

---

## **Pengembangan Board Game Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Student Engagement Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 1 Penarukan**

**Komang Windiyani<sup>1)</sup>, I Kadek Suartama<sup>2)</sup>, I Wayan Ardana<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : [windiyani@student.undiksha.ac.id](mailto:windiyani@student.undiksha.ac.id)  
[ik-suartama@undiksha.ac.id](mailto:ik-suartama@undiksha.ac.id)  
[ardanawayan2014@gmail.com](mailto:ardanawayan2014@gmail.com)

---

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Board Game Keberagaman Budaya Indonesia untuk meningkatkan student engagement siswa kelas V SD yang teruji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya student engagement siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Penarukan akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran board game keberagaman budaya indonesia serta mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran board game yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan student engagement siswa dalam pembelajaran IPAS.*

**Kata kunci:** board game, student engagement, IPAS, sekolah dasar

### **Abstract**

*This study aims to develop an Indonesian Cultural Diversity Board Game as a learning medium to enhance the student engagement of fifth-grade elementary school students, which is proven to be valid, practical, and effective. The study is motivated by the low level of student engagement in IPAS (Integrated Social and Natural Sciences) learning among fifth-grade students at SD Negeri 1 Penarukan, due to the limited use of interactive learning media. This research seeks to develop the Indonesian cultural diversity board game learning media and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving student engagement. The study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of the study were fifth-grade students of SD Negeri 1 Penarukan. Data were collected through questionnaires, observations, and tests, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicate that the developed board game learning media meets the criteria of being valid, practical, and effective, and is capable of improving students' engagement in IPAS learning.*

**Keywords:** Board game, student engagement, IPAS, elementary school.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia hal itu dikarenakan pendidikan menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk bisa berproses dan berinteraksi di dunia luar dengan semua masyarakat sekitarnya. Pendidikan juga menjadi salah satu bekal terpenting di masa depan. Pendidikan sudah di kenal sejak zaman sebelum Negara Indonesia merdeka hingga saat ini. Pendidikan menjadi salah satu proses pembelajaran tentang akhlak, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang menjadi kebiasaan turun-temurun sekelompok orang untuk melakukan pengajaran, pengamatan, pelatihan atau penelitian (apriyanti, 2024). Pendidikan dasar memegang peranan yang fundamental dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, cakap, dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan. Sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran, Pendidikan dasar tidak hanya berfungsi untuk memperkenalkan

pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung tetapi dapat membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai moral, serta melatih keterampilan sosial (Idris, 2025).

Pendidikan akan terus mengalami suatu perkembangan seiring dengan perjalanan waktu, selain itu pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam membentuk suatu karakter dan pola pikir individu, terutama di suatu negara yaitu negara Indonesia yang memiliki keberagaman yang sangat kaya akan budaya, agama, suku, dan bahasa, pendidikan bukan hanya sekadar sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga Pendidikan menjadi wadah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang mendalam, seperti toleransi, saling menghargai, dan juga empati (Agustin, 2025). Dunia pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. perubahan ini mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan adalah dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Purba, 2024).

Pendidikan di Indonesia pada sekolah dasar menjadi landasan penting dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan siswa. melalui sistem pendidikan yang berkualitas, siswa dapat dibimbing untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal (Zumrotun, 2024). Meskipun upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan, keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar masih menjadi tantangan besar di berbagai negara, termasuk di Indonesia (Lase, 2025). Kenyataannya, Pendidikan di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan yang dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran. Banyak siswa merasa kurang antusias dan mudah bosan ketika mengikuti metode pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang bervariasi, seperti metode ceramah satu arah atau hafalan tanpa pemahaman mendalam sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya menjadi pendengar pasif. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar lebih mengarah pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pendekatan seperti ini dapat menghambat potensi perkembangan siswa secara menyeluruh, baik dari segi akademik maupun keterampilan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan penelitian oleh Rahayu (2024) menunjukkan bahwa siswa yang diberikan reward atas keterlibatan aktifnya dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi untuk terus aktif berpartisipasi.

Penggunaan berbagai metode termasuk dalam penggunaan media di sekolah dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tidak akan terlepas dengan adanya media pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar, Khususnya pada pembelajaran IPAS, dirancang secara kontekstual dan interaktif agar siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga menghambat partisipasi aktif belajar siswa. Maka dari itu pembelajaran yang menggunakan pendekatan menyenangkan dan bermakna akan berdampak pada keaktifan siswa pada proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk menggali dan mengkaji keragaman sosial budaya di sekitar mereka serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang di alaminya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas V di SD Negeri 1 Penarukan yaitu Pak Egar, S.Pd. Pada tanggal 11 Maret 2025, karakteristik siswa kelas V dalam pembelajaran memang senang bermain dan sangat tertarik dengan media opsional atau media nyata, tetapi saat ini pada proses pembelajaran peserta didik hanya mengandalkan dan bergantung pada media buku LKS, papan tulis, serta tidak semua pembelajaran di kelas V tersedia media pembelajaran sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan

saat proses pembelajaran di kelas juga menunjukkan bahwa siswa kelas V aktif tetapi kurang terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan mendukung keterlibatan siswa secara lebih mendalam, rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti Pelajaran, kurangnya kolaborasi antara siswa dalam kelompok, serta rendahnya tingkat kemandirian belajar siswa. Sehingga membuat guru sadar jika hanya bergantung pada media buku cetak LKS dan papan tulis tidak akan cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memaparkan atau menyampaikan sebuah materi, dengan harapan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan (*student engagement*) siswa untuk hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas yang menjelaskan bahwa karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan tergolong aktif, senang bermain, dan suka belajar menggunakan media yang menarik serta menyenangkan, maka salah satu media yang digunakan yaitu media pembelajaran permainan *board game*. Media ini dapat menarik minat belajar siswa dan juga dapat menambahkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Terdapat berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan siswa di dalam kelas. Para pendidik dan pengembang kurikulum senantiasa berupaya melakukan inovasi dengan merancang strategi-strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Srimuliyani, 2023). Maka oleh hal itu, sangat diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar. Di dalam dunia Pendidikan, keterlibatan siswa perlu diaktifkan dan ditingkatkan melalui berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut meliputi pendekatan pembelajaran relevan, peran guru yang inspiratif, lingkungan belajar kondusif, serta media yang interaktif.

Media pembelajaran memberikan kesempatan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik agar lebih menyenangkan dan juga bervariasi, selain itu media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran dengan lebih baik serta dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Wardani, 2024). Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal dalam Pendidikan yang dapat menarik bagi peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran. Dengan diterapkannya pembelajaran yang partisipatif serta media interaktif, siswa diharapkan dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi, rasa ingin tahu yang kuat, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Media permainan dalam pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting karena dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran, dengan adanya permainan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Karena permainan mampu membuat materi pembelajaran lebih menarik dan juga menyenangkan (Prudencia, 2024).

Penelitian ini penting dilakukan karena dibutuhkannya pengembangan sebuah media ajar berbentuk game. Game merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi, serta menciptakan suasana belajar bagi peserta didik (Putra, 2024). Tyaningsih et al., (dalam Srimuliyani, 2023) menyatakan bahwa metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan. Maka oleh hal itu, Salah satu game yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah *board game*. Permainan *board game* dapat meningkatkan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur serta memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga dapat mempermudah pemahaman materi yang diajarkan kepada siswa, dengan suasana yang interaktif dan menarik, siswa akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar (Sakti1, 2023). Sejalan dengan hal tersebut dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriya, S., & Retnoningsih, D. A. (2023) ditemukan bahwa *board game* atau permainan papan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dirasa solusi yang dibutuhkan ialah pengembangan media ajar berbentuk game pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melihat dari kegemaran siswa bermain dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka peneliti mengembangkan sebuah *board game* sebagai media pembelajaran. Sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, dilakukanlah sebuah studi pengembangan dengan judul “Pengembangan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 1 Penarukan”.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan *board game* pembelajaran ini digunakan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE dalam pengembangan merupakan model penelitian sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara efektif dan efisien.



**Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE**  
(Sumber: Suartama, 2021)

Pada pengembangan media pembelajaran *board game* yang ditujukan untuk meningkatkan *student engagement* siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan, diperlukan uji validitas untuk memastikan kelayakan media yang dikembangkan. Uji validitas ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama melibatkan review oleh para ahli, yang mencakup ahli rancang bangun, ahli isi/materi, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran (Asmedy, 2025). Pada tahap kedua, produk diuji kepada subjek uji melalui uji coba kelompok kecil/besar guna memperoleh masukan langsung dari pengguna sasaran serta untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Uji ahli dilaksanakan oleh empat orang ahli yang akan me-review produk, yaitu: review ahli rancang bangun, review ahli isi materi pembelajaran, review ahli desain instruksional, dan review ahli media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah metode angket/kuesioner, wawancara, dan observasi. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta penggunaan media pembelajaran (Rivaldi, 2023). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terkait wawancara, dan kuesioner/angket (Damayanti, 2024). Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data secara objektif berdasarkan apa yang benar-benar terjadi, bukan hanya dari apa yang dikatakan responden (Romdona, 2025).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* ini adalah angket kuisisioner yang terdiri dari sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator yang ingin dinilai. Instrumen angket kuisisioner ini terdiri dari instrumen angket rancang bangun, lembar kuisisioner validasi ahli materi dan ahli media untuk

menilai validitas, instrumen desain pembelajaran, instrumen angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan, serta kuesioer *pretest* dan *posttest student engagement* untuk mengetahui efektivitas *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil angket keterlibatan siswa melalui perhitungan nilai rata-rata, persentase, dan distribusi frekuensi (Sofwatillah, 2024). Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data berupa saran, komentar, dan masukan dari siswa maupun validator ahli terhadap produk yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian *Student Engagement***

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Emosional Engagement	1) Saya merasa senang dan antusias dalam pembelajaran	2 mengikuti
		2) Saya merasa nyaman dan tertarik dengan materi Pelajaran	3
		3) Saya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPAS	4
2.	Behavioral Engagement	1) Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan	6
		2) Saya mengerjakan tugas atau mengikuti aturan dalam pembelajaran	7
		3) Saya fokus dalam mengikuti pembelajaran	8
3.	Cognitive Engagement	1) Saya berpikir kritis dan mencoba memahami isi materi	10
		2) Saya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi	11
		3) Saya menyusun strategi atau solusi saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran	12

(Sumber: Pramesti, 2025)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	1) kesesuaian model pengembangan yang digunakan.	1
		2) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	2
2.	Tahapan tahapan pengembangan	1) Kesesuaian tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	3
		2) ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	4
3.	Kejelasan, kepraktisan, dan keruntunan	1) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	5
		2) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan	6
		3) Keruntunan langkah-langkah pengembangan	7
4.	Evaluasi formatif dan sumatif	1) Ketepatan ranvangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	8
		2) Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	9
		3) Validitas dan reabilitas instrument evaluasi yang digunakan	10

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
-----	-------	-----------	-----------

(Sumber: Rela, 2022)

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Materi**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	2
		2) Kesesuaian materi terhadap kemampuan siswa.	4
		3) Kesesuaian materi terhadap sumber belajar siswa.	6
2.	Pembelajaran	1) Materi didukung dengan media yang tepat.	8
		2) Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan siswa.	10
		3) Materi mudah dipahami siswa.	12
3.	Materi	1) Bahasa pada materi mudah dipahami siswa.	14
		2) Bahasa yang digunakan pada materi telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang berlaku.	16
4.		1) Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	18
		2) Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal.	20

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tujuan	1) Kejelasan tujuan pembelajaran.	2
		2) Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi..	4
		3) Tujuan pembelajaran spesifik, dapat diukur, dan sesuai kemampuan siswa.	6
2.	Strategi	1) Strategi pembelajaran dapat memotivasi siswa	8
		2) Penyajian materi pembelajaran menarik perhatian siswa.	10
		3) Strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.	12
3.	Evaluasi	1) Media board game keberagaman budaya indonesia berisi soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa	14
		2) Media board game keberagaman budaya indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.	16

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Teknis	1) Media pembelajaran board game mudah digunakan.	2
		2) Media board game dapat membantu siswa memahami materi.	4
		3) Media board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa.	6
2.	Strategi	1) Media board game memiliki kualitas tampilan yang baik	8
		2) Media pembelajaran board game memiliki tampilan gambar dan kata yang menarik.	10
3.	Teks	1) Media pembelajaran board game memiliki ketepatan penggunaan jenis huruf yang baik.	12
		2) Media pembelajaran board game memiliki bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai kemampuan siswa.	14
		1) Media pembelajaran board game menggunakan gambar yang mendukung pembelajaran.	16
4.	Gambar	2) Media pembelajaran board game tahan lama dan tidak mudah rusak	18

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Desain media pembelajaran	1) Tampilan media pembelajaran board game menarik	1
		2) Teks pada media pembelajaran board game dapat dibaca dengan baik.	3
		3) Gambar dan warna pada media pembelajaran board game jelas.	5
2.	Strategi	1) Media pembelajaran board game dapat menarik perhatian siswa.	7
		2) Media pembelajaran board game menyajikan materi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	9
3.	Pengoprasian	1) Media pembelajaran board game mudah digunakan.	10
		2) Media pembelajaran board game dapat digunakan secara berkelompok dan individu.	
		3) Media pembelajaran board game memiliki petunjuk penggunaan yang jelas.	12
			14

Sumber: (Suartama, Modifikasi Peneliti, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia yang digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi keberagaman budaya Indonesia. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan *student engagement* siswa. Media *board game* keberagaman budaya Indonesia dirancang dalam bentuk papan permainan yang mudah digunakan oleh siswa maupun guru. Salah satu keunggulan media ini adalah fleksibilitas penggunaannya. Siswa dapat mengulang permainan secara mandiri maupun berkelompok untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Pengulangan permainan tidak menimbulkan kebosanan karena dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga secara tidak langsung membantu memperkuat daya ingat serta pemahaman konsep. Media *board game* ini

juga memberikan manfaat bagi guru yang bersifat adaptif karena dilengkapi dengan kartu soal dan kartu tantangan yang terpisah dari papan permainan. Media ini tidak hanya praktis dari segi penggunaan, tetapi juga efisien dari segi waktu dan tenaga dalam proses persiapan pembelajaran. Media *board game* keberagaman budaya Indonesia dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang fleksibel, ekonomis, dan berkelanjutan penggunaannya dalam berbagai konteks materi pembelajaran di sekolah dasar. Dari segi ekonomis media ini memiliki biaya produksi yang relative dan dapat digunakan berulang kali dalam jangka waktu yang Panjang. Penyajian hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yaitu. *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses peneliti pengembangan media pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V SD membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, karena metode konvensional seperti ceramah dan buku teks membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan. Materi IPAS semester genap tentang keberagaman budaya Indonesia memerlukan pendekatan visual dan praktik langsung agar siswa dapat memahami konsep budaya secara menyeluruh, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, dan makanan khas dari berbagai daerah. Keterbatasan waktu, tenaga, dan dana juga menjadi pertimbangan penting, sehingga media yang dikembangkan harus sederhana, efektif, dan mudah digunakan namun tetap edukatif. Analisis mekanisme pembelajaran menunjukkan bahwa permainan kolaboratif dan kompetitif dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa, sehingga *board game* edukatif menjadi solusi yang tepat untuk menggabungkan belajar dan bermain.

### Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya tahap desain. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran Board Game Keberagaman Budaya Indonesia pada materi budaya Indonesia sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan dilakukan dengan menyusun storyboard yang memuat alur penyajian materi, dan desain media board game keberagaman budaya Indonesia. Media *board game* dirancang dengan papan permainan berbentuk jalur atau petak-petak yang menarik, dilengkapi ilustrasi budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian, dan makanan khas. Rancangan tersebut selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Hasil konsultasi tersebut digunakan sebagai dasar evaluasi dan revisi rancangan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Berikut ini disajikan beberapa tampilan hasil pengembangan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia materi budaya Indonesia.



Gambar 1. Hasil Produk *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia  
(Sumber: Penulis)

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan yang meliputi uji validasi dan uji kepraktisan produk. Pada tahap ini, media *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia yang telah dirancang dikembangkan secara keseluruhan sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya.

#### a) Validitas

Berdasarkan rancangan yang telah dikembangkan media Pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia telah melalui tahap uji validitas untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi aspek media dilakukan dengan tujuan memastikan media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan materi pembelajaran dan mudah digunakan. Penilaian validitas dilakukan menggunakan instrumen angket validasi media yang memuat beberapa aspek penting, seperti desain, materi, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil perhitungan validasi media *board game* yang dikembangkan termasuk kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *board game* keberagaman budaya indonesia layak digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi tampilan, desain, kemudahan penggunaan, maupun kesesuaian materi, sebagaimana disajikan pada tabel hasil validasi berikut.

**Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Materi dan Media**

Aspek Penilaian	Σ Skor	Skor Kriteria	Persentase (%)	Kategori
Validitas Media	85	90	94, 44	Sangat Valid
Validitas Materi	95	100	95	Sangat Valid

Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, dari segi kesesuaian dan kelengkapan materi maupun dari segi desain dan tampilan media. Dengan demikian, media *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan dilanjutkan ke tahap uji coba dalam proses pembelajaran.

#### b) Kepraktisan

Setelah media pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan melalui angket respons siswa setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Angket kepraktisan terdiri dari 8 aspek penilaian yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk permainan, kenyamanan bermain, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil perhitungan, persentase kepraktisan media *board game* keberagaman budaya indonesia mencapai 94,5%, termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN 1 Penarukan. Media ini digunakan secara langsung oleh siswa sesuai dengan rancangan yang telah disusun, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan membaca, mengamati, serta terlibat dalam penggunaan media, seperti melempar dadu dan memindahkan pion dalam permainan. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media, tingkat keterlibatan siswa, serta tanggapan siswa terhadap

penerapan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia dalam meningkatkan *student engagement* siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan pada materi Budaya Indonesia. Evaluasi dilaksanakan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest Student Engagement* siswa yang dianalisis melalui uji *Paired Sample T-Test*.

Berdasarkan hasil analisis uji t, diperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. t-hitung sebesar -35,44, rata-rata pre test sebesar 21,80, rata-rata post test sebesar 37,75, dan perbedaan rata-rata memperoleh nilai sebesar -15,95. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada *student engagement* siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai t-hitung yang bernilai -35,44 menunjukkan bahwa rata-rata skor post test lebih tinggi secara signifikan dibandingkan skor pre test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media *board game* keberagaman budaya indonesia dalam meningkatkan *student engagement* siswa pada materi budaya indonesia dinyatakan efektif.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia pada materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan uji kepraktisan melalui respons siswa, media ini berada pada kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat *student engagement* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan *student engagement* siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

## **REFERENSI**

- Agustin, D., Nurhadi, F. F., Nurhadi, H. Q. A., & Achmad, F. A. (2025). Penerapan Instrumen Industri 4.0: Analisis SWOT Sebagai Strategi Transformasi Industri 4.0 di CV. Muda Teknindo. *Journal of Community Services in Sustainability*, 3(1), 19-27.
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan pendidikan Indonesia: Evaluasi, solusi, & ekspektasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 31-34.
- Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas v SD Negeri Cijengkol 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 675-684.
- Idris, J. (2025). Evaluasi Kinerja Pengawas Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Supervisi Akademik di TK Kabupaten Bireuen: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 579-583.

- Lase, R. S., Zega, J. H. K., Laowo, E. N., Telaumbanua, V. H., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran: Mengintegrasikan Teknologi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 505-512.
- Pramesti, S. D., Putri, A. A., & Ekasari, L. A. (2025). Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 994-1005.
- Prudencia Jr, G. A. (2024). *Pengembangan Slides and Ladders Game Bangun Datar Persegi untuk Meningkatkan Problem Solving Siswa Sekolah Dasar Kelas 5* (Doctoral dissertation).
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46-50.
- Rahayu, B. S. (2024). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR IPAS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTU AI CANVA PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI KABUPATEN PEMALANG* (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).
- Rela, N. L. C. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan Ips Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Selat Kabupaten Badung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1-89.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3 (1), 39–47. *Social media, Personal branding, Digital identity*.
- Sakti1, H. G. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap. *Jurnal Visionary*, 3-4.
- Sofyan, M., & Pradipta, T. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 2065-2076.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1 (1), 29-35.
- Suartama, I. K. (2021). Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 4.
- Suartama. (2016). Modifikasi Peneliti. *Pendidikan*, 7.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Zumrotun, E., Widyastuti, E., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003- 1009.