



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BHINNEKA BOARDGAME (BHINBO) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SDN 101912 PAGAR MERBAU**

**Dwi Safitri Widiyawanto<sup>1</sup>, Laurensia Masri Perangin-angin<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

\*Email: [dwiyaa23@gmail.com](mailto:dwiyaa23@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3170>

Article info:

Submitted: 28/05/25      Accepted: 15/11/25      Published: 30/11/25

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang layak, praktis, dan efektif. Permasalahan yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101912 Pagar Merbau dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) serta menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang berjumlah 32 orang serta objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Hasil penelitian menunjukkan bahwa :1) Pembuatan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain papan permainan dan kartu permainan; 2) Kelayakan media memperoleh nilai 80% dari validator ahli materi dan termasuk kedalam kualifikasi “Layak”, kemudian memperoleh nilai 80% dari validator ahli media termasuk dalam kualifikasi “Layak”; 3) Praktikalitas media memperoleh nilai 89,3% dari guru sebagai praktisi pendidikan dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”, serta memperoleh nilai 93% berdasarkan respon siswa dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”; 4) Efektivitas media ditinjau dari kenaikan hasil rata-rata pre-test yaitu 45,78 menjadi hasil rata-rata post-test yaitu 73,44, dan memperoleh nilai N-Gain 0,51 yang termasuk kedalam kategori “cukup efektif”. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bhinneka Boardgame, Keberagaman Budaya, Kelayakan, Praktikalitas, Efektivitas.

### **1. PENDAHULUAN**

Salah satu proses untuk membantu peserta didik berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi dan nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat dapat dicapai melalui pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Taufiq (2021), pendidikan merupakan upaya untuk membangun keadaan yang dapat menguntungkan bagi perkembangan anak, yaitu yang memfasilitasi perkembangan anak sebaik-baiknya. Pendidikan sendiri bukan metode untuk memaksakan kehendak orang dewasa (guru) pada anak-anak. Ini menunjukkan bahwa guru secara aktif membantu dalam menciptakan lingkungan untuk



perkembangan terbaik bagi siswa, sementara siswa secara aktif mengembangkan diri selama proses pendidikan. Salah satu bidang di mana negara memiliki tanggung jawab penuh didalamnya adalah pendidikan. Pembukaan UUD 1945 secara tegas menyerukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kewajiban tersebut dijelaskan secara hierarkis dalam sejumlah peraturan perundang-undangan terkait pendidikan.

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kreatif dalam proses pembelajaran, yang merupakan salah satu langkah dalam menciptakan suasana belajar yang aktif (Sari, 2022, hal. 3254). Untuk membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar, guru harus menggunakan media sebagai alat pengajaran untuk menambah semangat dan minat belajar siswa. Media pembelajaran, menurut Nurhasana (2021) merupakan media yang dapat menghubungkan interaksi guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Guru juga dapat menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Mardatillah (2023), penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar, yang pada akhirnya bermanfaat bagi hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat pembelajaran menarik dan memudahkan siswa untuk menyerap apa yang telah mereka lihat (Agustira, 2022, hal. 73). Selain untuk menumbuhkan umpan balik positif antara guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran juga membantu meningkatkan kemauan siswa untuk belajar lebih aktif dan interaktif di kelas.

Ditinjau dari pentingnya implementasi media dalam proses pembelajaran, masih ditemukan kendala dalam pelaksanaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iriansyah (2020), terdapat kecenderungan guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan secara konvensional, serta lebih mengandalkan pada buku pelajaran yang telah tersedia. Iriansyah juga menambahkan bahwa faktor prasarana sekolah yang kurang memadai juga menjadi kendala bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, masalah yang umum adalah kecenderungan guru yang mengajar secara monoton dan tidak melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat dalam belajar yang mengarah pada hasil belajar yang kurang ideal bagi siswa (Pribadi, 2023, hal. 3381).

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti PowerPoint dan menggunakan speaker untuk memutar lagu daerah. Namun media PowerPoint yang dirancang dan digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, di mana presentasi hanya berisi gambar statis dan keterangan materi tanpa elemen interaktif. Pergantian slide yang monoton serta minimnya fitur tambahan yang menarik membuat presentasi kurang dinamis dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Ketika media pembelajaran tersebut digunakan, siswa awalnya menunjukkan minat dan keterlibatan yang tinggi. Namun, seiring berjalannya waktu, siswa mulai merasa bosan, karena siswa hanya berperan sebagai penonton yang melihat slide PowerPoint dan mengikuti arahan guru, tanpa kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran menjadi kurang optimal.

Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah karena kendala-kendala yang terjadi. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai Ujian Harian IPAS siswa kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau tahun ajaran 2024/2025 pada tabel berikut:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau**

Nilai KKTP = 75	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 75$	Tuntas	8	25%
$< 75$	Tidak Tuntas	24	75%
Total		32	100%

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di mata pelajaran IPAS kelas V SDN 101912 Pagar Merbau masih rendah. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75. Dari total 32 siswa, 8 siswa (25%)



mencapai nilai  $\geq 75$  sehingga dinyatakan tuntas, sementara 24 siswa (75%) mendapatkan nilai dikategorikan tidak tuntas. Data ini diambil dari Guru Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau dan menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum tuntas dan mendapatkan hasil belajar yang relatif rendah dari hasil belajar yang diharapkan.

Menurut pemaparan terkait situasi pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 101912 Pagar Merbau, khususnya pada materi materi keberagaman budaya, guru harus menyiapkan pilihan media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Mardatillah (2023), penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar, yang pada akhirnya bermanfaat bagi hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses pembelajaran dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa (Pribadi, 2023, hal. 3381).

Media pembelajaran monopoli kebudayaan yang akan dikembangkan ini diberi nama Bhinneka Boardgame (Bhinbo), yang diambil dari dua kata: "bhinneka," yang berasal dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti beraneka ragam, dan "boardgame," yang merupakan jenis permainan yang dimainkan dengan papan dan dadu. Bhinbo akan dikemas dengan nuansa keberagaman budaya di Indonesia, dimana tiap petak akan dilengkapi dengan gambar makanan tradisional, tari tradisional, alat music tradisional, senjata tradisional, pakaian daerah, dan rumah tradisional. Untuk kartu pertanyaan dan kartu tantangan juga masih berkaitan dengan keberagaman budaya. Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka penting untuk dilakukannya penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau".

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut serta menguji validitas dalam penerapan produk yg sudah di hasilkan atau dikembangkan. Jenis penelitian ini dipilih dikarenakan peneliti mempunyai tujuan guna menghasilkan produk yakni berupa media pembelajaran Bhinneka Boardgame (BHINBO). Dimana produk ini merupakan wujud pengembangan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya yakni media pembelajaran monopoli kebudayaan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Rangkuti, 2016, hal. 143). Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Teknik tes dan Teknik non tes.

Teknik tes dilakukan untuk melihat hasil keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas IV di SDN 101912 Pagar Merbau. Teknik tes digunakan untuk mengukur pengetahuan individu ataupun kelompok tentang materi keberagaman kebudayaan. Pada penelitian ini tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan atau biasa disebut dengan Pretest dan Posttest. Hasil pretest dan posttest akan dibandingkan dan dapat dijadikan acuan dalam mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data non-tes dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2013, hal. 137). Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau sebagai narasumber. Wawancara dipilih sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. (Sugiyono, 2013, hal. 137-138). Peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau pada pembelajaran IPAS materi keberagaman kebudayaan. Observasi merupakan



teknik pengumpulan data dimana peneliti terlibat langsung ke lapangan.

Setelah itu peneliti akan mengamati gejala yang sedang diteliti sehingga akan didapatkan gambaran masalah yang terjadi kemudian akan dihubungkan dengan teknik pengumpulan data yang lain seperti kuesioner atau wawancara dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu. (Sahir, 2021, hal. 30). Peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau pada pembelajaran IPAS materi keberagaman kebudayaan. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti terlibat langsung ke lapangan. Setelah itu peneliti akan mengamati gejala yang sedang diteliti sehingga akan didapatkan gambaran masalah yang terjadi kemudian akan dihubungkan dengan teknik pengumpulan data yang lain seperti kuesioner atau wawancara dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu. (Sahir, 2021, hal. 30). Lembar skala validasi digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar skala validasi akan diisi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan praktisi pendidikan.

Salah satu tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan yaitu adalah tahapan analisis data. Penggunaan teknik analisa data sangat tergantung pada metode yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian pengembangan dengan pendekatan mixed method, teknik analisa data menggunakan teknik analisa data kuantitatif dan kualitatif (Waruwu, 2024, 1228). Mengolah data dari analisis kualitatif melalui observasi dan wawancara. Kemudian analisis kuantitatif, seperti hasil tes dan hasil validasi yang diberikan kepada ahli media/desain, materi, praktisi pendidikan, dan uji efektivitas, adalah tujuan dari teknik analisis data. Analisis data kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013, hal. 244). Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi untuk mencari data sebelum melakukan penelitian pengembangan pada guru kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau. Setelah itu peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi.

Teknik Analisis Data Kuantitatif, Analisis Data Instrumen Test Penulis melakukan analisis data test dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen test yang digunakan jmempunyai validitas tinggi dan instrumen test termasuk yang reliabel. Validitas butir pertanyaan penelitian diuji untuk melihat seberapa baik responden memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Setiap pertanyaan akan dievaluasi validitasnya dengan membandingkan nilainya dengan nilai total. Ada skor Y untuk skor keseluruhan dan skor X untuk setiap pertanyaan. Menggunakan rumus berikut untuk menguji validitas data menggunakan Pearson Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sumber: Sahir, 2021)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y

$N$  = jumlah subjek

$\sum xy$  = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$  = jumlah total skor x  $\sum y$  = jumlah total skor y

$\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat x

$\sum y^2$  = jumlah dari kuadrat y

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali (Slamet,



2021, hal 53). Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana tes yang telah peneliti buat dapat menunjukkan kestabilan skor atau kekonstanan hasil pengukuran. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menguji nilai Cronbach's Alpha dengan rumus:

Uji reliabilitas tes; Reliabilitas mengacu pemahaman bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk dipakai sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut telah memenuhi kriteria yang baik. Pengujian reliabilitas dilakukan guna melihat tingkat konsistensi jawaban yang diberikan ketika instrumen tersebut digunakan pada waktu yang berbeda. Uji reabilitas diperlukan guna mendukung pembentukan validitas. Uji reabilitas ini dilakukan dengan menerapkan rumus Spearman Brown (Split-half) berikut ini:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

(Sumber: Sahir, 2021)

Keterangan:

$r_{11}$  = nilai reliabilitas

$k$  = jumlah item

$\sum s_i$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$s_t$  = varian total

Analisis Kelayakan Media Pembelajaran dan Materi Pelajaran, Untuk menentukan hasil validasi oleh para ahli, digunakan Skala Likert untuk menghitung rata-rata skor berdasarkan variabel, guna menilai kriteria kelayakannya adalah: Untuk melihat Klasifikasi dari nilai reliabilitas butir soal maka dilihat berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3. Pedoman Skala Likert**

NO	KRITERIA	SKOR
1.	Sangat setuju/sangat layak/sangat baik/sangat memotivasi	5
2.	Setuju/baik/sering/layak	4
3.	Ragu-ragu/kadang-kadang/cukup setuju/cukup layak	3
4.	Tidak setuju/kurang layak, kurang bermanfaat, kurang motivasi	2
5.	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat tidak layak	1

(Sumber : Sugiyono., 2017, h. 166)

Selanjutnya dilakukan analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase untuk setiap kategori pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh (X)}}{\text{Nilai maksimal (Xi)}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai persentase kelayakan, kemudian diinterpretasi berdasarkan tabel kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3. Skala Kelayakan**

NO	Skor	Kriteria
1	$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak layak
2	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang layak
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
4	$60\% < x \leq 80\%$	Layak
5	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

(Sumber: Rohmaini, 2020, hal. 179)

Analisis kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian wali kelas IV terhadap media pembelajaran melalui lembar skala praktisi pendidikan, setelah itu hasil yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus berikut:



$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Nurhusin, 2021)

Keterangan:

P = Persentase kategori keterlaksanaan pembelajaran

F = Jumlah rata-rata nilai yang diperoleh dari setiap aspek mengelola pembelajaran

N = Nilai maksimal dari keseluruhan aspek pengamatan kemampuan mengelola pembelajaran

Kriteria yang dijadikan acuan dalam menentukan kategori keterlaksanaan pembelajaran adalah minimal berada pada kategori cukup praktis. Berdasarkan teknik kategori persentase keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4. Skala Kepraktisan**

NO	Skor	Kriteria
1.	85 – 100	Sangat Praktis
2.	70 – 86	Praktis
3.	55 – 69	Cukup Praktis
4.	50 – 54	Kurang Praktis
5.	0 – 49	Tidak praktis

Sumber: (Nurhusin, 2021, hal.179)

Analisis Ketuntasan Belajar Siswa, Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest di analisis peneliti untuk menentukan (1) nilai siswa, (2) rata-rata nilai, (3) Persentase ketuntasan. Kemudian peneliti akan membandingkan hasil analisis data pretest dan posttest. Adapun rumus untuk menghitung nilai setiap siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

(Sulistyaningsih, 2022)

Adapun rumus untuk menghitung nilai rata-rata nilai siswa adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum N}{\sum S}$$

(Sulistyaningsih, 2022)

Keterangan:

M = Nilai Rata-rata

$\sum N$  = Jumlah Nilai Seluruh siswa

$\sum S$  = Jumlah Siswa

Adapun rumus untuk menghitung persentase ketuntasan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

(Sulistyaningsih, 2022)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

$\sum N$  = Jumlah siswa yang telah tuntas

$\sum S$  = Jumlah Siswa

100% = Standar persentase ideal

**Tabel 5. Skala Ketuntasan**

NO	Skor	Kriteria
1.	80% – 100%	Sangat tinggi



2.	60% – 79%	Tinggi
3.	40% – 59%	Sedang
4.	20% – 30%	Rendah

(Sumber; Patmaidar, 2021, hal. 83)

Analisis Keefektivan Media Pembelajaran, Aspek akhir yang perlu dianalisis pada penelitian ini adalah keefektivan media pembelajaran. Uji efektivitas penggunaan media pembelajaran mempergunakan uji N-Gain Score. Uji N-Gain Score adalah selisih antara nilai posttest dan pretest. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. Setelah itu dilakukan analisis keefektivannya dengan rumus N-Gain Score sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

(Summber: ewi, 2022)

Keterangan:

$g$  = Nilai Gain

$S_{post}$  = Skor rata-rata post-test (%)

$S_{pre}$  = Skor rata-rata pre-test (%)

$S_{maks}$  = Skor maksimum

**Tabel 6. Kriteria nilai N-Gain**

NO	Skor gain ( $g$ )	Kriteria
1.	$0,70 \leq n \leq 1,00$	Efektif
2.	$0,30 \leq n \leq 0,70$	Cukup Efektif
3.	$1,0 - 0,30$	Kurang Efektif

(Sumber: Dewi, 2022, hal. 169)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau. Penelitian ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Kelima tahapan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE tersebut dilakukan secara berurut sehingga peneliti dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

Tahap analisis (Analysis), Pada tahapan ini akan dilakukan analisis terkait proses pembelajaran dan hal-hal terkait pembelajaran terkhusus pada materi keberagaman budaya di Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau. Peneliti menganalisis dengan melakukan wawancara bersama wali kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau, serta melakukan observasi langsung. Setelah dilakukam analisis, kemudian di temukan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan permasalahan tersebut yang melandasi pengembangan media Bhinneka Boardgame. Berikut ini adalah penjelasan terkait hasil analisis yang telah dilakukan.

Analisis Kebutuhan Siswa. Peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran IPAS di kelas IV terkhusus pada materi keberagaman budaya. Setelah melakukan observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau pada 30 September 2024 di temukan bahwa guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, lembar kerja, lembar evaluasi, serta media pembelajaran. Untuk media pembelajaran guru menggunakan media berbasis digital, diantaranya yakni video pembelajaran yang diambil dari Youtube dan guru tersebut juga memutar lagu daerah dengan bantuan speaker. Selain itu, media pembelajaran berbasis PowerPoint juga digunakan. Namun, PowerPoint yang digunakan masih belum tergolong kedalam PowerPoint interaktif, hanya menampilkan materi didalam setiap slide. Selanjutnya, media pembelajaran tersbut penggunaannya sepenuhnya berada ditangan guru, tanpa melibatkan siswa didalamnya. Berdasarkan permasalahan tersebut diketahui bahwa guru



mebutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa didalamnya. Salah satunya yakni media pembelajaran berbasis permainan, yakni media pembelajaran monopoli. Pada penelitian sebelumnya sudah ada beberapa pengembangan media berbasis permainan monopoli dan didapatkan hasil bahwa media tersebut efektif untuk digunakan. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang diberi nama Bhinneka Boardgame (Bhinbo) sebagai media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya.

**Analisis Karakteristik Siswa,** Untuk siswa kelas IV memiliki kisaran usia antara 9 sampai 10 tahun dimana pada usia ini tergolong kedalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada usia ini, anak belajar berpikir rasional, tetapi masih sangat terikat dengan fakta persepsi, yang berarti bahwa meskipun mereka dapat berpikir secara logis, mereka masih hanya dapat memikirkan hal-hal konkret dan melestarikan (Septiani, 2020). Pada titik ini, penalaran logis mengambil peran penalaran naluriah, asalkan dapat diterapkan pada contoh tertentu atau nyata. Akibatnya, materi edukasi yang memberikan contoh materi otentik diperlukan. Pada media pembelajaran Bhinneka Boardgame memuat petak yang diisi dengan gambar terkait keanekaragaman budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional. Pada kartu informasi penting juga memuat gambar yang mendukung materi serta terdapat barcode yang berisikan video tari tradisional. Pada kartu tantangan juga siswa diminta untuk mempraktekkan secara singkat tari tradisional yang mereka ketahui

**Analisis Perangkat Pembelajaran,** Perangkat pembelajaran yang guru gunakan adalah modul ajar, media pembelajaran audio visual (video pembelajaran youtube), media pembelajaran audio (lagu daerah), media pembelajaran visual (PowerPoint), bahan ajar berupa buku paket (ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas IV Volume II), lembar kerja, dan soal-soal untuk penilaian harian.

**Analisis Materi Pembelajaran,** Peneliti melakukan analisis pada mata pelajaran IPAS di kelas IV dan materi keberagaman budaya terdapat di bab VII. Materi keberagaman budaya ini meliputi Bahasa daerah, pakaian adat, lagu daerah, senjata tradisional, tari tradisional, alat musik tradisional, rumah adat, makanan daerah, pertunjukkan tradisional, dan tradisi Masyarakat.

**Analisis Kurikulum, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.** Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 101912 Pagar Merbau adalah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum Merdeka, pembelajaran dibagi kedalam beberapa fase, diantaranya fase A untuk kelas I dan II, Fase B untuk kelas III dan IV, serta fase C untuk kelas V dan VI. Selanjutnya pada kurikulum ini juga mata pelajaran IPA dengan IPS diintegrasikan menjadi mata pelajaran IPAS. Sistematika pembelajaran IPAS yakni materi pengetahuan alam akan diajarkan pada semester ganjil dan materi pengetahuan social akan diajarkan pada semester genap.

**Tahap Perancangan (Design),** pada tahap perancangan ini adalah langkah krusial pada pengembangan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) Di fase ini, dilakukan perancangan struktur media pembelajaran, konten materi, dan elemen multimedia agar media yang dirancang secara efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau mengenai materi Keberagaman Budaya. Dalam tahap perancangan, ada tiga aspek bagian pada tahapan ini yaitu pemetaan materi pembelajaran, alur permainan, Desain komponen fisik.

**Tahap pengembangan (Development),** Pada tahapan ini akan dilakukan realisasi terhadap rancangan pengembangan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) yang telah dibuat pada tahap perancangan sehingga menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Tahapan pengembangan ini meliputi pembuatan perangkat pembelajaran (modul ajar, bahan ajar, dan LKPD), pembuatan instrumen validasi angket, validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi oleh praktisi, serta pembuatan angket respon siswa.

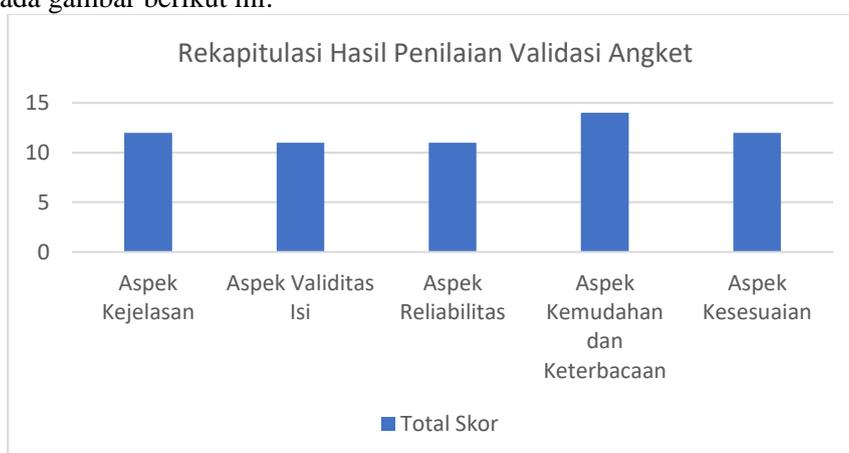
Instrumen yang dirancang yakni berupa lembar angket penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu angket ahli materi, angket ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Setelah instrumen disusun maka instrumen akan divalidasikan terlebih dahulu oleh validator angket. Adapun dosen validator angket adalah Bapak Agum Budianto, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan. Validasi angket dilakukan pada bulan 17 Februari 2025 dan diperoleh rekapitulasi hasil pada tabel 7 berikut.



**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Angket**

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Aspek Kejelasan	12
2.	Aspek Validitas Isi	11
3.	Aspek Reliabilitas	11
4.	Aspek Kemudahan Dan Keterbacaan	14
5.	Aspek Kesesuaian Dengan Reponden	12
Skor Total		60
Skor Maksimal		75
Persentase Kelayakan		80 %
Kualifikasi		Layak

Data yang diperoleh pada hasil di atas kemudian direkapitulasi dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Angket**

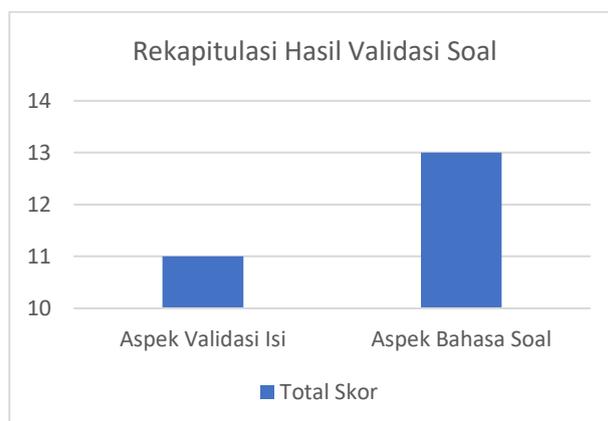
Berdasarkan diagram "Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Angket" di atas, dapat dilihat aspek kejelasan memperoleh hasil 12 poin, aspek validitas isi memperoleh hasil 11 poin, aspek reliabilitas memperoleh hasil 11 poin, aspek kemudahan dan keterbacaan memperoleh hasil 14 poin, dan aspek kesesuaian memperoleh hasil 12 poin. Total keseluruhan mendapatkan 60 poin dari 75 skor maksimal dengan persentase hasil 80% dan masuk kategori "Layak". Hal itu berarti instrumen yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk penelitian.

Instrumen untuk menentukan efektivitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) yakni dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal pretest dan postest berbentuk pilihan berganda. Soal pretest dan postest disusun berdasarkan materi Bab VII Topik C (Keragaman Budaya di Indonesia) pada kelas IV. Tes yang disusun berjumlah 30 soal kemudian divalidasi oleh validator instrumen tes yaitu Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd untuk mengetahui kelayakan dari instrumen tes tersebut. Validasi tes dilakukan pada 3 Maret 2025 dan dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Soal**

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Aspek Validasi Isi	11
2.	Aspek Bahasa Soal	13
Skor Total		24
Skor Maksimal		30
Persentase Kelayakan		80 %
Kualifikasi		Layak

Data yang diperoleh pada hasil di atas kemudian direkapitulasi dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Soal**

Hasil Validasi Ahli, Validasi ahli dilakukan untuk menentukan kelayakan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) sebelum media tersebut diimplementasikan di kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau. Validasi media pembelajaran mencakup validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) akan dijabarkan sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Materi, Materi keanekaragaman budaya telah di validasi oleh Dosen ahli materi yakni Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahapan pada tanggal 3 Maret 2025 dan 4 Maret 2025. Pada tahapan pertama terdapat revisi dimana cakupan materi terlalu sempit dan harus ditambahkan penjelasan terkait fungsi tari pada masa lampau dan fungsi pada masa kini. Adapun Rekapitulasi hasil validasi ahli materi pada tahapan 1 dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini:

**Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi I**

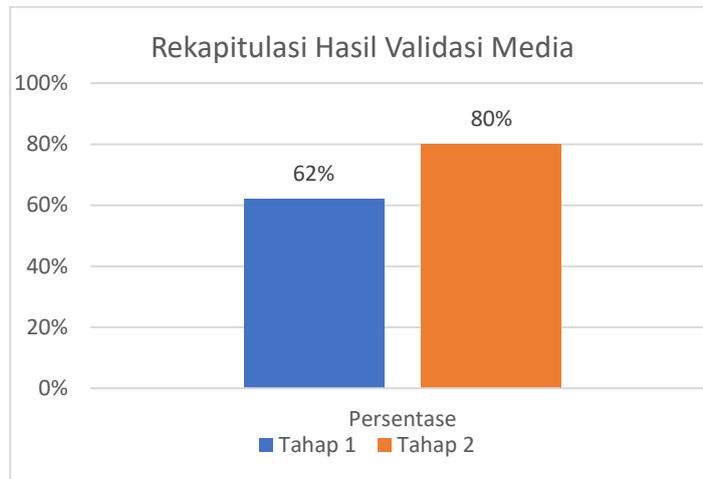
No.	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Kesesuaian Materi	7
1.	Keakuratan Materi	6
2.	Keterbacaan Dan Bahasa	7
3.	Keseuaian Dengan Media	11
Skor Total		31
Skor Maksimal		50
Persentase Kelayakan		62 %
Kualifikasi		Layak

Selanjutnya pada tahapan kedua setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan Dosen ahli materi, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 80% dengan kualifikasi "layak". Berikut rekapitulasi hasil validasi materi pada tahapan 2 dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

**Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi 2**

No.	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Kesesuaian Materi	10
1.	Keakuratan Materi	8
2.	Keterbacaan Dan Bahasa	10
3.	Keseuaian Dengan Media	12
Skor Total		40
Skor Maksimal		50
Persentase Kelayakan		80 %
Kualifikasi		Layak

Data yang diperoleh pada tabel hasil rekapitulasi hasil validasi ahli materi tahap 1 dan 2 di atas kemudian direkapitulasi dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

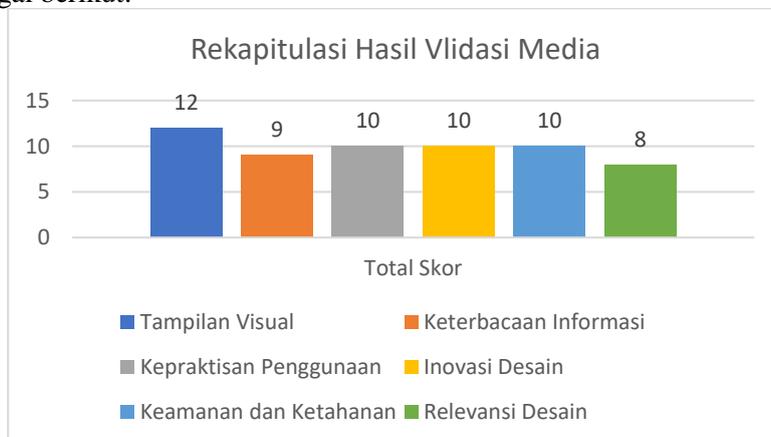
Sesuai dengan diagram diatas dapat dilihat bahwa tahap kedua memperoleh hasil lebih baik daripada tahap kedua dikarenakan telah mengalami proses revisi.

Hasil Validasi Ahli Media, Media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) telah di validasi oleh Dosen ahli media yakni Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. Validasi ahli media dilakukan sebanyak 1 tahapan pada tanggal 17 April 2025. Adapun Rekapitulasi hasil validasi ahli media 1 dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini:

**Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Tampilan Visual	12
2.	Keterbacaan Informasi	9
3.	Kepraktisan Penggunaan	10
4.	Inovasi Desain	10
5.	Keamanan dan Ketahanan	10
6.	Relevansi Desain	9
Skor Total		60
Skor Maksimal		75
Persentase Kelayakan		80 %
Kualifikasi		Layak

Berdasarkan tabel 11 rekapitulasi hasil validasi ahli materi disajikan dalam diagram batang dan dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

Berdasarkan gambar 11 di atas hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada aspek tampilan isi memperoleh skor penilaian 12, pada aspek keterbacaan informasi memperoleh skor



penilaian 9, pada aspek kepraktisan penggunaan memperoleh skor penilaian 10, pada aspek inovasi desain memperoleh skor penilaian 10, pada aspek keamanan dan ketahanan memperoleh nilai 10, dan aspek relevansi desain memperoleh skor penilaian 9. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 60 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kualifikasi “Layak”. Meskipun dengan kualifikasi layak, terdapat komentar dan saran dari ahli media yakni untuk mencetak ulang papan permainan dengan resolusi yang lebih tinggi.

Tahap pelaksanaan (*implementation*) Pada tahapan implementasi memiliki tujuan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan sudah divalidasi kedalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan dilakukan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan untuk melihat praktikalitas dari pandangan guru dan siswa, serta menilai efektivitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Oleh sebab itu, dibutuhkan alat pengumpulan data berupa angket respon guru dan siswa untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran, sedangkan instrumen tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

Kalibrasi Instrumen Tes Pengukuran instrumen tes dilakukan dengan memeriksa validitas tes dan realibilitas tes. Inilah output dari kalibrasi instrumen tes. Hasil Validasi Tes Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman responden terhadap pertanyaan yang diajukan peneliti. Validasi dilakukan di kelas V-B SD Negeri 101912 dengan jumlah siswa 19 orang. Soal yang divalidasi berjumlah 30 soal dengan bentuk soal pilihan berganda. Setelah soal di jawab oleh siswa, selanjutnya perhitungan uji validasi sehingga didapatkan hasil rekapitulasi nilai validitas dari tiap item butir soal dengan bantuan Ms. Excel menggunakan rumus Product Moment. Berdasarkan hasil validasi tes dilakukan perhitungan data diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,5$  maka diketahui bahwa 20 soal dari 30 soal dinyatakan valid dan 10 soal tidak valid, dapat dilihat pada tabel 12 berikut ini:

**Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Validitas**

No Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	keterangan
1	0.601	0,456	valid
2	0.627	0,456	valid
3	0.545	0,456	valid
4	0.665	0,456	valid
5	0.544	0,456	valid
6	0.103	0,456	tidak valid
7	0.601	0,456	valid
8	0.563	0,456	valid
9	0.544	0,456	valid
10	0.636	0,456	valid
11	0.063	0,456	tidak valid
12	0.504	0,456	valid
13	0.112	0,456	tidak valid
14	0.266	0,456	tidak valid
15	0.119	0,456	tidak valid
16	0.506	0,456	valid
17	0.446	0,456	valid
18	0.625	0,456	valid
19	0.511	0,456	valid



20	0.623	0,456	valid
21	0.565	0,456	valid
22	0.123	0,456	tidak valid
23	0.707	0,456	valid
24	0.287	0,456	tidak valid
25	0.251	0,456	tidak valid
26	0.272	0,456	tidak valid
27	0.072	0,456	tidak valid
28	0.640	0,456	valid
29	0.506	0,456	valid
30	0.665	0,456	valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas tes tabel 12 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (5%) terlihat rtabel = 0,456. Maka hasil dapat dilihat di soal nomor 1 bahwa  $r_{hitung} < r_{tabel}$  yakni  $0,601 > 0,456$  sehingga dari 30 butir soal pilihan ganda yang diuji cobakan hanya 10 soal yang tidak valid dan 20 item soal dinyatakan valid. Sehingga peneliti akan memakai 20 butir soal yang sudah dinyatakan "Valid" yakni soal nomor 1,2,3,4,5,7,8,9,10,12,16,17,18,19,20,21,23,28,29,30

Uji Reliabilitas Soal Pada penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana tes yang telah peneliti buat dapat menunjukkan kestabilan skor atau kekonstanan hasil pengukuran. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menguji nilai Cronbach's Alpha. Dari perhitungan yang peneliti lakukan dengan Ms. Excel, diperoleh hasil  $S_t = 34,06$ , dan hasil  $S_i = 4,83$ . Maka diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Soal**

Uji Reliabilitas Soal			
Si	St	ri	Keterangan
4,83	34,06	$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$ $r_i = \left( \frac{20}{20-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum 4,83}{34,06} \right)$ $r_i = 0.903185$	rtabel < ri, maka soal dikatakan reliabel

Hasil Uji Praktikalitas Pada tahapan ini hasil yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Tahapan ini dilakukan pada April 2025 dan diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil Respon Guru Praktikalitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) dinilai oleh ahli praktisi yakni guru kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang bernama Dian Kartika Sari, S.Pd., Gr. Adapun rekapitulasi hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

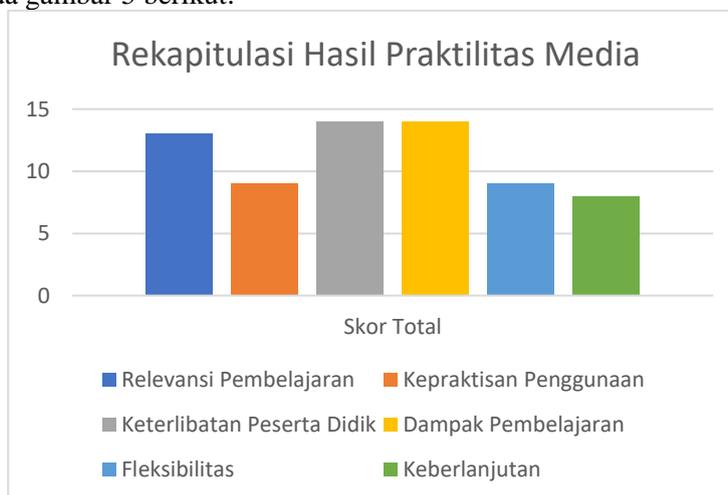
**Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media**

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1.	Relevansi Pembelajaran	13
2.	Kepraktisan Penggunaan	9
3.	Keterlibatan Peserta Didik	14
4.	Dampak Pembelajaran	14
5.	Fleksibilitas	9
6.	Keberlanjutan	8
Skor Total		67



Skor Maksimal	75
Persentase Kelayakan	89,3 %
Kualifikasi	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 14 rekapitulasi hasil praktilitas media pembelajaran dapat dilihat dalam bentuk diagram pada gambar 5 berikut:



**Gambar 5. Diagram Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media**

Berdasarkan gambar 5 di atas hasil uji praktilitas media menunjukkan bahwa pada aspek relevansi pembelajaran memperoleh skor penilaian 13, pada aspek kepraktisan penggunaan memperoleh skor penilaian 9, pada aspek keterlibatan peserta didik memperoleh skor penilaian 14, pada aspek dampak pembelajaran memperoleh skor penilaian 14, pada aspek fleksibilitas memperoleh nilai 9, dan aspek keberlanjutan memperoleh hasil 8. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 67 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 89,3 % dan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Praktis”.

Hasil Respon Siswa Praktikalitas media juga dinilai menggunakan respon siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Beberapa aspek yang dinilai adalah aspek tampilan, kemudahan, minat, dan manfaat. Berdasarkan hasil penelitian untuk uji praktikalitas dari respon siswa diperoleh melalui data persentase kelayakan dari 30 siswa dimana pada persentase kelayakan 97% terdapat 12 siswa, persentase kelayakan 93% terdapat 10 siswa, persentase kelayakan 87% terdapat 8 siswa, dengan diperoleh rata-rata persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Hasil Efektivitas Media Implementasi media pembelajaran *Bhinneka Boardgame* (*Bhinbo*) dilakukan pada April 2025 dan tahap ini dilakukan juga untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran dengan memberikan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Bhinneka Boardgame* (*Bhinbo*), sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Bhinneka Boardgame* (*Bhinbo*). Soal pretest dan posttest sudah dilakukan uji instrumen yang meliputi validasi dan reliabilitas, kemudian hasilnya kemudian diolah dengan rumus *N-Gain*. Adapun hasil pretest dan posttest siswa kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Pre-test dan Post-test**

NO. Urut Siswa	Hasil Pre-test	Keterangan	Hasil Post-test	Keterangan
1	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
2	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas



5	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
6	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas
7	55	Tidak Tuntas	100	Tuntas
8	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
9	30	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
10	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
11	25	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
12	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
13	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
14	20	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
15	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	35	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
17	35	Tidak Tuntas	100	Tuntas
18	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
19	40	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
20	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
21	25	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
22	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
23	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
24	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
25	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
26	75	Tuntas	80	Tuntas
27	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
28	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
29	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
30	60	Tidak Tuntas	95	Tuntas
31	75	Tuntas	80	Tuntas
32	50	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>	1465		2350	
<b>Rata-rata</b>	45.78		73.44	

Berdasarkan tabel 15 diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran tanpa menggunakan media dan pembelajaran dengan menggunakan media. Perbedaan tersebut dapat ditinjau dari nilai rata-rata hasil pre-test yaitu 45,78 dan rata-rata post-test yaitu 73,44. Kemudian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Berdasarkan hasil rata-rata pre-test dan post-test, dapat dilihat efektifitas media dengan menggunakan rumus N-Gain yaitu sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{73,44 - 45,78}{100 - 45,78} =$$

Dari perhitungan di atas menunjukkan efektifitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) memperoleh batasan 0,51 yang termasuk kedalam kategori “cukup efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.



Tahap pelaksanaan (*implementation*) adalah tahapan memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan yakni guru, serta dinilai berdasarkan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli, guru dan siswa yang akan dijadikan acuan dalam perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahapan. Pada tahapan pertama terdapat revisi dimana cakupan materi terlalu sempit dan harus ditambahkan penjelasan terkait fungsi tari pada masa lampau dan fungsi pada masa kini. Selanjutnya pada tahapan kedua setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan dosen ahli materi, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 80% dengan kualifikasi "layak". Selanjutnya validasi ahli media dilakukan sebanyak 1 tahapan. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 60 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kualifikasi "Layak". Meskipun dengan kualifikasi layak, terdapat komentar dan saran dari ahli media yakni untuk mencetak ulang papan permainan dengan resolusi yang lebih tinggi. Untuk validasi oleh praktisi pendidikan memperoleh skor total yaitu 67 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 89,3 % dan termasuk dalam kualifikasi "Sangat Praktis" dan tidak ada masukan untuk melakukan revisi media pembelajaran. Kemudian berdasarkan respon siswa diperoleh persentase kelayakan dari 30 siswa dimana pada persentase kelayakan 97% terdapat 12 siswa, persentase kelayakan 93% terdapat 10 siswa, persentase kelayakan 87% terdapat 8 siswa, dengan diperoleh rata-rata persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori "sangat praktis". Selanjutnya penilaian efektivitas media ditinjau berdasarkan nilai rata-rata hasil pre-test yaitu 45,78 dan rata-rata post-test yaitu 73,44. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Dari perhitungan di atas menunjukkan efektifitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) memperoleh batasan 0,51 yang termasuk kedalam kategori "cukup efektif". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.

Produk berupa media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) yang telah dikembangkan dengan model ADDIE akan dibahas lebih lanjut sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Berikut adalah penjelasan hasil penelitian terhadap media yang telah dikembangkan. Kelayakan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) dinilai berdasarkan penilaian oleh para ahli. Untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan, peneliti melakukan validasi dengan validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahapan. Pada tahapan pertama terdapat revisi dimana cakupan materi terlalu sempit dan harus ditambahkan penjelasan terkait fungsi tari pada masa lampau dan fungsi pada masa kini. Selanjutnya pada tahapan kedua setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan validator ahli materi, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 80% dengan kualifikasi "layak". Selanjutnya validasi ahli media dilakukan sebanyak 1 tahapan. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 60 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kualifikasi "layak". Meskipun dengan kualifikasi layak, terdapat komentar dan saran dari ahli media yakni untuk mencetak ulang papan permainan dengan resolusi yang lebih tinggi.

Hasil dari penilaian kelayakan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Testamelinda (2023) dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan nilai validasi ahli materi 70,83 dengan kriteria "cukup layak", dan nilai validasi ahli media 77,33 dengan kriteria "Layak"

Praktikalitas Media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) Tingkat kepraktisan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) dinilai oleh tenaga praktisi pendidikan yaitu guru serta siswa. Untuk validasi oleh praktisi pendidikan memperoleh skor total yaitu 67 dengan skor maksimal 75 sehingga



mendapatkan persentase kelayakan 89,3 % dan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Praktis” dan tidak ada masukan untuk melakukan revisi media pembelajaran. Kemudian berdasarkan respon siswa diperoleh persentase kelayakan dari 30 siswa dimana pada persentase kelayakan 97% terdapat 12 siswa, persentase kelayakan 93% terdapat 10 siswa, persentase kelayakan 87% terdapat 8 siswa, dengan diperoleh rata-rata persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Hasil praktikalitas di atas senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Choirunnisa pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoli Sosial) untuk Pembelajaran Ips di Kelas V Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini diperoleh nilai kepraktisan yang dinilai oleh pakar pendidikan sebesar 96,67%, dan penilaian siswa terhadap uji produk sebesar 88,37%.

Efektivitas Media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) Efektivitas media interaktif diukur berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest yang dihitung dengan rumus N-Gain. Hasil pre-test menunjukkan bahwa terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai diatas 75, sedangkan 30 orang siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Selanjutnya untuk post-test terdapat 21 siswa yang mendapatkan nilai diatas 75, sedangkan 11 siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Nilai rata-rata hasil pre-test yaitu 45,78 dan rata-rata post-test yaitu 73,44. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Dari perhitungan di atas menunjukkan efektifitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) memperoleh batasan 0,51 yang termasuk kedalam kategori “cukup efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniawati (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV”. Sebelum perlakuan, skor rata-rata pretest adalah 67,84%, sementara setelah perlakuan, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 86,38%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 18,54% setelah diberikan perlakuan, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Media Bhinneka Boardgame (Bhinbo) Media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) yang telah dikembangkan tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Ditinjau dari segi kelebihan, media tersebut mampu mengajak siswa belajar sambil bermain dan pembelajaran akan berfokus pada siswa ( Rahayuningsih, 2025, hal. 444). Media pembelajaran ini akan membuat peran siswa sebagai pemain utama sedangkan guru hanya sebagai pengarah. Saat permainan dijalankan siswa akan berlomba untuk mendapatkan poin terbanyak. Permainan akan menjadi lebih menyenangkan saat beberapa kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan. Selain itu, kelebihan media pembelajaran ini yaitu siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan penghargaan terhadap keberagaman (Lestari, 2024, hal. 350). Selain pengetahuan yang siswa dapatkan saat mengumpulkan kartu informasi penting dan diperkuat dengan menjawab kartu pertanyaan, saat menggunakan media juga siswa dituntut untuk bisa bekerja sama dan berkomunikasi antar sesama anggota kelompok.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga tidak terlepas dari beberapa kekurangan. Seperti yang dikatakan oleh Sujitno (2023) bahwa media monopoli juga mempunyai kekurangan diantaranya siswa terkadang kesulitan untuk paham terkait aturan pelaksanaan permainan sehingga pelaksanaan permainan harus dipantau oleh guru. Sejalan dengan pendapat tersebut, saat peneliti mengimplementasikan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kebingungan atas aturan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini membuat peneliti harus menjelaskan ulang peraturan permainan. Selain itu, kekurangan selanjutnya yaitu media tidak bisa dimainkan secara individu (Janah, 2023, hal. 446). Karena permainan bertujuan untuk mengumpulkan poin terbanyak, maka permainan harus dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Jika media dimainkan secara individu, akan terasa membosankan karena tidak ada kompetisi didalamnya.



#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) pada materi keberagaman budaya di Kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) terdiri atas beberapa Langkah, diantaranya yakni: membuat desain papan permainan dan kartu permainan dengan menggunakan aplikasi Canva, mencetak papan permainan dan kartu permainan, kemudian melengkapi komponen permainan seperti dadu dan pion
2. Kelayakan media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) berdasarkan hasil validasi materi dan media mendapatkan perolehan nilai dengan persentase 80% dengan kualifikasi “layak” dan validasi ahli media memperoleh skor total yang yaitu 60 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kualifikasi “Layak”.
3. Praktikalitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) berdasarkan penialain praktisi pendidikan memperoleh skor total yaitu 67 dengan skor maksimal 75 sehingga mendapatkan persentase kelayakan 89,3 % dan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Praktis”. Kemudian berdasarkan respon siswa diperoleh persentase kelayakan dari 30 siswa dimana pada persentase kelayakan 97% terdapat 12 siswa, persentase kelayakan 93% terdapat 10 siswa, persentase kelayakan 87% terdapat 8 siswa, dengan diperoleh rata-rata persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.
4. Efektivitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) ditinjau berdasarkan nilai rata-rata hasil pre-test yaitu 45,78 dan rata-rata post-test yaitu 73,44. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media Bhinneka Boardgame (Bhinbo). Dari perhitungan di atas menunjukkan efektifitas media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) memperoleh batasan 0,51 yang termasuk kedalam kategori “cukup efektif”.

Berdasarkan dari perolehan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bhinneka Boardgame (Bhinbo) pada materi keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 101912 Pagar Merbau dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1-8.
- Adisel. & Aprilia, Z., dkk. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(1), 298-304.
- Agustira,S., & Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4 (1), 72-80.
- Angraini, M., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(10), 4207-4213.
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. Jakarta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Choirunnisa, M. & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788-797.
- Arikunto, S (2017). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP*



- Universitas Muhammadiyah Metro, 1(1), 99- 108.
- Daniyati, A., & Saputri, I., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Darman, Regina. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Dewi, F., & Handayani., dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis HOTS pada Materi Pengemasan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X APHP 1 SMKN 1 Pacet. *EDUFORTECH* 7(2), 165-18.
- Djamaluddin, A., & Warnada. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Dwisa, S., dkk. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /ITeluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1036-1045.
- Gunawan. & Ritonga, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Handoko, H. (2018). Hubungan antara penerapan strategi pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Metro. *Jurnal Dewantara*, 6, 159-169.
- Harahap, N., & Masruro, Z., dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Harahap, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasisi Qr-Code Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 14 (2), 39-52.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulistyaningsih, Ninik. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Benda Hidup dan Benda Tak Hidup Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas I di SD Negeri 1 Sambirejo. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 2807-7466.
- Waruwu, Marinu. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2), 1220 – 1230.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.
- Yandi, A., & Putri, A., dkk. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24