainan. (Vogel, J. J. 2007). Dalam buku *The Art of Game Design*, Schell J (2008), menjelaskan bahwa permainan (*game*) memiliki empat elemen utama untuk membentuk fondasi dari sebuah desain permainan. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Game Board* atau papan permainan alat pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif hingga mencapai tujuan permainan

e. Batik Indonesia

Dalam buku Ensiklopedia *The Heritage Of Batik*, Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa, Primus S (2016). Batik diakui secara resmi oleh UNESCO diperingati sebagai Hari Batik Nasional pada tanggal 2 Oktober 2009. Salah satu wujud keberagaman budaya di Indonesia yang masih ada sampai saat ini dan warisan leluhur dari generasi ke generasi yang kaya akan keunikan dari setiap daerah yaitu Batik Indonesia.

f. Batik Jetis

Menurut Rizky Satrya W (2015) Yang diawali oleh mbah Mulyadi yang dipercaya oleh masyarakat Jetis merupakan keturunan Raja Kediri sebagai pedagang. Adapun Menurut Zukhrufa (2023) Batik Jetis sendiri mengalami banyak perubahan dari awal mula perkembangannya hingga saat ini.

g. Ciri Khas Batik Jetis

Menurut Nugroho, D. S.(2020) Batik Jetis khas Sidoarjo merupakan batik tradisional yang memiliki motif yang besar dan memiliki warna yang mencolok, mencerminkan karakter masyarakat daerah pesisir yang ekspresif. Adapun menurut Zukhrufa (2023) Dalam Batik bentuk, warna, tekstur, proporsi, komposisi dan lainnya, menentukan dalam informasi yang bekerja merekonstruksi suatu *image* atau pencitraan.

h. Makna Simbolik Motif Batik Jetis

Menurut Y Susilaningtyas dkk (2020) Motif Batik Jetis diawali dengan beras utah, kebun tebu serta kembang bayen pada tahun 1675. Selanjutnya berkembangnya motif-motif yang diantaranya, motif sekar jagad, udang bandeng, sekardangan, dan burung merak dan sebagainya.

i. Ilustrasi

Ilustrasi tidak hanya berfungsi untuk elemen estetika tetapi ilustrasi juga sebagai alat penting untuk komunikasi informasi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman dalam bermain. (Kallio, K.-M & Tschimmel, K, 2020). Dengan *design* yang menarik dan baik

mampu membantu pemain untuk memahami konteks permainan.

j. Tipografi

Menurut GÜNAY M (2024) Tipografi merupakan elemen visual yang digunakan menyampaikan pesan secara jelas dan mempengaruhi persepsi dan pelaman pembaca. Tipografi meliputi jenis huruf, ukuran spasi dan tata letak yang bertujuan untuk mudah dibaca dan memiliki nilai estetika. Agar tipografi mudah dipahami dengan baik oleh pembaca, tipografi harus sesuai dengan target audiens

k. Warna

Menurut Kuo, Y.-C. & Chang, C.-Y. (2018) warna merupakan elemen desain bertujuan untuk memperkuat pesan , dan menciptakan identitas visual. Dalam penggunaannya, memilih warna yang tepat bisa meningkatkan daya tarik dan membantu mengorganisasikan informasi. Pemilihan warna yang menggambarkan motif batik Jetis khas Sidoarjo yaitu warna-warna cerah. Oleh sebab itu penulis akan menggunakan warna kuning, putih, biru dan hijau tua.

l. Aplikasi Assemblr

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik dapat dicapai melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi Assemblr EDU sebagai media berbasis *Augmented Reality* (Khayroiyah dkk., 2025). Dengan menggunakan aplikasi Assemblr ini dapat memberikan kemudahan untuk merancang soal dan gambar batik Jetis Sidoarjo melalui teknologi *Augmented Reality*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Pembuatan Game Board

Konsep pembuatan media *Game Board* berbasis *Augmented Reality* dalam penelitian ini meliputi tahap analisis dan desain sesuai model yang diterapkan peneliti, yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1). Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru seni budaya, menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya sejauh ini masih menggunakan presentasi *PowerPoint* (PPT), ceramah, serta praktik. Di sisi lain, sekolah memiliki

fasilitas koneksi internet yang memadai dan peserta didik diizinkan membawa *Smartphone*. Hasil observasi menunjukkan bahwa 87% peserta didik kelas VIII-4 memiliki kemahiran digital yang sangat baik. Namun terdapat kelemahan peserta didik yang seringkali hanya fokus pada *Smartphone* dan minimnya kerja sama dan komunikasi, sehingga melalui media ini aspek pemanfaatan teknologi diwadahi melalui fitur *Augmented Reality*.

Mayoritas peserta didik kelas VIII-4 masih belum mengenal tentang Batik Jetis Sidoarjo. Melalui *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis” yang dimainkan secara berkelompok yang dilengkapi fitur AR, Pengembangan media berbasis digital yaitu *Game Board* dan *Augmented Reality* yang memungkinkan untuk dikembangkan secara optimal.

2). Konsep Desain

Konsep tersebut terdiri dari konsep penyusunan materi dan konsep desain media *Game Board*. Konsep desain media *Game Board*. Konsep media yang disusun terdiri dari papan permainan, buku panduan guru dan peserta didik, kartu, id pengguna dan pion.

a). Konsep *Game Board* menggunakan *Adobe illustrator*



Gambar 1 Storyboard Media *Game Board*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Peserta didik diajak untuk aktif menganalisis dan memahami makna filosofis di balik setiap corak dan ragam hias motif Batik Jetis. Melalui *Game Board* dengan sistem poin, dan pencapaian target di dalam papan permainan, *Game Board* mampu menciptakan atmosfer belajar yang menantang.

b). Konsep Materi PTT menggunakan *Canva*



Gambar 2 Storyboard Materi Batik Jetis
Sumber: Febriani Dwi, 2026

PPT ini diharapkan mampu memantik rasa ingin tahu awal peserta didik, sebelum mereka mengeksplorasi materi lebih jauh melalui media *Game Board* dan *Augmented Reality*.

b. Proses Pengembangan

Proses pembuatan *Game Board* berbasis *Augmented Reality* yang meliputi tahap pengembangan (*Development*) dimulai dari :

1). Pembuatan *Game Board* Menggunakan *Adobe Ilustrasi*

Pembuatan *Game Board* dirancang secara digital dengan ukuran 35 cm x 35 cm. Font yang ada di papan permainan menggunakan Font Sitka dengan ukuran 76 pt dan Font Script MT Bold dengan ukuran 112 pt.



Gambar 3 Tampilan Editing *Game Board* menggunakan *Adobe Ilustrasi*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

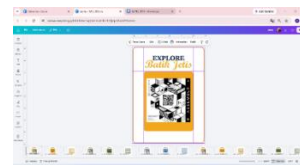
Media *Game Board*, yang didalamnya berisi petak dari *Start-finish*, dan tempat kartu yang ada di *Game Board*. Media *Game Board* disusun terdiri dari papan permainan, buku panduan guru dan peserta didik, kartu, id pengguna dan pion.

a). Penyusunan Buku Panduan Guru dan Peserta Didik Menggunakan *Canva*.





Gambar 4 Tampilan *Editing* Buku Panduan menggunakan *Canva*
Sumber: Febriani Dwi, 2026



Gambar 7 Tampilan *Editing* kartu penjawab menggunakan *canva*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

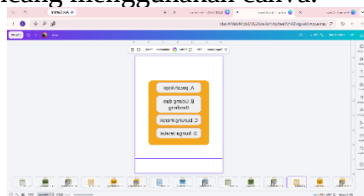
Pada Buku panduan Guru dan peserta didik dirancang dalam format *landscape* dengan ukuran A4 (21 cm x 27,9 cm). pada buku panduan guru mencakup Deskripsi Program, Capaian pembelajaran, persiapan alat, serta peran guru dalam permainan. Buku panduan peserta didik mencakup komponen permainan, aturan permainan, dan langkah bermain.

b). Pembuatan Kartu

Pembuatan Kartu didesain menggunakan *canva* dan berbasis *Augmented Reality*. Kartu dirancang dengan ukuran 6 cm x 8 cm. Dalam permainan ini terdapat 2 kartu, yaitu kartu penjawab dan kartu penanya.

1). Kartu Penjawab yang berbasis *Augmented Reality*

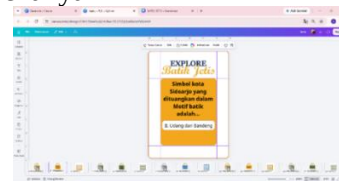
Konten *Augmented Reality* yang dirancang untuk kartu Penjawab, meliputi gambar soal dan pilihan jawaban yang dirancang menggunakan *canva*.



Gambar 5 Tampilan *Editing* pilihan jawaban menggunakan *Canva*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Fitur AR dipindai menggunakan *Smartphone* di *Google lens*, Lalu akan muncul laman *Assemblr Edu*, soal gambar dan pilihan jawaban akan muncul secara langsung di layar *Smartphone* peserta didik.

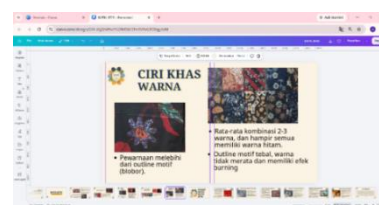
2). Kartu Penanya



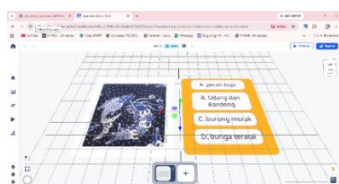
Gambar 8 Tampilan *Editing* kartu Penanya menggunakan *canva*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Tipografi Menggunakan *Font Noto Sans* dengan ukuran 11 pt dan juga kunci jawaban menggunakan *Font Noto Sans* dengan ukuran 9 pt. kelompok yang bertugas sebagai penanya akan memberikan soal untuk kelompok penjawab, dan memberikan jawaban yang benar dan salah.

2). Pembuatan Materi PPT menggunakan *canva*



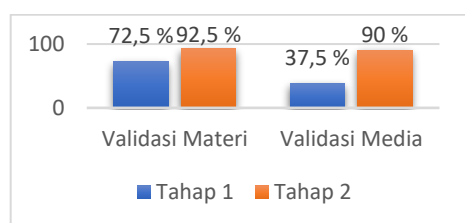
Gambar 9 Tampilan *Editing* materi menggunakan *Canva*
Sumber: Febriani Dwi, 2026



Gambar 6 Tampilan *Editing* Konten *Augmented Reality* dalam *Assemblr*
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Proses pembuatan materi menggunakan PPT yang berisi mencakup sejarah, ragam motif, ciri khas, serta makna dari ragam motif Batik Jetis Sidoarjo. *Font* yang digunakan yaitu *font Noto Serif* dan *font Noto Sans* engan ukuran judul 142, Sub Bab 80, dan 30 pada paragraf isi.

Selanjutnya, dilakukan validasi untuk menilai kelayakan media *Game Board* “*EXPLORE* Batik Jettis” dari aspek media dan materi.



Gambar 10 Perbandingan Presentase skor validasi materi dan media
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Presentasi kelayakan oleh ahli materi meningkat sebesar 20%, hingga mencapai skor akhir 92,5%, yang termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan peningkatan sebesar 52,5%, dengan skor akhir 90%, yang termasuk juga dalam kategori “Sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Game Board* Batik Jetis Sidoarjo yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepada peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo.

c. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis”

Untuk menguji efektivitas media *Game Board* yang dikembangkan, dilakukan tahap implementasi pada kelas VIII 4 di SMP Negeri 5 Sidoarjo. Implementasi dilaksanakan dalam 1 pertemuan yang berdurasi 120 menit.

1). Persiapan Uji Coba Produk

Sebelum produk media *Game Board* Batik Jetis Sidoarjo ini diimplementasikan kepada peserta didik, peneliti melakukan tahap persiapan uji coba produk sebagai berikut.

- Peneliti menentukan subjek uji coba pada peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo yang berjumlah 33 peserta didik.
- Peneliti melakukan koordinasi dengan guru pengampu seni budaya (Bapak Murlan, S.Sn.) untuk menyingkrankan waktu pelaksanaan, ruang kelas, fasilitas integrasi materi Batik Jetis sidoarjo.
- Pada saat hari penelitian, peneliti menginformasikan kepada peserta didik untuk memakai *Smartphone* untuk memainkan media *Game Board*.

- Peneliti menyiapkan instrumen seperti angket peserta didik dan angket guru seni budaya.
- Peneliti menyiapkan *Pre-test* dan *Post-Test* peserta didik. Dan rubrik penilaian yang digunakan untuk penilaian kognitif.

2). Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 25 Juni 2026 selama 120 menit.

a). *Pre-test*

Peneliti membuka pembelajaran, memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud serta tujuan pembelajaran. Peserta didik diberikan *Pre-test* yang berupa *Google form*.

b). Penyampaian Materi



Gambar 11 Pelaksanaan penyampaian materi kepada peserta didik

Sumber: Febriani Dwi, 2026

Peneliti memberikan pemaparan materi secara interaktif menggunakan PPT yang bertujuan memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai warisan Batik Jetis Sidoarjo, Sesi penyampaian materi ini berlangsung 15-20 menit.

c). Uji Coba Media *Game Board* Batik Jetis Sidoarjo

Setelah penyampaian materi, peserta didik diarahkan untuk membentuk 3 kelompok, Peneliti menjelaskan aturan permainan, mulai dari cara melangkah dari petak “*Start*” hingga mencapai “*Finish*”, serta fungsi kartu penjawab dan penanya yang tersedia di papan permainan.

Peneliti memberikan buku panduan pada peserta didik, dan memberikan waktu 10 menit untuk peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengatur strategi dan menghafal materi PPT yang diberikan.



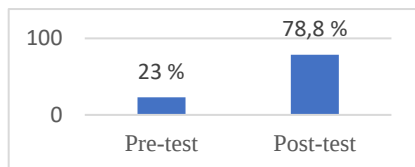
Gambar 12 Dokumentasi selama permainan
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Selama permainan, peserta didik bermain secara estafet dengan kelompoknya dari petak *Start* hingga *Finish*. Peneliti bertindak sebagai moderator yang memastikan alur komunikasi antar kelompok (penanya dan penjawab) berjalan kondusif.

d). *Post-Test*

Setelah menyelesaikan permainan, Peserta didik diarahkan *Pre-test* yang berupa *Google form*

Selanjutnya, Untuk memudahkan dalam melihat perbandingan nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik, disajikan diagram berikut ini.



Gambar 13 Perbandingan *Presentase* skor nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Berdasarkan data diagram diatas dapat dilihat bahwa pada *Pre-test* pada peserta didik skor total yakni 56,9 %. Sedangkan pada hasil skor total *Post-test* yang diperoleh adalah 78,4 %. Sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

e). Pengisian Angket Hasil Penilaian Peserta didik

Setelah tahap *Post-test* selesai, peneliti memberikan angket penilaian media “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” sebagai Evaluasi dan mengetahui komentator peserta didik terhadap media “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo”. Berdasarkan hasil skor presentase

yang diperoleh, media *Game Board* “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” dinyatakan “sangat layak” bagi peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo

f). Pengisian Angket Hasil Penilaian Guru

Peneliti memberikan angket penilaian media “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” sebagai evaluasi dan mengetahui komentar dari guru seni budaya yakni Bapak Murlan, S.Sn. terhadap media *Game Board* “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” ini. media *Game Board* “*EXPLORE* Batik Jetis Sidoarjo” dinyatakan “sangat layak” bagi peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo.

3). Analisis Efektivitas

Peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator soal mengenai Batik Jetis setelah dilakukan tindakan atau pembelajaran *Post-test* dibandingkan dengan pemahaman awal peserta didik *Pre-test*.

Berikut adalah rincian perkembangan pada masing-masing indikator:

a). Sejarah Batik Jetis

Pada indikator pertama ini, skor awal peserta didik saat *Pre-test* tergolong rendah, yaitu hanya sebesar 26. Skor melonjak drastis menjadi 79,7 pada saat *post-test*.

b). Ciri Khas Batik Jetis

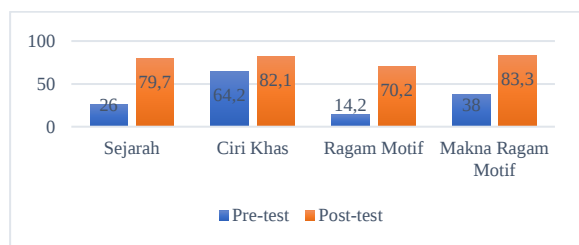
Indikator ini memiliki skor pemahaman awal tertinggi dibandingkan indikator lainnya pada sesi *pre-test*, yaitu sebesar 64,2. Menjadi peningkatan pesat pada sesi *Post-test* hingga mencapai skor 82,1.

c). Ragam Motif Batik Jetis

Indikator ragam motif merupakan materi yang paling kurang dipahami oleh peserta didik dengan skor *Pre-test* terendah, yaitu hanya 14,2. nilai *Post-test* berhasil meningkat signifikan menjadi 70,2.

d). Makna Ragam Motif Batik Jetis

Pada indikator terakhir ini, pemahaman awal peserta didik berada di skor 38. Setelah *Post-test*, meningkat dari seluruh indikator yang diujikan, yaitu mencapai 83,3.



Gambar 14 Diagram Hasil perkembangan indikator soal total skor Pre-test dan Post-test peserta didik
Sumber: Febriani Dwi, 2026

Melalui perbandingan diagram tersebut, terlihat jelas adanya efektivitas yang tinggi dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang awalnya memiliki keterbatasan pengetahuan tentang Batik Jetis berhasil menyerap materi dengan baik.

4). Evaluasi Efektivitas Media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis”

Hasil uji coba, media *Game Board* ini dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan fitur *Augmentes Reality* juga membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran, sehingga mendukung pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Sidoarjo” ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang kreatif dan relevan.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Sidoarjo” dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan dengan konten *Augmented Reality*. Proses dari pembuatan media *Game Board* memerlukan aplikasi, *Adobe Illustrator*, *Canva*, dan *Assemblr*.

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan materu dalam dua tahap yang mencakup revisi. Efektivitas dari Media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Sidoarjo” dilaksanakan dengan uji coba ke peserta didik kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Uji coba dilaksanakan yang mencakup *Pre-test*, Penyampaian materi, Hasil dari uji coba media *Game Board* menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dalam

pengenalan Batik Jetis Sidoarjo, didukung dengan respon positive dari peserta didik dan guru melalui pengisian angket.

b. Implikasi

Implikasi Teoritis, Peningkatan nilai peserta didik rata-rata yang signifikan dari 33.33 menjadi 77.68 memperkuat teori kognitif bahwa *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Berbantuan *Augmented Reality*”.

Implikasi Praktis, Bagi Peserta Didik Penggunaan media ini secara riil mentransformasi capaian belajar Peserta didik di kelas. Bagi Guru Seni Budaya Menghasilkan alternatif perangkat ajar muatan lokal yang terstruktur dan siap pakai. Bagi Satuan Pendidikan hasil uji coba di SMP Negeri 5 Sidoarjo ini menegaskan pentingnya kebijakan sekolah dalam memfasilitasi penggunaan *smartphone* secara positif.

c. Saran

Bagi guru seni budaya, Media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Sidoarjo” bisa menjadi untuk mendukung pada saat proses pembelajaran, Bagi peserta didik, disarankan untuk memanfaatkan Media *Game Board* “EXPLORE Batik Jetis Sidoarjo” secara optimal. Terakhir, bagi peneliti, proses ini memberikan banyak pelajaran baru, baik dalam hal mengembangkan media, memanfaatkan teknologi, Penelitian selanjutnya diharapkan bisa membuat materi yang berbeda dan juga menambahkan fitur interaktif tambahan lainnya.

REFERENSI

- Achmad Faizal Ababil (2025). *Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal : Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara*. Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya (Vol 1)
- Anindya Dkk. (2024) *Analisis Makna Simbolik Dan Nilai-Nilai Motif Batik Jetis Sebagai Implementasi Etnopedagogi Untuk Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila*. Vol 7 No.1
- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafinso Persada.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (N.D.). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Retrieved From <https://ejurnal.stie->

- Trianandra.Ac.Id/Index.Php/Jsr/Article/View/9
- Günay, M. (2024). The Impact Of Typography In Graphic Design. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*.
<https://doi.org/10.35826/Ijoess.4519>
- Kallio, K.-M., & Tschimmel, K. (2020). "The Role Of Visual Design In Board Game Experience." *Games And Culture*
- Kuo, Y.-C., & Chang, C.-Y. (2018). "The Impact Of Color In Visual Communication." *International Journal Of Human-Computer Interaction*.
- Nengtiyas Andini. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital Materi Sejarah Batik Jetis Sidoarjo Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas Xi Ips 3 Sma Bhayangkari Porong". Skripsi Departemen Sejarah Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Nugroho, D. S. (2020). Eksistensi Batik Jetis Sebagai Warisan Budaya Lokal Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa Unesa*, 9(1), 45-53
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness Of Games For Educational Purpose: A Recent Research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261-276
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Schell, J. (2008). *The Art Of Game Design: A Book Of Lenses*.
- Sudarsono, S. (2000). *Seni Dalam Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Susilaningtyas, Y., Suprijono, A., & Jacky, M. (2020). Makna Simbolik Dan Nilai-Nilai Motif Pada Motif Batik Jetis : Kajian Etnopedagogik Budaya Lokal Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa Siswa Kelas Iv Sd.
- Tullis, J., & Albert, W. (2018). "The Impact Of Typography On User Experience." *International Journal Of Human-Computer Studies*.
- Vogel, J. J. (2007) *Effective Motivation Strategies : Using Games To Promote Intrinsic Motivation In E-Learning*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Zukhrufa, A. A. (2023). Perancangan Eksplorasi Motif Batik Jetis Sidoarjo. In *Jurnal Desain Indonesia* (Vol. 5).
- Khayroiyah, Dwi, Dan Irwansyah (2025) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa*.