



PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 08 LUBUKLINGGAU

Ririn Anjelinda¹; Novianti Mandasari²; Armi Yuneti³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silmpari, Sumatera Selatan, Indonesia

¹ririn.anjelinda2000@gmail.com, ²noviantimandasari10@gmail.com, ³armi2019@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media *Board Game* dilihat dari segi valid dan praktis pada pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D, dengan model pengembangan 4D. Subjek penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 23 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan dianalisis dengan menggunakan rumus $V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$ dengan hasil 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Data kepraktisan dianalisis dengan menggunakan rumus $K = \frac{F}{N \times 1 \times R} \times 100\%$ dengan hasil 83% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* dapat dinyatakan valid dan praktis dalam segi kegunaannya pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Board Game, Pembelajaran IPS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran bagi peserta didik. Definisi pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau Sisdiknas, pasal 1 (ayat 1 dan 4), bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara (Mardyastuti et al., 2016).

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) adalah pelajaran IPS, karena mata pelajaran IPS mempunyai peran yang penting untuk membekali para peserta didik untuk hidup bermasyarakat. Materi pada mata pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari para peserta didik, selain itu dalam proses pembelajaran tersebut lebih baik jika ditunjang dengan penggunaan media yang membuat pembelajaran lebih efektif dan dapat membantu siswa untuk menemukan konsep IPS dengan lebih mudah.

Guru perlu memilih media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Rahma, 2019), dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka peranan media dalam proses pembelajaran tersebut ialah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan, terutama pada pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Dari berbagai banyak media pembelajaran, media *Board Game* merupakan salah satu media yang menjadi alternatif untuk materi keragaman suku bangsa di Indonesia tersebut. Karena media *Board Game* merupakan media yang terdiri dari materi serta permainan. Maka dari itu, peneliti memilih media *Board Game* dalam proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa serta siswa dapat belajar sambil bermain.

Media *Board Game* merupakan permainan yang dapat mendorong para pemain untuk mendeteksi pola, merencanakan jalan untuk ke depan, memprediksi hasil untuk alternatif gerak dan juga bisa menarik perhatian para pemain (Nusantara, D.B. Irawan, 2012). Melalui media pembelajaran berbasis *game*, siswa mampu mendapatkan ilmu berupa teori dan juga praktek berupa pengalaman secara tidak langsung, dimana *game* mampu memberikan dan meningkatkan kreativitas para siswa. Dengan media pembelajaran berupa *game*, siswa mampu

Ririn Anjelinda

meningkatkan kinerja motorik sehingga mereka dapat berpikir dan bertindak dengan benar dalam satu waktu (Setyanugrah et al., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara pada lampiran A hal: 70 yang peneliti lakukan terhadap salah satu guru kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau yang bernama Ibu Heni Mukti Asih Maisari, S.Pd., pada hari senin tanggal 16 November 2021 diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV tersebut terdiri dari 23 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Adapun permasalahan yang ada di SD Negeri 08 Lubuklinggau yaitu masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut pernyataan beliau, pembelajaran masih kurang menggunakan media dan bahan ajar yang digunakan di sekolah hanya berupa buku paket dari kementerian pendidikan dan kebudayaan yang menggunakan kurikulum 2013 (K13) revisi 2017 dan buku Erlangga untuk pegangan guru. Dikarenakan terbatasnya fasilitas akan media pembelajaran yang disediakan dari pihak sekolah tersebut, sehingga guru hanya menggunakan media seadanya saja, misalnya hanya mengajak siswa untuk menyimak video dari *handphone* guru untuk melihat contoh dari materi yang telah dijelaskan dan juga guru hanya menggunakan media gambar yang ada dibuku siswa kurikulum 2013 untuk menjalankan proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, mengenai hal tersebut diketahui siswa sering merasa jenuh saat proses pembelajaran karena hanya fokus melihat materi pada buku saja, dan juga materi sering kali sulit untuk dipahami, hal ini mengakibatkan terhambatnya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memberikan sebuah inovasi berupa media pembelajaran *Board Game* dalam kegiatan belajar yang memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran tersebut berhasil dipahami oleh siswa. Menurut (Candra & Safitri, 2020), permainan yang ada di dalam sebuah pembelajaran bisa membuat kesan bahwa belajar itu menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan apa yang diajarkan guru, serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu menggunakan media dalam pembelajaran yang berupa *Board Game* agar bisa membuat siswa lebih semangat dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut (Setyanugrah et al., 2017), dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa permainan, siswa dapat memahami materi melalui belajar sambil bermain Sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah karena siswa dilibatkan langsung dalam penyelesaian masalah tersebut.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian *Research & Development* (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan seseorang untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji kevaliditasan produk yang telah dihasilkan dari sebuah penelitian tersebut. Pada penelitian pengembangan, terdapat berbagai model-model pengembangan. Salah satunya yaitu ada model 4D. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *board game* dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. Model penelitian yang dikembangkan yaitu model 4D yang memiliki empat langkah, yakni: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penyebarluasan (*Dissemination*).

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk yang valid dan praktis. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil pengisian angket para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk diperoleh dari hasil pengisian angket pendidik dan peserta didik melalui uji coba *Small Group*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Data kualitatif ini diperoleh dari validasi ahli materi (guru), ahli media, dan ahli bahasa yang berupa masukan dan saran untuk melakukan revisi terhadap pengembangan media.

C. Hasil dan Pembahasan

Media *Board Game* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan dibuat menggunakan triplek yang bisa dibuka seperti laptop. Terdapat beberapa komponen *Board Game* pada pembelajaran IPS yaitu.

1. *Board Game* Pada Pembelajaran IPS

Board Game pada pembelajaran IPS menggunakan bahan Triplek atau papan yang berukuran 60x60 cm. Perbedaan yang mendasar dengan media *Board Game* sebelumnya terletak pada bahan dasarnya, bentuk serta ukuran media *Board Game*. Di media tersebut dapat menjelaskan suatu konsep atau materi pada pembelajaran IPS pada materi keragaman yang ada di Indonesia.

2. Kotak Soal

Board Game terdapat soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa saat proses memainkan media *Board Game*. Yang dimana terletak didalam kotak.

3. Pion dan Dadu

Sebagai alat pelengkap permainan ataupun sebagai alat untuk menajalankan media *Board Game*.

1. HASIL

a. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah instrumen dan perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan. Validasi ahli meliputi 1) validasi bahasa, 2) validasi media, 3) validasi materi. Berikut akan dijelaskan beberapa tahap tersebut;

1) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang direkomendasikan sebagai validator, memberikan penilaian pada komponen kebahasaan. Pada lembar validasi bahasa terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator bahasa terhadap pengembangan media Sebagai alat pelengkap permainan media *Board Game* pada pembelajaran IPS diperoleh nilai rata-rata 0,84 yang termasuk kategori sangat tinggi dari segi bahasa. Hal ini layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

2) Ahli materi

Ahli materi yang direkomendasikan sebagai validator memberikan penilaian terhadap cakupan materi. Pada lembar validasi materi terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator materi terhadap pengembangan media Sebagai alat pelengkap permainan media *Board Game* pada pembelajaran IPS diperoleh nilai rata-rata 0,72 yang termasuk kategori tinggi dari segi materi. Hal ini layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

3) Ahli Media

Ahli media yang direkomendasikan sebagai validator memberikan penilaian terhadap komponen kebahasaan. Pada lembar validasi media terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator media terhadap pengembangan media Sebagai alat pelengkap permainan media *Board Game*. pada pembelajaran IPS diperoleh nilai rata-rata 0,84 yang termasuk kategori sangat tinggi dari segi media. Hal ini layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

4) Rekapitulasi Penilaian Validator

Adapun hasil keseluruhan penilaian media sebagai alat pelengkap permainan media *Board Game* pada pembelajaran IPS

Ririn Anjelinda

yaitu: validator bahasa, validator materi, validator media terhadap pengembangan media *Board Game* pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Ahli	Nilai <i>Aiken's V</i> yang diperoleh
1	Bahasa (Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd)	0,84
2	Media (Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd)	0,84
3	Materi (Ibu Heni Mukti Asih Maisari, S.Pd)	0,72
Jumlah V rata-rata		0,80
Kriteria Validitas		Tinggi

b. Revisi Produk

Revisi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk berdasarkan nilai, kritik, dan juga saran dari validator sebelum diuji cobakan. Setelah direvisi maka media *Board Game* pada pembelajaran IPS dinyatakan layak dan siap diujicobakan.

c. Uji Kepraktisan Media

Pelaksanaan kepraktisan media dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kepraktisan guru. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, uji coba kepraktisan guru dilakukan dengan 1 orang yaitu wali kelas IV. Sebelum diberi lembar kepraktisan 9 orang siswa terlebih dahulu diminta untuk memainkan media *Board Game* pada pembelajaran IPS secara mandiri dengan dibimbing peneliti selama 30 menit. Setelah itu masing-masing siswa diberi lembar kepraktisan yang memuat 8 pernyataan. Siswa dapat memberikan jawaban terhadap pernyataan dengan memberikan tanda centang pada angket kepraktisan yang terdiri dari ya atau tidak. Ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran IPS yang dikembangkan.

1) Penyajian data uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk tahap kedua yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau yang sudah menyelesaikan materi keragaman yang ada di Indonesia sebanyak 9 orang.

2) Analisis Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil respon siswa pada saat uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa terdapat respon siswa terhadap media *Board Game* pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase total respon yaitu 78%. Hal ini sesuai dengan kriteria interval persentase 61% - 80%. Perolehan nilai tersebut termasuk klasifikasi praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

3) Penyajian Data Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan guru ini bertujuan untuk melihat penilaian kepraktisan media *Board Game* pada pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti melalui lembar angket yang menggunakan skala likert. Angket respon guru berisi 10 pernyataan menggunakan *checklist* (√) yang dihitung dengan skor yang digunakan terdiri dari 5,4,3,2,1 yang masing-masing menunjukkan penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup (C), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

4) Analisis Data Respon Uji Kepraktisan Guru

Data hasil kepraktisan guru dengan rata-rata setiap pernyataan memiliki klasifikasi sangat praktis. Hal ini menunjukkan persentase dari 11 pernyataan tersebut yaitu 88% yang masuk kategori interval persentase 80%-100%. Perolehan nilai tersebut termasuk klasifikasi sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

5) Hasil Seluruh Uji Kepraktisan Media

No	Penilai	Butir Pernyataan	Persentase	Klasifikasi
1	9 Siswa	72	78%	Praktis
2	1 Guru	10	88%	Sangat Praktis
Rata-Rata Presentase			83%	Sangat Praktis

2. PEMBAHASAN

Media *Board Game* pada pembelajaran IPS ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 langkah pengembangan yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Disseminate*).

a. Proses pengembangan media *Board Game* pada pembelajaran IPS

Tahap pendefinisian ini bertujuan untuk menciptakan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran.

Ririn Anjelinda

Pada analisis awal akhir diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan siswa kelas IV SDN 08 Lubuklinggau yaitu kurikulum 2013 (K13), Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan dari media pembelajaran. Sehingga pembelajaran cenderung satu arah. Partisipasi dari peserta didik juga masih belum terlihat. Sehingga interaksi antara guru dengan peserta didik sulit untuk terlihat dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis siswa kelas IV SDN 08 Lubuklinggau karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau terdiri dari tingkat perkembangan kognitif, dan kemampuan siswa. Siswa kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan belum mampu berfikir abstrak / masih ada yang belum paham tentang keragaman yang ada di Indonesia, sehingga siswa bersifat pasif karena hanya mendengar penjelasan guru. Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau memiliki 3 tingkatan kemampuan yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Pada tahap analisis konsep dilakukan untuk dapat mengetahui isi materi yang akan dipelajari oleh siswa nantinya. Adapun kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan yakni: materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam KD mata pelajaran IPS: 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Kompetensi dasar dari materi pembelajaran IPS ini membutuhkan metode, model, strategi bahkan media yang sesuai untuk diterapkan. Dengan ini media *Board Game* digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar. Pada tahap analisis tugas bertujuan untuk dapat merincikan isi materi yang diajarkan secara garis besar. Dalam mengembangkan media *Board Game*, terlebih dahulu peneliti membuat desain sehingga dapat membantu menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Media pembelajaran *Board Game* pada pembelajaran IPS memuat materi: keragaman yang ada di Indonesia. Kemudian pada tahap analisis tujuan pembelajaran, data hasil analisis materi dan tugas dapat digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran, sebagai penjabaran dari kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai dasar dalam mendesain media pembelajaran *Board Game*.

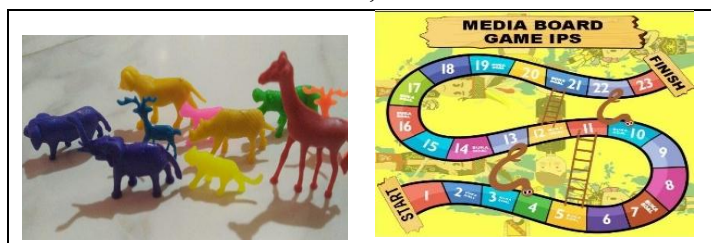
Tahap perancangan (*Design*) pada tahapan ini, isinya membuat rancangan terhadap media *Board Game*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari 4 langkah yakni: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format tahap desain, dan desain awal.

Penyusunan tes berupa soal-soal yang sering ditemui siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan materi perubahan wujud benda. Dalam media pembelajaran *Board Game*, penyusunan tes terdiri dari 2 jenis, yaitu (1) soal (2) kesimpulan yang akan dibuat oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Board Game* untuk mengetahui mana keaktifan, kemampuan, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Pada tahap pemilihan media, Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang menyerupai papan panjang yang berbentuk dua dimensi yakni media *Board Game* pada pembelajaran IPS. Selanjutnya pemilihan format tahap desain terdiri dari judul, *box* soal atau pertanyaan, cara penggunaan, petunjuk menggunakan media, serta pion dan dadu. Kemudian tahap yang terakhir yaitu tahap desain awal media sebelum direvisi oleh beberapa validator, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1 Design awal media *Board Game*



Ririn Anjelinda



Tahap pengembangan (*Development*) pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Board Game*. Tahap ini terdiri dari tahap validasi media, dan tahap uji coba media. Tahap validasi terdiri dari segi media, materi, dan bahasa. Uji coba media dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (*Small Group*). Terdapat beberapa revisi dari beberapa validator untuk pengembangan media *Board Game*. Dengan ini media *Board Game* diperbarui atau dikembangkan agar dapat digunakan pada tahap uji coba.

Tahap penyebaran (*Disseminate*) tahap ini merupakan tahap dimana produk disebarluaskan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas di luar lingkup pengembangan itu sendiri. Akan tetapi tahap penyebarluasan tidak dilakukan pada penelitian ini, karena penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagrajan (Sugiyono, 2019) dimana jika sampai tahapan *dissemination* (Penyebarluasan) harus dicetak, diperbanyak dan dipublikasikan. Mengingat penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa dengan keterbatasan sarana, waktu, dan biaya. Maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (Pengembangan). Meskipun hanya sampai tahap *develop* pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sudah mencakup prinsip penelitian pengembangan. Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada disekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan saat ujicoba media pada saat pelatihan.

b. Valid dan Praktis Dari Media *Board Game*

Media yang baik digunakan yaitu media yang bersifat konkret dan dapat dimainkan oleh siswa. Berdasarkan analisis yang diperoleh peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran pada materi keragaman yang ada di Indonesia agar siswa belajar secara aktif, mandiri dan kreatif dalam menemukan pengetahuan baru sehingga siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik. Tahap pembuatan

instrumen, peneliti membuat 2 instrumen penilaian media yaitu untuk menilai kevalidan media dan menilai kepraktisan media.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengembangkan media, validasi media, revisi media, dan uji kepraktisan. Pada tahap pengembangan media, hal yang dilakukan peneliti adalah pembuatan media yang telah dirancang berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian (*Define*). Media disusun dengan menggunakan bahan yang aman, kuat dan warna yang cerah. Media *Board Game* pada pembelajaran IPS ini terbuat dari papan triplek dan dipadukan dengan banner, kertas, serta gambar-gambar, sehingga media ini aman digunakan untuk siswa, tidak mudah rusak dan media ini bisa digunakan untuk materi lain selain materi keragaman yang ada di Indonesia. Hasil rancangan media ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu: ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media *Board Game* pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis penelitian kevalidan media oleh para ahli mendapatkan skor rata-rata 0,80 yang termasuk kategori tinggi dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari ketiga para ahli.

Setelah media *Board Game* pada pembelajaran IPS direvisi selanjutnya diuji cobakan kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa kelas IV SDN 08 Lubuklinggau untuk mengetahui kepraktisan media *Board Game* pada pembelajaran IPS. Tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa, hasil analisis data lembar kepraktisan siswa sebanyak 8 pernyataan dengan persentase 78% dengan kriteria praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media *Board Game* membuat siswa lebih aktif dalam belajar, antusias dalam mengerjakan soal, menarik perhatian siswa dan membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Jalinus, 2016:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

E. Kesimpulan

1. Peneliti memilih model 4D sebagai model pengembangan media *Board Game* pada pembelajaran IPS kelas IV. Perancangan media ini melalui beberapa tahapan, yaitu: mencakup tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan, (*Development*), dan penyebaran

Ririn Anjelinda

(*Disseminate*). Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tidak sampai penyebaran, karena keterbatasan biaya dan waktu.

2. a. Kevalidan Media *Board Game*

Berdasarkan dari hasil penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap media *Board Game* diperoleh skor 0,80 yang masuk kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

b. Kepraktisan Media *Board Game*

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba kepraktisan guru, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 83% dengan klasifikasi sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

F. Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada kedua Dosen Pembimbing saya Ibu Novianti Mandasari, M.Pd. Mat. dan Ibu Armi Yuneti, M.Pd. yang telah memberikan arahan, serta bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Dan terima kasih juga untuk Bapak Agus Susilo, M.Pd atas bantuannya untuk mempublish artikel saya.

G. Daftar Pustaka

- Candra, W., & Safitri, D. (2020). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 6(November), 181-190.
- Jalinus, Nizwardi, dan A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Mardyastuti, A., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran NHT Dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1-9.
- Nusantara, D.B. Irawan, A. . (2012). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Sains Dan Seni ITS*, 1, 1.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Studi Islam*, 14, 2.

Setyanugrah, F., Setyadi, I., Desain, J., Industri, P., Teknik, F., & Sepuluh, I. T. (2017). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya*. 6(1), 62-68.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. Alfabeta.