

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD*
GAME SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 25 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Khuswatun Chasanah

NIM: 06131281621101

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 25 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Khuswatun Chasanah

NIM: 06131281621101

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Dosen Pembimbing,**



Vina Amilia Suganda, M.Pd.

NIP. 199102022019032019

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 25 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Khuswatun Chasanah

NIM: 06131281621101

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Vina Amilia Suganda, M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 25 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Umi Khuswatun Chasanah

NIM: 06131281621101

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 29 Juli 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Vina Amilia Suganda, M.Pd.



2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



**Indralaya, Juli 2023
Koordinator Prodi PGSD**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Khuswatun Chasanah

NIM : 06131281621101

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 25 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Umi Khuswatun Chasanah

NIM 06131281621101

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

- Kedua Orang tuaku, Bapak Sukijo (Allahyarham) dan Bunda Sutini yang senantiasa selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan dan semangat di setiap perjalanan Umi bertumbuh.
- Seluruh keluarga besar Ongah Hardi yang mendoakan, membantu dan mendukung baik nasehat maupun materi.
- Seluruh keluarga besar Mbah Sonorejo (Allahyarham) dan Mbah Manan yang selalu membantu dan mendukung baik secara materi maupun nasehat.
- Kepala Sekolah, dewan Guru dan staf di SD Negeri 25 Indralaya.
- Sahabat bertumbuh, Amni, Atina, Bulan (Yuk Lina, Uni Mia, Teh Nesa dan Kak Yua), teman-teman di Cendekia, Uread, team Kosan Momoy, teman-teman Puan Beraksara, teman-teman FIM, MITI-KM, FLP, teman-teman PM Baktinusa dan kakak-kakak di Career Class yang telah memberikan bantuan, saran, dukungan dan motivasi kepada saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Kepada seluruh teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2016 Indralaya yang selalu memotivasi saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Almamater Universitas Sriwijaya khususnya Program studi PGSD FKIP, teruntuk para bapak ibu dosen yang memberikan pembelajaran dan menemani proses bertumbuhnya Umi, terimakasih.

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(Q.S Al-Baqarah: 216)

“Seorang hamba yang fakir ilmu dan terus selalu belajar yang mengupayakan setiap langkah adalah Allah tujuannya.”

(Umi Khuswatun)

Tidak ada kegagalan yang ada adalah pembelajaran. Tidak ada keputusan yang salah yang ada adalah pembelajaran. Jadi, semisalnya ada beberapa kesempatan terlewat, hal-hal yang tidak kita sukai hadir dalam perjalanan hidup. Maka semua itu adalah pembelajaran. Karena setiap manusia adalah pembelajar sepanjang hayat. Semua yang telah terjadi sudah di tuliskan Allah dalam kitab takdir hidup kita, karena itu pula, *don't be sad. Allah always know our need. Waamaa 'indallahi khair* (sesungguhnya apa yang dari sisi Allah adalah yang terbaik).

(Umi Khuswatun)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 25 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda, M.Pd. Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Suratmi, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2023

Penulis,



Umi Khuswatun Chasanah

NIM 06131281621101

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iiiv
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
2.2 Board Game.....	10
2.2.1. Pengertian <i>Board Game</i>	10
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	11
2.2.3. Manfaat <i>Board Game</i>	12
2.3 Kajian Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian	17
3.1.1 Penelitian Pengembangan	17
3.2 Prosedur Penelitian	17
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	18
2. Desain (<i>Design</i>).....	18
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	19
3.3 Subjek Penelitian	20
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5.1 Kuesioner (<i>Angket</i>).....	21
3.5.2 Lembar Validitas.....	21
3.5.3 Dokumentasi	22
3.5.4 Wawancara.....	22
3.5.5 Instrumen Penelitian	22
3.6 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.2 Design (<i>Perancangan</i>)	34
4.2 <i>Develop</i> (<i>Pengembangan</i>).....	39
4.3 Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Kelas 4 SD.....	15
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	15
Tabel 3. 1 Kriteria yang Menjadi Fokus Media Pembelajaran Board Game	19
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen validasi materi.....	21
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	22
Tabel 3. 4 Kategori Pembobotan Skor Validasi Produk	29
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	30
Tabel 3. 6 Kategori Pembobotan Skor Respon Peserta Didik	30
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan.....	31
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV.....	32
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	34
Tabel 4. 3 Tujuan Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	37
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi	44
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media	48
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Praktisi	49
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran.....	50
Tabel 4. 8 Revisi Produk Ahli Materi.....	52
Tabel 4. 9 Revisi Produk Ahli Materi.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Respon Peserta Didik Tahap I	55
Tabel 4. 11 Hasil Respon Peserta Didik Tahap II.....	56
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	18
Gambar 4. 1 Tampilan Board Game.....	40
Gambar 4. 2 Kartu soal, kartu jawaban dan kartu tantangan tampak depan	40
Gambar 4. 3 Kartu soal, kartu jawaban dan kartu tantangan tampak dalam	41
Gambar 4. 4 Tampilan token permainan	41
Gambar 4. 5 Papan Poin Peserta Didik	42
Gambar 4. 6 Dadu Media Pembelajaran	42
Gambar 4. 7 Buku Panduan Penggunaan Media Board Game.....	43
Gambar 4. 8 Produk setelah revisi	51
Gambar 4. 9 Microsoft Power Pointdengan Materi Subtema Keberagaman Budaya Bangsa.....	51
Gambar 4. 10 salah satu soal evaluasi media	52
Gambar 4. 11 Dadu sebelum revisi.....	52
Gambar 4. 12 Dadu setelah revisi.....	52
Gambar 4. 13 Buku panduan yang sudah di jilid	53
Gambar 4. 14 Uji Coba Tahap I	54
Gambar 4. 15 Uji Coba Tahap II.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul Skripsi.....	65
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing	66
Lampiran 3 SK Penelitian	68
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	69
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian	70
Lampiran 6 Lampiran Wawancara Pra-Penelitian.....	71
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media ..77Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Praktisi	77
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Praktisi	79
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Praktisi	80
Lampiran 14 Hasil Pengisian Angket Uji Coba Peserta Didik Kelompok Kecil.....	84
Lampiran 15 Hasil Pengisian Angket Uji Coba Peserta Didik Kelompok Besar	90
Lampiran 16 Dokumentasi dengan Praktisi.....	102
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Lampiran 18 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar.....	104
Lampiran 19 Surat keterangan pengecekan similarity	105
Lampiran 20 Surat bebas plagiat	106
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 22 Lembar Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	109
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	115
Lampiran 24 Izin Penjilidan	116

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 25 INDRALAYA**

Umi Khuswatun Chasanah (06131281621101)

06131281621101@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd

vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* pada materi subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap ke tiga yaitu *Analyze*, *Design* dan *Develop*. Media pembelajaran divalidasi oleh para ahli materi, ahli media dan guru kelas IV. Dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi diperoleh rata – rata sebesar 92,45% dengan kategori valid. Sedangkan penilaian dari uji coba produk yang didapat dari peserta didik diperoleh nilai rata – rata sebesar 95,41% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* pada materi subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang dikembangkan memiliki kategori valid dan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk selanjutnya, diharapkan media pembelajaran *board game* ini dapat digunakan pada pembelajaran tematik yang dielaborasi dengan budaya Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *board game*.

***DEVELOPMENT OF BOARD GAME LEARNING MEDIA ON THE SUB-
THEME OF DIVERSITY OF CULTURES OF MY NATION WITH CLASS IV
STUDENTS OF 25 INDRALAYA GOVERNMENT PRIMARY SCHOOL***

Umi Khuswatun Chasanah (06131281621101)

06131281621101@student.unsri.ac.id

Supervisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd

vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop board game learning media on the sub-theme material of the Diversity of the Cultures of My Nation in Elementary School. The development of the learning media is based on the ADDIE development model, which is carried out up to the third stage, which is Analyze, Design, and Develop. The learning media are validated by materials experts, media experts, and class IV teachers. From the validation results obtained by material experts, media experts, and expert practitioners, an average of 92.45% was obtained with a valid category. On the other hand, the product trial results obtained from students gave an average of 95.41%, which can be classified as very practical. Based on the results of validation and product testing, it can be concluded that the developed board game learning media on the sub-theme material of the diversity of my nation's culture has a valid category and is very practical to use in learning activities at school. Henceforth, it is hoped that this board game learning media can be used in thematic learning elaborated with Indonesian culture in elementary schools.

Keywords: Development, learning media, board game.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pekerjaan yang disadari dan diatur untuk menjadikan lingkungan belajar dan pengalaman pendidikan sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, ketenangan, karakter, pengetahuan, pribadi yang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan diri pribadi, masyarakat, negara, dan bangsa (Kemendikbud, 2013: 3). Pelaksanaan standar penyusunan sekolah harus sesuai dengan tujuan pendidikan negara Indonesia. Peraturan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kokoh, terpelajar, cakap, imajinatif, merdeka, dan menjadi penduduk bangsa yang berbangsa dan berwawasan. Mengingat tujuan pendidikan ini, maka tujuan dari pendidikan dasar direncanakan, khususnya membangun landasan pengetahuan, karakter, akhlak mulia, kemampuan, dan kehidupan mandiri untuk melanjutkan ke sekolah tambahan.

Pendidikan pada sekolah dasar adalah sesuatu yang sebenarnya perlu dipertimbangkan karena alasan untuk tingkat edukasi yang lebih tinggi. SD tidak hanya berperan untuk membentuk siswa menjadi usia yang berkualitas dari segi mental (informasi pengetahuan), tetapi arus membuat cara pandang dan perilaku siswa sesuai dengan kebutuhan umum. Salah satu kualitas yang dapat diciptakan di sekolah dasar adalah nilai cinta tanah air. Nilai ini penting untuk menciptakan pemikiran bahwa saat ini banyak dampak yang datang dari luar. Dampaknya tidak secara keseluruhan baik, namun ada juga yang negatif. Salah satu dampak negatif yang perlu diperhatikan adalah membanjirnya masyarakat asing yang dapat membuyarkan rasa cinta tanah air atau kecintaan terhadap gaya hidup siswa yang merupakan generasi penerus bangsa. Selanjutnya, tingkat Sekolah Dasar merupakan tempat untuk menumbuhkan

informasi penting yang berhubungan dengan budaya dan kecerdasan masyarakat sekitar.

Sistem edukasi di Indonesia saat ini mengaplikasikan kurikulum Pendidikan 2013. Salah satu hal yang menonjol kurikulum Pendidikan 2013 adalah penggunaan metodologi logis dalam pengalaman yang berkembang. Pengalaman pendidikan yang mengacu pada metodologi logis menurut (Kemendikbud, 2013: 3-4) meliputi lima tahapan, yaitu: memperhatikan, bertanya, mengumpulkan informasi, bermitra, dan menyampaikan. Peserta didik diharapkan memiliki pilihan untuk secara bebas mencari, mengembangkan, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari pengalaman pendidikan yang telah diselesaikan.

Pelaksanaan pembelajaran pada Program Pendidikan 2013 dengan metodologi logis harus direncanakan secara terencana dan tertata sehingga wajar jika siswa dapat berperan aktif dalam kemajuan serta bisa dapat data secara bebas dimana saja, kapan saja dan tidak bergantung pada data primer dari pendidik.

Selanjutnya, pengajar harus memiliki kapabilitas dan memotivasi pembelajaran dan kreativitas siswa, membuat latihan pembelajaran yang dinamis, memanfaatkan sistem pembelajaran yang pas, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran dan strategi pembelajaran.

Sedangkan Gerlach (dalam Sanjaya, 2012: 60) media belajar secara keseluruhan mencakup individu, materi, perangkat keras, atau latihan yang membuat kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, kemampuan, dan mentalitas. Berdasarkan penilaian sebagian ahli di atas, maka cenderung beralasan bahwa media belajar merupakan alat yang digunakan dalam pengalaman yang berkembang untuk memudahkan penyampaian pesan guna mencapai tujuan belajar.

Board Game adalah permainan yang meliputi berbagai barang yang ditaruh dan bertukar posisi dengan berpedoman pada pedoman tertentu, di atas permukaan yang telah ditandai atau papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang. Aturan permainan juga berfluktuasi dari yang sederhana hingga rumit dan kompleks. Saat ini, beberapa game terkenal dan abadi di PC dan gadget (ponsel) juga dibuat berdasarkan konsep *board game* yang bagus.

Eksplorasi penting inilah yang dilakukan oleh (Triastuti, 2017: 1) dalam buku harian berjudul “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang”. Media ini berfungsi sebagai alat untuk menyegarkan ingatan dan membangun materi bagi siswa kelas 5 SD. Media disetujui dalam hal konten dan format, diuji pada 1 siswa di babak penyisihan individu, 6 siswa di babak penyisihan grup kecil dan 23 siswa di babak penyisihan lapangan. Hasil eksperimen menunjukkan tingkat legitimasi yang sangat tinggi. Legitimasi tipikal adalah 87,7; praktis 90,55; kualitas menarik 92.22; selanjutnya, efektif 91,0. Dilihat dari perolehan skor tersebut, media dinyatakan layak dan berhasil untuk digunakan dalam pembelajaran tematikal, khususnya materi tentang peredaran darah hewan dan manusia.

Berkaitan dengan gambaran dasar diatas, maka peneliti tertarik untuk memunculkan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 25 Indralaya”.

1.2 Pembatasan Masalah

Sedapat mungkin masalah yang perlu diperhatikan batasannya, khususnya pengembangan media pembelajaran *board game* pada topik keindahan harmoni bersama dengans subtema keberagaman budaya kebangsaan kebhinekaan sosial bangsaku di kelas IV SD Negeri 25 Indralaya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana karakteristik media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.3.2 Bagaimana mengembangkan *design* media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.3.3 Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya yang valid?
- 1.3.4 Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya yang praktis?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengetahui karakteristik media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 25 Indralaya.
- 1.4.2 Untuk mengembangkan *design* media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.4.3 Untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya yang valid
- 1.4.4 Untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* subtema keberagaman budaya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 25 Indralaya yang praktis

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat Cenderung menjadi acuan pemahaman dan sumbangsih pemikiran terhadap ilmu pengetahuan, khususnya berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran *board game* di SD Negeri 25 Indralaya.
- b. Dapat cenderung menjadi referensi bagi peneliti yang berbeda untuk mengarahkan eksplorasi komparatif atau untuk melanjutkan pemeriksaan ini secara inten luar dan dalam.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran *board game* yang dikemas memungkinkan siswa untuk memahami ilustrasi dengan lebih baik, karena pembelajaran sangat penting sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajar dalam pengalaman yang berkembang.

b. Bagi Guru

Eksplorasi ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran *board game* yang dikemas dalam mencari cara untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan keaktifan siswa.

c. Bagi Sekolah

Eksplorasi ini diyakini dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif dalam pembelajaran bertopik topik indahny harmoni kebersamaan, sub topik keragaman social budaya, untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih berkualitas di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat terlibat langsung dalam pembuatan media pembelajaran *board game* dan sebagai modal peneliti sebagai calon pendidik terencana dalam menyelesaikan latihan-latihan mengajar dengan dasar-dasar yang benar pada institusi formal yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iifkhairu dkk. (2014). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Dimiyati, Dr. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, Drs. Syaiful Bahri dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Maman. (2008). *Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika*. Banten: Prosiding Semnas Matematika Untirta dalam DP2M Dikti
- Gunawan, Melisa dkk. (2016). *Perancangan Board Game Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (Gemarikan) untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. Surabaya: Jurnal Universitas Kristen Petra.
- Herhyanto, Nar dkk., (2012). *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Instrumen Penilaian Pendidikan Profesi Guru (PPG) tentang Analisis Isi Dokumen Media Pembelajaran Mahasiswa PPG.
- Kemendikbud. (2013). Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud No. 67 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

- Sanjaya, Prof. Dr. Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sanjaya, Prof. Dr. Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Prof. Dr. Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyanugrah, Firdaus dkk. (2017). *Perancangan Board Game sebagai Pembelajaran Mitigasi kebakaran untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun di Surabaya*. Surabaya: Jurnal Sains dan Seni ITS.
- Soetopo, Sungkowo. (2016). *Beberapa Strategi Pembelajaran*. Untuk Kalangan Sendiri
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tan, Steven. (2016). *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Surabaya: Jurnal Universitas Kristen Petra.
- Tegeh, Dr. I Made dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Triastuti, Dessy dkk. (2017). *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*. Malang: Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijaya, Nita Manuela dkk. (2016). *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan dan Santun untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. Surabaya: Jurnal Universitas Kristen Petra.