

# 14. 2021\_IJPSE\_Board game

*by* Ratih Asmarani

---

**Submission date:** 06-Dec-2022 07:19PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1973691330

**File name:** 2021\_IJPSE\_Puja\_Maulana.pdf (300.83K)

**Word count:** 3899

**Character count:** 24267

## Development of *Board Game* Media in Art Culture and Craft Learning at 5<sup>th</sup> Grade of Elementary School

30 Puja Maulana<sup>1</sup>, Ratih Asmarani<sup>2</sup>  
<sup>1</sup> Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia  
<sup>2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

\*e-mail: [maulanapuja13@gmail.com](mailto:maulanapuja13@gmail.com), [ratihasmarani004@gmail.com](mailto:ratihasmarani004@gmail.com)

### ABSTRACT

Indonesia has a variety of cultures including traditional dances that students must know and which need to be socialized in learning. This socialization is carried out through education that is packaged as attractively as possible, namely media in the form of games (board game), especially for students. This study aims to introduce and memorize the dance culture of Indonesia in fifth grade at the elementary school level. To find out how the process of media development and how the quality of the media. This research is a type of ADDIE model research proposed by Tegeh which consists of four stages, includes analyze, design, implementation, and evaluation stage. The research subjects were fifth grade elementary school students in the academic year 2021/2022, based on field trials the results of expert validity research were in the very valid category with an overall average of 89%. The results of these student responses show a total score of 47 out of a maximum total score of 52. After being analyzed and presented as a percentage, the score is 90% with a very valid category. Based on field trials, researcher conducted tests on students with the results of classical learning completeness as much as 86%. Based on the results of data analysis in general, it can be concluded that SBdP learning using the Board Game media that has been developed greatly supports the learning process. With this, it can also be seen from the number of students who have completed the trial test on the material about traditional dance in Indonesia.

**Keywords:** ADDIE model development, *Board Game*, traditional dance

## Pengembangan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SD

### ABSTRAK

Indonesia memiliki ragam budaya termasuk tarian tradisional Indonesia yang harus dikenal peserta didik dan yang perlu disosialisasikan dalam pembelajaran SBdP. Sosialisasi ini dilakukan melalui pendidikan yang dikemas semenarik mungkin yaitu media berupa permainan (*board game*) khususnya kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menghafal budaya tarian yang ada di Indonesia dalam kelas V tingkat SD. Untuk memperdalam bagaimana proses pengembangan media dan bagaimana kualitas media tersebut. Jenis penelitian ini yaitu model ADDIE dikemukakan oleh Tegeh yang terdiri atas empat tahap diantaranya tahap *analyze*, *design*, *implementasi*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD tahun ajaran 2021, berdasarkan uji coba lapangan hasil penelitian validitas ahli menempatkan kategori sangat valid dan rata-rata keseluruhan 89%. Dari hasil respon peserta didik ini mendapatkan jumlah skor perolehan sebesar 47 dari jumlah skor maksimal 52. Setelah menganalisis dan mempersentasekan nilai tersebut memperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ujicoba lapangan peneliti melakukan tes kepada peserta didik dengan hasil ketuntasan belajar klasikal sebanyak 86%. Berdasarkan hasil analisis data secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBdP menggunakan media *Board Game* yang telah dikembangkan sangat menunjang proses pembelajaran. Dengan hal ini juga dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang tuntas dalam melakukan tes uji coba pada materi mengenal tari tradisional di Indonesia.

**Kata Kunci:** pengembangan model ADDIE, *board game*, tari tradisional

### PENDAHULUAN

Sarana pembelajaran merupakan media yang akan meningkatkan aktivitas runtutan perubahan belajar dan mengajar. Kustandi (2011:8) Media Pembelajaran merupakan benda yang dipakai mengerjakan sesuatu untuk menolong runtutan perubahan belajar mengajar dan untuk membuat lebih

jelas arti nasihat yang disampaikan, maka arah pembelajaran akan lebih baik dan lengkap.

Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk lebih memiliki daya cipta, seperti pengajar itu pandai berusaha mendapatkan rancangan yang disusun dalam pikiran agar memperbanyak materi proses ataupun rancangan untuk mengajar memakai jalan yang belum pernah ada, siswa akan jenuh sehingga tidak mengamati penjelasan suatu proses. Satu diantaranya ada dalam proses seni budaya dan prakarya khususnya dalam kompetensi dasar Mengetahui Pola Lantai dalam Gerakan Badan Kreasi Daerah pada kelas V semester II. Dalam proses gerakan badan kreasi daerah ini harus didasarkan pada pemahaman perihal jenis tari tradisional.

Sarana poses yang mempunyai sifat mendidik, menyenangkan dan menarik diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran supaya peserta didik tidak jenuh dengan cara mengajar yang telah hadir menyerahkan sesuatu yang belum pernah dijalani bagi peserta didik. Sarana proses yang memakai *Board Game* bisa menjadikan minat peserta didik yang lebih condong menonton hal yang menarik daripada hal yang berulang-ulang. *Board Game* merupakan permainan papan yang akan dibuat dengan edukasi pembelajaran kepada peserta didik, pada saat yang sama juga dapat memperkenalkan tarian adat di Indonesia untuk menopang aktivitas belajar. Kehadiran media dalam kegiatan belajar pada tingkat sekolah dasar sangatlah penting, karena dapat menolong siswa dalam mengetahui suatu konsep tertentu dan bisa dijadikan asal berlatih yang menolong guru dalam memperluas pengetahuan siswa, maka penelitian ini menggunakan media *Board Game*. 29

Sesudah peninjauan secara cermat dilembaga belajar, dan menurut perolehan pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah dengan pengajar kelas serta pengajar mata pelajaran seni budaya dan prakarya, simpulannya yaitu jika peserta didik menjalani kesusahan dalam mengetahui dan mengerti benar aneh-aneh gerak badan tradisional yang hadir di Indonesia. Proses gerak badan tradisional yang ditemukan dalam perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan 2013 untuk kelas V ini diperoleh dalam jumlah yang tidak tentu banyak sub bab dalam buku tematik tersebut. Terdapat pelaksanaan secara nyata dan diperoleh dalam jumlah yang tidak tentu banyak gerakan badan terkenal saja yang dipaparkan dalam buku tersebut, sehingga peserta didik masih belum mengetahui aneh-aneh gerak badan yang ada di Indonesia dan berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat dari mana saja gerakan badan tersebut tersebut, dan dibuktikan dari pendapatan nilai pelajaran seni budaya dan prakarya pada semester 1 kemarin, banyak peserta didik yang menerima nilai dibawah rata-rata. Padahal dalam perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan dasar kelas V SD pada semester 2 terdapat perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan tentang mengetahui pola lantai dalam gerak badan kreasi daerah pada KD 3 dan pada KD 4 tentang melakukan secara nyata pola lantai pada gerak badan kreasi daerah. Keadaan ini dapat terjadi karena belum ada rasa ketertarikan dan belum ada rasa perhatian peserta didik untuk turut belajar proses yang sedang berlangsung. Lain daripada itu bahan ajar yang disampaikan tidak mampu diserap dengan baik karena alat yang digunakan oleh guru kurang mempengaruhi hasrat untuk memperhatikan. Ketika keadaan ini terjadi pada tahap proses dasar peserta didik akan mengalami kesusahan menurutkan bahan-bahan pembelajaran selanjutnya. Dengan keadaan seperti itu dibutuhkan alat penyokong lain dapat menopang pembelajaran untuk lebih mengetahui gerak badan tradisional di Indonesia. Dengan memakai alat pembelajaran berupa permainan yang menyenangkan minat mereka, diharapkan dapat memberi sokongan untuk lebih mengetahui bahan gerak badan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menghafal dan mengenalkan budaya tari di Indonesia dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas V ditingkat SD selain itu mengetahui proses pengembangan media dan kualitas media.

## KAJIAN TEORI 5

Sadiman dkk (2011:7) menyatakan media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sedangkan pembelajaran menurut kamus KBBI merupakan proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Latuheru (1988:4) media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan mengajar dengan maksud agar proses pembelajaran edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: a) memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. b) menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. c) memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2002:20-21).

Model pengembangan ADDIE adalah satu diantaranya model yang dapat menggunakan penelitian pengembangan. Pribadi, (2020:23) mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan pola atau model yang mencerminkan atau menggambarkan sejumlah prosedur atau langkah-langkah yang sistematis guna mencapai sasaran yang diinginkan. Model pengembangan ini mempunyai sebagian tahapan, diantaranya yaitu tahapan *analyze*, *design*, *implementasi*, dan *evaluation*. Setiap tahapan terdapat kegiatan evaluasi menurut Tegeh yang dikutip oleh (Arina Restian dan Suhesti Maslikah, 2019:144) untuk menghasilkan spesifikasi di dalam produk dapat membantu peserta didik belajar, latih keterampilan logika sebagaimana peserta didik belajar, berpikir secara cepat dan kritis, ada beberapa yang harus dilakukan beberapa identifikasi, yaitu: identifikasi kebutuhan pada siswa, menentukan tujuan belajar, dan menentukan pada isi atau materi pembelajaran.

Menurut Mike Scoviano (dalam Streit & Hadi, 2016:89) *board game* merupakan mutu perbuatan bermain, peralihan tempat pada bidang rata di atas suatu benda yang telah dikenal atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Sesuatu yang digunakan untuk bermain tersebut didasarkan pada rencana yang cermat murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan memiliki tujuan yang harus dicapai. Soedarsono (1972:5) menjelaskan bahwa gerak badan ekspresi jiwa pada orang yang ditunjukkan lewat gerak badan ritmis dalam keadaan enak dipandang.

## 28 METODE

Penelitian menggunakan metode *Research and Development*, jenis penelitian yaitu model ADDIE yang dikemukakan oleh Tegeh yang terdiri dari empat tahap yaitu tahapan analisis, tahapan *design*, tahapan *implementation*, tahapan evaluasi. Subjek penelitian adalah pendidik serta peserta didik kelas V di SDN Mundusewu 3 Jombang tingkat ajaran tahun 2021 yang sedang menempuh pelajaran SBdP sehingga setelah media pengembangan sudah dikembangkan, bisa langsung diujicobakan dan diimplementasikan pada kelas tersebut. Adapun pengajar kelas V bernama M. Khoiril Anwar, S.Pd.SD, sedangkan yang dibuat untuk penelitian yaitu 15 peserta didik yaitu 7 laki-laki peserta didik dan 8 perempuan peserta didik.

Sedangkan teknik pengumpulan data kevalidan menggunakan angket validasi media, materi, respon siswa serta tes. Data penelitian ini terdiri dari data berupa kuantitatif serta data dan kualitatif. Data berupa kuantitatif merupakan pengolahan data yang didapat dari nilai peserta didik, yang nantinya diolah dengan menggunakan persamaan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum pembelajaran, sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan media *board game* serta diperoleh dengan menggunakan angket yaitu: 1) angket berupa validasi ahli pada materi, 2) angket berupa validasi ahli pada media. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari mengolah data dari wawancara, observasi, saran, kritik, dan komentar ahli dan siswa yang akan berbentuk deskriptif ditarik kesimpulan untuk mendapat hasil yang valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Pemahaman Tari Tradisional di Indonesia Siswa Kelas V Semester II SDN Mundusewu 3 Jombang

Proses pengembangan ini menggunakan media *board game* yang diterapkan adalah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), materi tentang pengenalan tari tradisional di Indonesia. Proses pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan mulai 1 April – 3 Mei 2020, dengan waktu pelaksanaan tabel ada empat proses pengembangan yang sudah dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu, 1) tahapan analisis, yaitu tahapan awal dengan menggunakan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dapat digunakan waktu proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas, menganalisis media digunakan untuk pembelajaran serta mengetahui apa saja karakteristik peserta didik kelas V SDN Mundusewu 3 Jombang. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari

menganalisis data manfaat media *board game* yaitu guna membantu guru mengajar pembelajaran tarian tradisional.

2) tahap desain, peneliti melakukan desain atau perancangan media pembelajaran *board game*. Langkah awal adalah menetapkannya judul dalam media. Kedua, menyiapkan buku sumber untuk melakukan hubungan dengan KD, desain permainan, dan merancang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Kemudian menentukan indikator pencapaian kompetensi, serta merancang media pembelajaran dan mengatur rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

3) selanjutnya tahap pengembangan, yang meliputi pembuatan suatu pengembangan produk yang dilakukan dalam 2 tahap, yaitu a) penilaian ahli yaitu ahli materi yang memvalidasi materi yang disajikan serta ahli pada media yang memvalidasi kelayakan pada media dalam pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, hasil validasi digunakan sebagai masukan untuk lebih lanjut diperbaiki agar lebih baik, efektif dan memiliki kualitas baik. b) tahap uji coba pengembangan dalam penelitian dilakukan guna mendapat informasi yaitu respon, komentar siswa maupun pendidik atas kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Mengingat waktu penelitian yang singkat, maka hasil tes ini tidak dimaksudkan untuk digunakan sebagai evaluasi produk, tetapi sebagai langkah akhir dari penelitian ini memaparkan persentase kualitas media yang disajikan dari sudut pandang peserta didik atau pendidik sebagai pengguna media pembelajaran yang tidak bergantung pada media.

(4) tahap implementasi yaitu langkah nyata mengaplikasikan media yang telah dibuat. Artinya, tahapan ini semua akan ditata sedemikian rupa untuk bisa diaplikasikan kepada siswa. Setelah diujicobakan kepada 5-8 siswa (5) tahap *Evaluation* (evaluasi) Tahap terakhir pada model pengembangan penelitian ini yaitu evaluasi. Setiap tahapan peneliti selalu melakukan evaluasi. Hasil dari evaluasi dibuat dalam bentuk deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Lebih jelasnya berikut matrik pelaksanaan pengembangan yang telah dilaksanakan.

#### **Kualitas Media *Board Game* Mengenal Tari Tradisional di Indonesia Siswa Kelas V Semester II SDN Mundusewu 3 Jombang**

Agar memiliki kualitas media lebih baik dan bisa memberikan dampak penting saat proses belajar mengajar, sehingga menuntut pemilihan serta rancangan penggunaan media yang baik. Kualitas media *board game* dikembangkan untuk penilaian dua ahli yang berbeda adalah ahli materi serta media. Untuk tahapan kevalidan media dilakukan analisis kevalidan media dan materi. Adapaun kegiatan awal yang dilakukan yakni peneliti menyiapkan instrumen analisis kevalidan yakni berupa angket dengan menggunakan skala *Likert*. Peneliti menyipakan tiga instrumen untuk penilaian kevalidan yaitu validator berupa ahli media, validator ahli berupa materi serta respon pengguna media.

#### **Hasil**

##### **Tahap Analisis (Analyze)**

Tahapan ini untuk menetapkan serta pengembangan media pembelajaran *Board Game* dilihat dari segi wujud, kegunaan dan kesesuaian dengan tujuan dalam pembelajaran. Kegiatan dalam tahap analisis terfokus pada: (1) tahap menganalisis awal, (2) menganalisis siswa, (3) menganalisis tugas, (4) menganalisis konsep, (5) perumusan tujuan pembelajaran. Informasi diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara di SDN Mundusewu 3. Melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta siswa kelas V di SDN Mundusewu 3.

**Tabel 1. Hasil Wawancara**

No		Hasil Wawancara
1	Kepala Sekolah	Siswa SDN Mundusewu 3 belum pernah mendapatkan materi pembelajaran SBdP tentang pengenalan tarian tradisional Indonesia.
2	Guru Kelas V	Guru kelas belum pernah memberikan pengenalan tarian tradisional Indonesia dan media belum pernah dibuat untuk pembelajaran SBdP di SDN Mundusewu 3 Jombang.
3	Siswa Kelas V	Hasil wawancara yang dilakukan peserta didik dikelas V SDN Mundusewu 3, rata-rata siswa tidak mengetahui pengenalan tarian tradisional untuk pembelajaran khususnya SBdP.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan awal untuk menentukan konsep desain media, meliputi: Rancangan materi, menyajikan sesuai petunjuk serta tujuan media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan media, yaitu proses menentukan media yang sesuai dengan konsep teori dalam penelitian dan kebutuhan serta tujuan pengembangan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil final desain dari media *Board Game* (papan permainan).



Gambar 1. *Final Media Pembelajaran Board Game*

### Tahap Pengembangan (*development*)

Tahapan *development* merupakan tahapan pembuatan media atau tahap desain sesuai rancangan media. Dilakukan untuk pengembangan untuk mengidentifikasi kevalidan produk memakai uji pakar yaitu: ahli pada materi, ahli pada media, ahli pada pembelajaran. Setelah mendapatkan kritik maupun masukan validator, maka melakukan revisi sesuai saran dari pakar. Dilakukannya uji coba lapangan dan validasi dilakukan hingga media dinyatakan telah layak untuk diimplementasikan pada kegiatan proses pembelajaran. *Board Game* (papan permainan) tersebut selanjutnya melalui tahap validasi atau penilaian pakar, yaitu ahli dibidang materi serta dibidang media. Setelah dilakukan penilaian tahap pertama oleh ahli pada materi serta ahli pada media, ada masukan didapat selama proses pengujian untuk menyempurnakan media *Board Game* yang dikembangkan. Diantaranya adalah: 1) Gambar lebih diperjelas dan diperbesar agar bisa mengetahui detail kostumnya. 2) Akan lebih bagus lagi jika terbuat dari bahan yang lebih awet dan bertahan lama sehingga bisa dimanfaatkan lebih lama oleh siswa. 3) Fungsi Tile Huruf dan icon lainnya sebaiknya dicantumkan di Panduan.

Kemudian validasi ahli ini dilakukan guna mengukur tingkat kevalidan media *Board Game* mengenai tari tradisional di Indonesia secara teoritis menurut para penilaian serta saran dari pakar ahli sebelum dilakukannya ujicoba. Hasil validasi berupa penilaian, kritikan, dan saran untuk media *Board Game* yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti mendapatkan rata-rata 89% kategori sangat valid maka dari itu media yang dikembangkan peneliti layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas V SD. Berikut ini paparan tabel 2. hasil penilaian validasi ahli.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli**

No.	Subjek	Skor		Hasil Persentase Perolehan (%)
		Perolehan	Maksimal	
1	Validasi media <i>board game</i>	76	80	95%
2	Validasi ahli materi	67	80	83%
<b>Total Persentasi</b>		143	160	178%
<b>Rata-rata</b>		71,5	80	<b>89%</b>

### Tahap Implementasi

Tahapan implmentasi yaitu langkah nyata mengaplikasikan media yang telah dibuat. Artinya, tahapan ini semua akan ditata sedemikian rupa untuk bisa diaplikasikan kepada siswa. Setelah diujicobakan kepada 5-8 peserta didik bersama pendidik melalui instrumen angket. Penelitian media diujicobakan pada satu kelas. Tahapan implementasi adalah tahapan dimana menerapkan atau uji coba produk hasil pengembangan. Setelah media sudah dinyatakan valid oleh validator maka media tersebut dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Proses implementasi media dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Mundusewu 3 Jombang. Siswa diberikan lembar tes guna mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa dengan materi pengenalan tarian tradisional Indonesia. Hasil tes peserta didik dapat dilihat sebagaimana terlampir. Dengan rangkuman sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Nilai Akhir Peserta Didik**

No	Nama Pesdik	Skor		Hasil	Kategori
		Perolehan	Maksimal		
1	Nadia Putri	8	15	80	<b>Tuntas</b>
2	Lenaniel Bungas	9	15	90	<b>Tuntas</b>
3	Imam Abiyasida	8	15	80	<b>Tuntas</b>
4	Novi Sari	9	15	90	<b>Tuntas</b>
5	Davan	6	15	60	<b>Tidak Tuntas</b>
6	Wisnu Candra	8	15	80	<b>Tuntas</b>
7	Syafi'i	6	15	60	<b>Tidak Tuntas</b>
8	Panji	8	15	80	<b>Tuntas</b>
9	M.Zahabudin	9	15	90	<b>Tuntas</b>
10	Zacky Sirojul	8	15	80	<b>Tuntas</b>
11	Aren	9	15	90	<b>Tuntas</b>
12	Yanu	9	15	90	<b>Tuntas</b>
13	Abed	8	15	80	<b>Tuntas</b>
14	Chika Aprilia	10	15	100	<b>Tuntas</b>
15	Marcel	8	15	80	<b>Tuntas</b>
Total		123	225	1230	
Rata-rata		8,2	15	82	
<b>KBK</b>				<b>86%</b>	<b>Tuntas</b>

Pada uji coba, peneliti melakukan tes pilihan ganda 10 pertanyaan pada siswa. Berdasarkan pada tabel diatas, peneliti menghasilkan ketuntasan belajar, persentasenya adalah 86%.

### Tahap Evaluasi

Setiap tahapan peneliti selalu melakukan evaluasi. Kegiatan pada tahap ini yaitu menguji pengguna, termasuk guru kelas maupun peserta didik. Memperoleh data kuantitatif (penilaian berupa angka) serta data kualitatif (berupa masukan) yang dibagikan oleh responden. Berikut ini paparan hasil penilaian berupa data kualitatif (masukan) uji pengguna (guru kelas) serta respon siswa tentang media yang dikembangkan berupa *board game*.

**Tabel 4. Hasil Uji Cobaa**

Pengguna	Kritik	Saran	Masukan
Guru	Perlu disempurnakan materi pola lantai	a. Agar bisa dipahami oleh siswa materi pola lantai b. Kurang menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	Media dan pembelajaran sudah bagus dan menarik perhatian siswa
Siswa	-	-	Sangat membantu adanya media pembelajaran <i>Board game</i> ini tentang mengenal tari tradisional di Indonesia

Menurut masukan, kritik dan saran dari pengguna (Guru kelas serta siswa), hal terpenting yang harus digaris bawahi yaitu media *Board Game* yang dirancang dan dikembangkan dapat menambah semangat rasa keingintahuan peserta didik mengenal tari tradisional di Indonesia dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Board Game* mengenal tari tradisional di Indonesia siswa dikelas V semester II telah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

### Pembahasan

Dikatakan valid apabila media pembelajaran memenuhi syarat sesuai dengan interval kevalidan yang sudah ditentukan sebelumnya. Sesudah memperoleh penilaian dari validator ahli dan pengguna media pembelajaran, berdasarkan masukan, kritik dan saran tersebut oleh karena itu peneliti melaksanakan revisi pada produk pengembangan *board game* ini sebagai perbaikan dan penyempurnaan media. Kemudian diterapkan pada peserta didik kelas V, semester II, di SDN Mundusewu 3 Jombang. subjek penelitian dipilih sejumlah 15 peserta didik yang memiliki kemampuan beragam.

**Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

Variabel	Nilai
Subjek	15
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	60
Rata-rata kelas	82
Jumlah pesdik yang tuntas	13
Jumlah pesdik yang tidak tuntas	2
Ketuntasan belajar klasikal	86%

Hasil respon peserta didik ini memperoleh skor sebesar 47 dari total maksimal adalah 52. Sesudah menganalisis serta mempresentasikan nilai mendapatkan hasil sebesar **90%** dengan kategori sangat valid, layak digunakan tanpa perbaikan. Artinya peneliti dapat terus melakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari validator. Peneliti menghitung nilai hasil belajar siswa berdasarkan skor yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah itu hitung nilai rata-ratanya, jika nilai rata-rata kelas minimal 70 berarti siswa tersebut dapat dikatakan berhasil dan menyerap pembelajaran



dengan baik. Selanjutnya menilai ketuntasan dari belajar klasikal. Berdasarkan ujicoba lapangan hasil ketuntasan belajar klasikal sebanyak 86%. Dengan demikian media belajar telah tercapai. Tahapan uji coba, peneliti memberikan tes pilihan ganda 10 pertanyaan kepada peserta didik. Dari tabel diatas peneliti mendapatkan hasil ketuntasan belajar klasikal dengan presentase 86%.

## KESIMPULAN

Telah dilaksanakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang dikatakan oleh Tegeh yang terdiri atas empat tahapan yaitu tahapan *analyze*, tahapan *design*, tahapan *implementation*, tahap *evaluation*. Bahwasannya dengan mengidentifikasi dapat meningkatkan kualitas media dan melengkapi standart kualifikasi serta uji coba. Dengan hasil penelitian validitasi ahli memperoleh kategori sangat valid yaitu rata keseluruhan sebesar 89%. Hasil respon peserta didik ini memperoleh skor sebesar 47 dari total maksimal adalah 52. Sesudah menganalisis serta mempresentasikan nilai yaitu mendapatkan sebanyak 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ujicoba lapangan peneliti melakukan tes kepada peserta didik dengan hasil ketuntasan belajar klasikal sebanyak 86%. Media pengembangan ini dibuat menggunakan permainan papan dengan edukasi pembelajaran kepada peserta didik. Saran untuk menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE tidak hanya untuk tahap pengembangan, tetapi juga untuk tahap penyebaran. Sehingga banyak sekolah dasar dapat merasakan sarana yang dihasilkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

21

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmarani, Ratih dan Emy Yunita Rahma Pratiwi. 2018. *Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang*. Universitas Hasyim Asy'ari. Jombang.
- 13 Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: epartemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 15 Meidaluna, Galuh dan Lani, Meirina. 2020. "Perancangan Board Game Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5". *Dalam Jurnal Barik*. 2 (Vol. I). Surabaya.
- Pranayuda, Dana Yudhistira. 2020. *Perancangan Board Game Tentang Pengenalan Tarian Tradisional Indonesia untuk Anak-Anak Usia 8-12 Tahun*. (skripsi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya).
- 9 Pribadi, Benny A. (2020). "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE". Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arif, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Dalam Rajawali Pers Ed 1-15. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 4 Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 2 (November, Vol.II). Salatiga.
- 14 Scorsiano, Mike. 2016. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- 12 Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I., I, N. J., dan Ketut, P.(2020). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

# 14. 2021\_IJPSE\_Board game

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	1%
2	gitadesmafianti.blogspot.com Internet Source	1%
3	jurnal.machung.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.umm.ac.id Internet Source	1%
5	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1%
6	kangitmam.wordpress.com Internet Source	1%
7	lp3.itera.ac.id Internet Source	1%
8	conference.um.ac.id Internet Source	1%
9	Meina Oza Setia. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Materi Hukum Newton	1%

# Tentang Gerak dan Penerapannya", EduFisika, 2018

Publication

---

10	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.mercubuana.ac.id">repository.mercubuana.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://journal.uad.ac.id">journal.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://ejournal.poltektegal.ac.id">ejournal.poltektegal.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://digilib.unesa.ac.id">digilib.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	Ratih Asmarani, Emy Yunita Rahma Pratiwi. "Penerapan Media Card Dance dalam Pembelajaran Seni Tari Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang", Wacana Didaktika, 2018 Publication	<1 %
17	Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169	<1 %

Pekanbaru", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan,  
Sosial, dan Agama, 2021

Publication

18

[adfal86.blogspot.com](http://adfal86.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

19

[journal.rekarta.co.id](http://journal.rekarta.co.id)

Internet Source

<1 %

20

[repositori.uin-alauddin.ac.id](http://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

<1 %

21

[jurnal.univpgri-palembang.ac.id](http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

[library.ikipgrismg.ac.id](http://library.ikipgrismg.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[sediaskripsiptk.wordpress.com](http://sediaskripsiptk.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

24

Andriyani Andriyani, Joko Lianto Buliali.  
"Development learning media of circle using  
android-based augmented reality for the deaf  
students", Math Didactic: Jurnal Pendidikan  
Matematika, 2021

Publication

<1 %

25

[scitepress.org](http://scitepress.org)

Internet Source

<1 %

26

[vdokumen.com](http://vdokumen.com)

Internet Source

<1 %

27

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

Internet Source

&lt;1 %

28

Naila Husna Ramadhana, Andi Prastowo.  
"Pengembangan Model Pembelajaran  
Berbasis Web Powtoon Untuk Merangsang  
Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-  
Qur'an Hadits Kelas 3 MI", QALAMUNA: Jurnal  
Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021

Publication

&lt;1 %

29

Rita Pauziah. "PENERAPAN METODE DISKUSI  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA  
PADA PEMBELAJARAN MENIRUKAN  
PEMBACAAN PANTUN ANAK DI KELAS IV SD  
NEGERI 19 KEPAHANG KABUPATEN  
KEPAHIANG PROVINSI BENGKULU", Jurnal  
PGSD, 2017

Publication

&lt;1 %

30

[journal.unipdu.ac.id](http://journal.unipdu.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

31

[kc.umn.ac.id](http://kc.umn.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

32

[repository.unsoed.ac.id](http://repository.unsoed.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

33

Mappanyompa Mappanyompa.  
"PENGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ATEMATIKA

&lt;1 %

SISWA KELAS V MIN 2 LOMBOK BARAT  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018", Ibtida'iy :  
Jurnal Prodi PGMI, 2019  
Publication

---

34 [dispendik.surabaya.go.id](http://dispendik.surabaya.go.id) <1 %  
Internet Source

---

35 [eprints.stainkudus.ac.id](http://eprints.stainkudus.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

36 [journal.uinsgd.ac.id](http://journal.uinsgd.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

37 [jurnal.stkippersada.ac.id](http://jurnal.stkippersada.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

38 [rifqirosyadi.blogspot.com](http://rifqirosyadi.blogspot.com) <1 %  
Internet Source

---

39 [e-journal.iakntarutung.ac.id](http://e-journal.iakntarutung.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# 14. 2021\_IJPSE\_Board game

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---