

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME WHO IS IT
DALAM MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
MATA PELAJARAN IPAS KELASIV SD**

Lala Salim¹, Jihan Afifah Magrisya Pelupessy², Taofik³, dan Anggi Citra Apriliana⁴
¹²³⁴ PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : ¹lalasalim_1107621239@mhs.unj.ac.id

Alamat e-mail : ²jihanafifahmagrisyapelupessy_1107621203@mhs.unj.ac.id

Alamat e-mail : ³taofik@unj.ac.id,

Alamat e-mail : ⁴anggicitraapriliana@unj.ac.id,

ABSTRACT

Based on the finding that students prefer game-based learning media, this research aims to develop a Who Is It Board Game to become a useful learning media for learning. In addition, the purpose of developing the learning media board game who is it is so that learning becomes more effective and students are not easily bored during the learning process. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The research subjects were 31 fourth grade students of SDN Cawang 04 Pagi. Data collection instruments were validation sheets and questionnaires. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis. The results of the Who Is It Board Game media validation by media experts and material experts, which by media experts obtained the results "very feasible" while by material experts obtained the results "feasible". The results of the Field Test Evolution feasibility data analysis involving all students of class IV B SDN Cawang 04 showed a percentage of 84.20%, which indicates that the Who Is It Board Game media for learning Cultural Diversity in IPAS subjects is considered very practical and suitable for use in the learning process in the classroom.

Keywords: Learning Media, Board Game, IPAS, Grade IV

ABSTRAK

Didasari oleh penemuan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan board game who is it agar menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk pembelajaran. Selain itu, tujuan dikembangkannya media pembelajaran *Board Game Who Is It* adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek penelitian yaitu 31 siswa kelas IVB SDN Cawang 04 Pagi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Hasil dari validasi media *Board Game Who Is It* oleh ahli media dan ahli materi, yang dimana oleh ahli media diperoleh hasil "sangat layak" sedangkan oleh ahli materi diperoleh hasil "layak". Hasil analisis data kelayakan *Field Test Evolution* yang melibatkan seluruh siswa kelas IVB SDN Cawang 04 menunjukkan presentase sebesar 84,20%, yang menandakan bahwa

media *Board Game Who Is It* untuk pembelajaran Keragaman Budaya pada mata pelajaran IPAS dinilai sangat praktis dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Board Game, IPAS, Kelas IV

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap kemajuan dunia pendidikan. Dunia pendidikan semakin berkembang pesat dan berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Saraswati & Linda, 2019). Dalam meningkatkan pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, mendorong siswa untuk belajar secara optimal baik dalam pembelajaran mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas (Rusli & Antonius, 2019).

Kendati demikian, dalam penerapannya tak dapat dipungkiri terdapat berbagai faktor hambatan untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu isu yang sering menjadi faktor penyebab kurang optimalnya pendidikan Indonesia adalah terkait dengan kegiatan pembelajaran, salah satunya ada pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar terutama dalam materi Keragaman Budaya, guru diharapkan mampu menerapkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah Media Interaktif dengan tipe permainan pendidikan atau education game. Nama permainannya ialah Board Game Who Is It. Board Game Who Is It merupakan jenis permainan papan yang dapat melatih keaktifan komunikasi antar pemain

dan juga melatih pemain agar dapat mengetahui hasil sementara untuk bergerak menebak kategori gambarapa yang ada pada lawan. (Mardiani, 2018; Prambudi & Yuniarta, 2020: 10).

Media Board Game Who Is It merupakan salah satu jenis media interaktif yang praktis, valid, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media Board Game Who Is It ini sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS karena biasanya siswa cepat bosan. Materi yang disajikan dalam media board game who is it berbentuk gambar keberagaman budaya Indonesia dan siswa harus menebak gambar apa yang didapat oleh lawan. Dengan menggunakan media board game who is it dapat membuat siswa berpikir secara kreatif.

Kami menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan Board Game sebagai media pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto dan Yuniarta (2021) tentang "Pengembangan Board game Titungan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa" yang terbukti valid, praktis dan efektif digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani (2021) dengan judul "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD" yang terbukti bahwa media pembelajaran Board Game dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki

tampilan yang menarik, ringkas dan terdapat gambar yang menarik, sehingga siswa sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan media pembelajaran interaktif dengan tipe education game atau permainan pendidikan, yaitu "Board Game Who Is It" dalam pembelajaran IPAS dengan judul: "Pengembangan Board Game Who Is It Sebagai Media Pembelajaran dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV"

Dengan kondisi permasalahan di atas, maka diperlukan perbaikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif di dalam kelas dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dalam mata pelajaran IPAS. Salah satunya adalah media pembelajaran Board Game Who Is It. Dengan menggunakan media pembelajaran Board Game Who Is It, diharapkan pembelajaran akan lebih menarik karena berbentuk games. Maka dari itu, media Board Game Who Is It ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan materi Keberagaman Budaya yang sifatnya adalah hafalan. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga dapat membuat siswa aktif di dalam kelas, meningkatkan pemikiran kreatif siswa, melatih komunikasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Keberagaman Budaya.

Penelitian ini berfokus pada

pengembangan board game "Who Is It" yang telah ada sebelumnya, pembaharuan yang dilakukan adalah mengembangkan permainan tersebut menjadi media pembelajaran. Keterbaruan lainnya terletak pada cara bermain dan kartu yang digunakan. Jika pada board game who is it menggunakan kartu yang mendukung untuk menebak siapa orangnya, maka di media pembelajaran ini digunakan untuk menebak keberagaman budaya. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani (2021) dengan judul "Pengembangan Board Game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD",

gunakan kartu yang berisi pertanyaan dan siswa menjawab pertanyaan yang ia dapatkan, tetapi pada penelitian kami pembaharuan yang dilakukan adalah menebak nama daerah dari keberagaman budaya yang ada pada lawan dan siswa harus memberikan clue/petunjuk kepada lawan.

Setelah melakukan beberapa observasi di berbagai sekolah dasar pada mata kuliah sebelum-sebelumnya, kami menemukan bahwa siswa sekolah dasar sangat menyukai permainan. Kami menginovasikan pengembangan media pembelajaran Board Game Who Is It dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan perlunya meningkatkan keaktifan komunikasi dan berpikir kreatif antar siswa pada kelas 4. Pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar baru.

Pembelajaran IPAS memerlukan kegiatan baru agar siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari hingga rentang waktu yang panjang, jika hanya menggunakan tes asesmen biasa pada kertas, siswa cenderung akan mudah lupa. Tetapi jika guru dapat mengemasnya dengan baik dan unik, maka materi tersebut dapat menempel pada memori siswa untuk jangka waktu yang lama.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran Board Game

Board Game merupakan sebuah permainan non elektronik yang memakai papan sebagai komponen utamanya. Dengan menggunakan media ini, pemain dapat berinteraksi sesuai dengan aturan yang telah dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan berhubungan satu sama lain. Media Board Game sangat berkaitan dengan penyajian gambar, karena gambar merupakan salah satu informasi yang dapat disajikan dalam media Board Game (Putri, 2020). Media pembelajaran dengan tampilan visual bergambar akan lebih mudah dimengerti oleh siswa terlebih bagi siswa yang gaya belajarnya menggunakan visual. Levie & Levie menyimpulkan dari hasil-hasil penelitian bahwa belajar dengan menggunakan stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal akan memberikan hasil belajar yang lebih baik untuk mengenali, menghubungkan fakta dan konsep, mengingat dan mengingat kembali (Sukiman, 2012). Pendapat dari Levie didukung juga oleh pendapat dari Dale

(1969) yang memperkirakan bahwa 75% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang, 13% melalui indera dengar, dan sekitar 12% melalui indera lainnya.

Media Board Game edukatif dapat berupa permainan pertanyaan (kuis). Kuis yang dimaksud terdiri dari *short-answer or multiple-choice, and players are asked a question while everyone else sits quietly*. Media ini juga masih menjadi salah satu permainan konvensional non-elektronik yang masih cukup digemari hingga saat ini, karena Board Game memiliki banyak sekali variasi yang menarik baik dari segi genre dan juga cara bermain. Menurut Istianto (2013) mengungkapkan bahwa permainan dalam media Board Game ditunjukan untuk mengedukasi sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk siswa. Pembuatan media board game harus dipertimbangkan dengan usia pemain karena hal ini berhubungan dengan tingkat kesulitan permainan.

Permainan edukatif seperti Board Game dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai standar pembelajaran dengan cara yang lebih menghibur. Simkin (2013: 204) mengungkapkan bahwa *educational games can also be effective for introducing students to new subjects or for challenging students to remember material from prerequisite classes*. Kegiatan ini akan membangkitkan semangat, meningkatkan minat siswa, mengatasi ketidakpedulian siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan bagi siswa.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Board Game adalah jenis permainan yang dimainkan

dengan menggunakan papan, memiliki aturan yang harus diikuti oleh para pemain, menggunakan kuis atau mekanisme serupa untuk menentukan pergerakan dalam permainan, serta terdapat konsekuensi menang atau kalah. Board Game juga memiliki tujuan yang jelas sebagai pencapaian dan pertanda akhir permainan, memberikan kesenangan kepada para pemain, dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan materi pembelajaran.

Borad Game Who Is IT

Board Game "Who Is It" adalah Salah satu permainan papan yang masih sangat populer di era digital yang semakin maju. "Who Is It" merupakan permainan yang membuat pemain menggunakan deduksi dan logika untuk mengungkapkan karakter/gambar rahasia lawan pemain. Setiap pemain diberikan papan yang berisi gambar/karakter yang berbeda-beda.

Tujuannya adalah untuk menebak karakter/gambar lawan dengan bertanya pertanyaan yang hanya bisa dijawab "ya" atau "tidak". Namun permainan ini sangat memerlukan deduksi agar pemain dapat menebak karakter/gambar lawan dengan benar. Salah satu aspek menarik dari "Who Is It" adalah kemampuannya untuk merangsang pemikiran kritis dan analisis para pemain. Pemain harus

menyiapkan dan mempertimbangkan pertanyaan dengan cermat, mengecualikan karakter yang tidak relevan berdasarkan jawaban lawan. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan komunikasi dan interaksi sosial. Pemain perlu mengajukan pertanyaan dengan jelas dan tepat, serta menginterpretasikan jawaban lawan dengan bijak. Ini melatih kemampuan berbicara, mendengarkan, dan berpikir secara persuasif. Selama permainan, pemain juga dapat merasakan kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti dalam kehidupan nyata, memperkuat ikatan interpersonal dan memupuk kerjasama.

Tidak hanya itu, "Who Is It" juga memiliki nilai pendidikan yang signifikan. Permainan ini membangun keterampilan matematis, seperti pengklasifikasian dan pemilahan. Pemain harus mengelompokkan karakter berdasarkan atribut tertentu, misalnya warna makanan atau gaya pakaian, untuk menyusun strategi yang efektif. Permainan ini juga dapat mengasah kemampuan memori, karena pemain perlu mengingat pertanyaan dan jawaban sebelumnya untuk membuat keputusan yang lebih baik.

Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang keragaman budaya, peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, bentuk materi IPAS berisi penjelasan mengenai pengembangan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPAS dapat membekali siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat menhgtasi segala permasalahan sosial yang terjadi di sekitarnya. Diharapkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar bisa membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik. Siswa memerlukan sumber belajar yang dapat membant mereka menggali pengetahuan dan pemahaman dengan lebih baik, karena aspek intelektualitas sangat diperlukan pada proses ini. Oleh karena itu, upaya untuk mencapai

tujuan mata pelajaran IPAS, sebagai fasilitator guru harus dapat menyediakan sumber belajar yang lebih memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar, karena dengan begitu siswa dapat dengan mudah menerima pengetahuan dan pemahaman sehingga tujuan dapat tercapai.

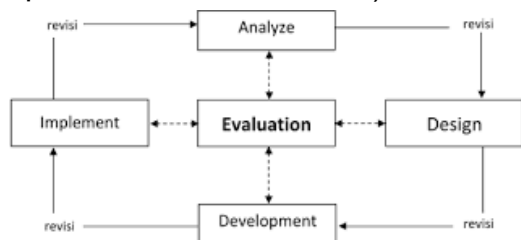
Melalui media pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi-materi IPAS yang abstrak menjadi tertata. Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat memperkuat pengalaman belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa akan meninggalkan kesan yang kuat dalam ingatan mereka. Menurut Vernon A. Magnesen seperti yang dikutip dalam Kosasih (206, hlm.48), dalam pendekatan Quantum Teaching, siswa memperoleh 10% dari informasi yang mereka baca, 20% dari informasi yang mereka dengar, 30% dari informasi yang mereka lihat, dan 50% dari informasi yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan, 70% dari yang mereka katakan, dan 90% dari yang mereka katakan dan lakukan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development atau dapat diartikan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian terkait dengan pemecahan masalah penelitian yang berorientasi pada produk. Pada awalnya, penelitian dan pengembangan

bersumber dari pengamatan berbagai gejala yang muncul di lapangan yang menuntut adanya suatu proses yang diupayakan melahirkan produk yang memiliki kesahihan dalam pengembangannya (Wibawa & Mahdiyah, 2014).

Metode Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation).



Penelitian ini dilakukan pada Selasa, 7 Mei 2024 di SDN Cawang 04 Pagi dengan subjek penelitian kelas 4B. Subjek dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik dan siswa. Khususnya siswa kelas IV B SDN Cawang 04 Pagi sebanyak 31 siswa.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tiga teknik yaitu, teknik angket, teknik wawancara dan teknik observasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah angket. Angket dibuat dengan menggunakan skala Likert 4 skala yaitu, sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat tidak baik. Angket disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian ini, yaitu: (1) angket ahli media pembelajaran, (2) angket ahli materi, dan (3) angket responden guru (4) angket responden siswa.

Analisis kevalidan dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dari ahli materi dan ahlimedia. Melalui instrumen berupa angket skala Likert. Perolehan pada dari uji validasi dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times$$

Hasil akhir perolehan skor berupa presentase dilakukan analisis menggunakan tabel jenjang kriteria kevalidan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rentang Skor Kategori Kevalidan

Kategori	Rentang Skor
Sangat Baik Sekali	81-100
Baik Sekali	51-80
Baik	41-60
Kurang	21-40
Tidak Baik	0-20

C. Hasil dan Pembahasan Langkah-langkah Pengembangan Model

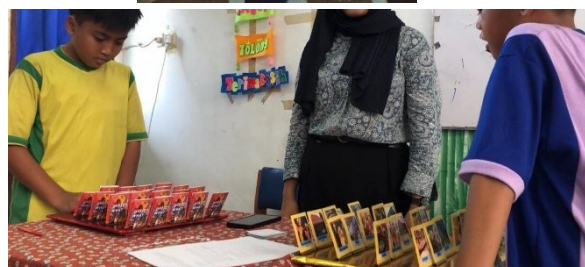
Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate) adalah desain pembelajaran yang sifatnya lebih universal. Tahap pertama pada penelitian adalah Analysis (analisis). Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa kelas 4B SDN Cawang 04 Pagi. Tahap kedua dari pengembangan model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media board game who is it yang akan dikembangkan berdasarkan mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Tahap pengembangan merupakan tahapan

media pembelajaran dikembangkan berdasarkan peta konsep yang telah dirancang. Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti, materi, papan permainan, dan cara bermain. Pembuatan papan permainan merupakan pengembangan dari board game who is it, dimana board game tersebut berisi gambar-gambar dan keterangan gambar yang disajikan. Desain frame dan desain kartu dibuat menggunakan canva kemudian dicetak menggunakan kertas artcarton dengan ukuran 12 x 7 cm. Sebagai hasil dari tahap Develop, media pembelajaran berbasis Board Game yang telah dikembangkan peneliti, kemudian divalidasi oleh ahli media berdasarkan aspek-aspek media yang telah ditentukan. Pada tahap implementasi dan evaluasi, uji coba lapangan dilakukan kepada siswa dan penyebaran angket kepada 3 siswa sebagai uji coba one to one, 7 orang sebagai uji coba small group dan 31 siswa sebagai uji coba field test evaluation.

Analisis Produk Akhir

Produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran board game who is it kelas IV dengan mata pelajaran IPAS BAB 6 didalamnya, yaitu pada materi keberagaman budaya. Produk ini selanjutnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SDN Cawang 04 Pagi. Gambaran media pembelajaran board game who is it dapat dilihat pada gambar – gambar berikut.

Gambar. 1 dan 2 Tampilan Media Board Game Who is it yang telah dikembangkan.



Gambar. 3 dan 4 Desain Frame



Kelayakan Media Board Game

a. Analisis data kelayakan ahli media pembelajaran

Ada 3 aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran, yaitu (1) Aspek Ukuran Kartu dan Papan Board

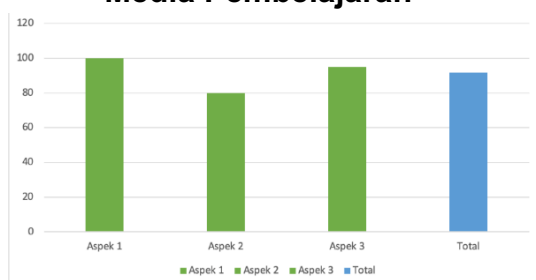
Game, (2) Aspek Kualitas Bahan, (3) Aspek Desain. Berikut adalah hasil dari penilaian produk oleh ahli media pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Kelayakan %
Ukuran kartu dan papan	100%
Kualitas bahan	80%
Desain	95%
Total	91,7%

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa penilaian ahli media pembelajaran pada aspek (1) Aspek Ukuran Kartu dan Papan Board Game bernilai 100% (2) Aspek Kualitas Bahan bernilai 80% (3) Aspek Desain bernilai 95%. Adapun gambaran data jika diubah dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut.

Diagram 1. Uji Kelayakan Ahli Media Pembelajaran



Berdasarkan hasil uji kelayakan ahli media pembelajaran di atas, jika ditinjau dari perolehan skor maka produk media pembelajaran Board Game Who Is It memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan perolehan skor 91,67%.

Ada 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran, yaitu (1) Aspek Komponen Isi dan (2) Aspek Komponen Penyajian. Berikut adalah hasil dari penilaian produk oleh ahli materi pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan

Ahli Materi Pembelajaran	
ASPEK	KELAYAKAN %
Komponen Isi	73%
Komponen Penyajian	80%

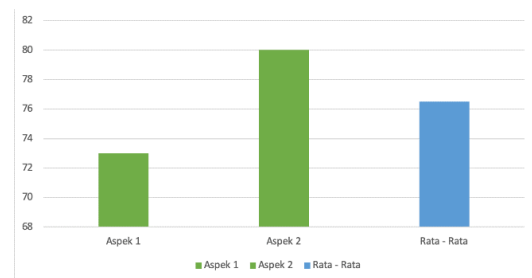
materi pembelajaran

b. Analisis data kelayakan ahli

Total 76,5%

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa penilaian ahli materi pembelajaran pada aspek (1) Aspek Komponen Isi bernilai 73% dan (2) Aspek Komponen Penyajian bernilai 80%. Adapun gambaran data jika diubah dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut.

Diagram 2. Uji Kelayakan Ahli Materi Pembelajaran



Berdasarkan hasil ujikelayakan ahli materi pembelajaran diatas, jika ditinjau dari perolehan skor maka produk media pembelajaran Board Game Who Is It memiliki kriteria layak untuk digunakan dengan perolehan skor 76,5%.

c. Analisis data kelayakan one to one

Peneliti melakukan tahap *one to one evaluation* dengan melibatkan tiga siswa kelas IV di SDN Cawang 04 Pagi. Uji coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media sehingga media menjadi lebih layak untuk digunakan. Pada tahap *one to one evaluation* siswa melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran Board Game dan mencoba untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Kemudian siswa melakukan penilaian dengan mengisi kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Kelayakan One to One

No	Responden	Jumlah Skor Perolehan	Presentase
1	DAA	38	95%
2	GBA	36	90%
3	SFN	33	82,5%
Jumlah		107	267,5%
Rata-rata		35,67	89,17%

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel di atas, didapati bahwa produk media pembelajaran Board Game Who Is It mendapatkan penilaian sebesar 89,17% pada tahap *one to one evaluation*. Dilihat dari hasil kuesioner pada tahap *one to one evaluation* data diartikan bahwa media pembelajaran Board Game Who Is It dalam mata pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di kelas IV SD ini sangat layak untuk digunakan menurut siswa sebagai responden.

d. Analisis data kelayakan *small group*

Peneliti melakukan tahap *small group* dengan melibatkan tujuh siswa kelas IV di SDN Cawang 04 Pagi. Uji

coba dilakukan untuk kepentingan perbaikan media sehingga media menjadi lebih layak untuk digunakan. Pada tahap *small group* siswa melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran Board Game Who Is It dan mencoba untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Kemudian siswa melakukan penilaian dengan mengisi kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Kelayakan *Small Group*

No	Responden	Jumlah Skor Perolehan	Presentase
1	AAZ	34	85%
2	ARP	38	95%
3	CDS	33	82,5%
4	DAP	36	90%
5	HF	33	82,5%
6	KAKI	33	82,5%
7	NAP	35	87,5%
Jumlah		242	605%
Rata-rata		34,58	86,42%

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel di atas, didapati bahwa produk media pembelajaran Board Game Who Is It mendapatkan penilaian sebesar 86,42% pada *small group evaluation*. Dilihat dari hasil kuesioner tahap *small group evaluation* data diartikan bahwa media pembelajaran Board Game Who Is It dalam mata pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di kelas IV SD ini sangat layak untuk digunakan menurut siswa sebagai responden.

e. Analisis data kelayakan *field test evolution*

Tes ini dilakukan di kelas IV dengan melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas. Uji coba produk pada *field test evaluation* dilakukan setelah proses revisi dari uji coba sebelumnya pada *small group*

evaluation. Berikut ini hasil uji coba dari *field test evaluation* dari seluruh siswa melalui kuesioner.

Tabel 6. Hasil Kuesioner Kelayakan Field Test Evolution

No	Responden	Jumlah Skor Perolehan	Presentase
1	AAZ	34	85%
2	ARP	38	95%
3	CDS	33	82,5%
4	DAP	36	90%
5	HF	33	82,5%
6	KAKI	33	82,5%
7	NAP	35	87,5%
8	DAA	38	95%
9	GBA	36	90%
10	SFN	33	82,5%
11	JKM	32	80%
12	KLL	30	75%
13	SPA	39	97,5%
14	LL	31	77,5%
15	RAP	29	72,5%
16	TA	34	85%
17	LIB	30	75%
18	RS	35	87,5%
19	EBG	35	87,5%
20	RAA	32	80%
21	NLR	36	90%
22	WY	34	85%
23	ZKI	30	75%
24	JAMP	29	72,5%
25	QA	38	95%
26	BDE	31	77,5%
27	XAP	30	75%
28	DG	39	97,5%
29	CK	38	95%
30	RTY	30	75%
31	AP	33	82,5%
Jumlah		1.044	2.610%
Rata-rata		33,67	84,20%

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel diatas, terlihat bahwa produk media pembelajaran Board Game Who Is It mendapatkan penilaian sebesar 84,20% pada tahap *field test evaluation*. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Board Game Who Is It dalam mata pelajaran IPAS, khususnya materi Keberagaman Budaya di kelas IV SD, dinilai sangat layak untuk digunakan menurut siswa

sebagai responden. Penilaian sebesar 84,20% menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap media pembelajaran tersebut, dan menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut efektif dan berguna dalam proses pembelajaran mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media Board Game Who Is It pada materi Keberagaman Budaya, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan media tersebut adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan, dimulai dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama adalah analisis, pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa kelas 4B SDN Cawang 04 Pagi. Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini peneliti mulai merancang media board game who is it yang akan dikembangkan berdasarkan mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya. Tahap ketiga yaitu pengembangan, tahap pengembangan merupakan tahapan media pembelajaran dikembangkan berdasarkan peta konsep yang telah dirancang. Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti, materi, papan permainan, dan cara bermain. Pada tahap selanjutnya yaitu, tahap Implementasi dan Evaluasi, uji coba lapangan dilakukan

kepada siswa dan penyebaran angket kepada 3 siswa sebagai uji coba one to one, 7 orang sebagai uji coba small group dan 31 siswa kelas IV B sebagai uji coba field test evolution.

Hasil dari validasi media Board Game Who Is It oleh ahli media dan ahli materi, yang dimana oleh ahli media diperoleh hasil "sangat layak" sedangkan oleh ahli materi diperoleh hasil "layak". Hasil analisis data kelayakan *Field Test Evolution* yang melibatkan seluruh siswa kelas IV B SDN Cawang 04 menunjukkan presentase sebesar 84,20%, yang menandakan bahwa media Board Game Who Is It untuk pembelajaran Keragaman Budaya pada mata pelajaran IPAS dinilai sangat praktis dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Adapun saran dari pengembangan media pembelajaran Board Game Who Is It pada materi Keberagaman Budaya adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk
Harapannya, media pembelajaran Board Game Who Is It dapat menjadi alat pembelajaran yang memberikan manfaat serta mendukung proses kegiatan pembelajaran, khususnya dalam memahami materi Keberagaman Budaya.
2. Saran pengembangan produk
Inovasi dalam pengembangan media Board Game Who Is It membuka peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan media lebih lanjut. Mereka dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan keefektifan penggunaan

media tersebut dalam mempelajari materi Keberagaman Budaya.

3. Saran bagi peneliti lanjutan

Dalam pembuatan media Board Game Who Is It, diperlukan tingkat keterampilan dan kreativitas yang lebih tinggi untuk menciptakan media yang lebih menarik daripadasebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132
- Putri, D. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (GREECEBOME) pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa*. Universitas Negeri Semarang.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Widiyanto, J., & Yuniarta, T. N. H. (2021). *Pengembangan board game TITUNGAN untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425-436.
- Mahmudah, R. A., & Paksi, H. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "SCRABBLE BERBARCODE" PADA MATERI BENTUK KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR"*