

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME JUMANJI
BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA DENGAN INTEGRASI MODEL TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Firsa Aprilia Anggraini¹, Endang Sri Maruti², Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta³

^{1,2,3}PGSD FKIP PGRI Madiun

¹firsaaprilias24@gmail.com, ²Endang@unipma.ac.id, ³fauzatul@unipma.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' understanding of the material on plane geometry elements and the limited use of innovative and interactive learning media in elementary school mathematics learning. This condition can cause some students to tend to be less active, bored, and have problems understanding learning concepts. The research conducted has the aim of developing a Jumanji Board Game learning media based on cultural diversity integrated with the Teams Games Tournament (TGT) model, and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media. The research conducted uses the R&D method using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN Sugihwaras 1 with 20 third-grade students as research subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, validation sheets, response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the Jumanji Board Game media based on cultural diversity obtained a very valid category with a validation percentage of media experts of 92.63%, material experts of 85.33%, and language experts of 100%. The media was also deemed highly practical, based on 94.29% teacher responses and 90% student responses. Furthermore, the media proved effective in improving student learning outcomes, as demonstrated by an increase in the average pretest score from 64.93 to 95.20 on the posttest. Therefore, the Jumanji Board Game media, based on cultural diversity and integrated with the TGT model, is suitable for use as a mathematics learning medium because it can increase student understanding, motivation, activeness, and engagement in the learning process.

Keywords: *Cultural Diversity, Team Games Tournament (TGT), Mathematics Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya tingkat pemahaman siswa terkait materi unsur bangun datar dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta interaktif pada tahap pembelajaran matematika sekolah dasar.

Kondisi ini dapat mengakibatkan sebagian siswa cenderung kurang aktif, bosan, serta memiliki kendala pada pemahaman konsep pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan guna pengembangan media pembelajaran Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya yang terintegrasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), dan dapat mengetahui tingkat validitas, praktis, serta efektifnya media pembelajaran yang dilakukan pengembangan. Penelitian yang dilakukan mempergunakan metode R&D menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisa, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Sugihwaras 1 dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket respons, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 92,63%, ahli materi sebesar 85,33%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 94,29% dan respons peserta didik sebesar 90%. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dari 64,93 menjadi 95,20 pada posttest. Dengan demikian, media Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Keragaman Budaya, *Teams Games Tournament* (TGT), Pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

Matematika ialah mata pelajaran yang mana berperan signifikan terhadap pengembangan kemampuan berfikir logis, kritis, serta sistematis. Pada sekolah dasar, matematika memiliki peran sebagai fondasi awal terhadap siswa untuk memahami konsep yang akan dipelajari pada tingkat pendidikan berikutnya. Maka, proses pembelajaran ini penting untuk

dilakukan perancangan secara menarik serta memiliki makna guna peserta didik mampu memiliki pemahaman konsep secara baik. Namun, praktiknya masih banyak siswa yang memiliki kendala dalam belajar matematika karena sering kali bersifat abstrak serta membutuhkan pemahaman konsep yang kuat.

Materi matematika yang seringkali memiliki kendala bagi siswa ialah unsur-unsur bangun datar. Materi ini

menuntut peserta didik untuk memahami berbagai konsep geometri seperti sisi, sudut, titik sudut, serta karakteristik masing-masing bangun datar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Sugihwaras 1, pembelajaran matematika telah dilaksanakan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan didukung oleh berbagai perangkat pembelajaran. Akan tetapi, keterlibatan aktif seluruh siswa dalam tahap pembelajaran perlu untuk ditingkatkan. Sebagian siswa terlihat cenderung kurang memiliki keinginan dalam ikut serta pada pembelajaran dan terdapat kendala pada pemahaman materi yang disampaikan tenaga pengajar.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan tenaga pengajar kelas III diketahui bahwasannya siswa cenderung lebih bersemangat ketika pembelajaran melibatkan aktivitas bermain, kerja sama kelompok, serta penggunaan media yang menarik. Namun, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika masih terbatas sehingga kegiatan belajar sering berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut

menyebabkan sebagian siswa cepat merasa bosan serta kurang termotivasi guna mengikuti pembelajaran secara aktif. Situasi ini menunjukkan bahwasannya diperlukan inovatif media pembelajaran yang mana dapat membuat suasana belajar yang lebih mengesankan sekaligus dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap siswa.

Media pembelajaran berperan signifikan dalam menghubungkan wawasan. Penggunaan media secara tepat dengan karakteristik peserta didik mampu memberikan peningkatan perhatian, keinginan belajar, serta keterkaitan siswa pada pembelajaran. Pada sekolah dasar, peserta didik ada ditahap operasional konkret sehingga dapat memahami dengan mudah terkait konsep dengan benda fisik, gambar, permainan, maupun aktivitas yang mampu dilakukan secara langsung. Maka, penggunaan media berbasis permainan dinilai sesuai untuk memberikan bantuan terhadap siswa dalam pemahaman konsep matematika yang mana memiliki sifat

abstrak menjadi konkret serta dapat dipahami dengan baik.

Salah satu media yang mampu dipergunakan dalam menciptakan pembelajaran menarik ialah board game. Media berbasis permainan memungkinkan siswa mampu belajar sembari bermain sehingga suasana menjadi lebih menyenangkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang berbeda, board game mampu mengasah keahlian berfikir, kerja sama, komunikasi, maupun keahlian memecahkan permasalahan. Melalui aktivitas permainan, siswa juga memiliki peran aktif pada tahap pembelajaran sehingga pemahaman konsep dapat terbentuk dengan lebih baik.

Selain penggunaan media berbasis permainan, pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan lingkungan dan budaya yang dinilai dekat dengan kehidupan siswa, integrasi unsur budaya pada pembelajaran mampu memberikan bantuan terhadap siswa untuk memahami konsep secara kontekstual serta memiliki makna. Keragaman budaya Indonesia yang kaya dapat dimanfaatkan sebagai

sumber belajar yang menarik untuk mengenalkan nilai-nilai budaya sekaligus memperkuat pemahaman konsep pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh wawasan akademik, namun juga mengenal maupun menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian oleh Wijayanto (2018) mengenai pengembangan media pembelajaran matematika kontekstual dengan basis budaya pada peserta didik SMP menghasilkan bahwasannya pengembangan media dilakukan dengan pemenuhan karakteristik secara valid, praktis, serta efektif. Hasil penelitian yang ada membuktikan bahwasannya integrasi unsur budaya pada pembelajaran matematika memberikan perbantuan siswa dalam pemahaman materi secara baik sekaligus memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa budaya dapat menjadi konteks pembelajaran secara

relevan serta dekat dengan kehidupan siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Febriyanti & Ain, 2021) mengenai pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar juga menunjukkan bahwasannya pengintegrasian budaya dalam pembelajaran geometri mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya siswa cenderung memiliki pemahaman konsep yang mudah terhadap bangun dasar disaat materi dikaitkan dengan objek budaya yang dikenal. Hal ini diperkuat oleh (Hariani et al., 2024), yang menjelaskan bahwasannya media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat dipergunakan pada pembelajaran matematika sekolah dasar dikarenakan dapat memberikan peningkatan ketertarikan siswa pada materi yang dipelajari.

Pengembangan media berbasis permainan juga telah menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai penelitian. Putri dan Setyadi (2022) mengembangkan media

permainan papan Jumanji Matematika pada materi bilangan SMP kelas VII dan memperoleh hasil bahwa media tersebut valid, praktis, serta efektif peningkatan hasil pembelajaran siswa. Penelitian oleh Siti nordiana serta (siti nordiana, fitria meilina, 2024) mengenai Board Game LUMAT (Ludo Matematika) menunjukkan bahwasannya media permainan matematika mendapat kategori sangat layak atas dasar penilaian ahli maupun dapat memberikan peningkatan terhadap keterlibatan siswa pada tahap pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Efektivitas penggunaan media permainan juga diperkuat oleh penelitian (Chofifah et al., 2023) yang menunjukkan bahwasannya Board Game Jumanji dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Selain itu, (Aprilia & Paksi, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis board game efektif digunakan karena dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya pembelajaran yang dirancang pada suatu permainan mampu menciptakan suasana belajar secara menyenangkan maupun dapat memberikan dukungan terhadap siswa guna berpartisipasi aktif pada pembelajaran.

Untuk mendukung penggunaan media permainan pada pembelajaran, penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT dipilih karena mampu menggabungkan kegiatan belajar, diskusi kelompok, permainan, serta kompetisi yang sehat dalam satu rangkaian pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuroh et al., 2023) menunjukkan bahwasannya penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas kerja sama serta permainan kelompok. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Wibowo, 2024) yang menyatakan bahwasannya model TGT efektif meningkatkan prestasi

belajar karena mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa selama tahap pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan berbagai permasalahan serta hasil penelitian terdahulu tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan, keragaman budaya, serta model pembelajaran kooperatif yang aktif dan menyenangkan. Maka, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya dengan integrasi model Teams Games Tournament (TGT) pada pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan guna pendeskripsian tahap pengembangan media, dengan mengetahui prosentase validitas media yang dihasilkan, serta menguji efektivitas penggunaannya guna peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi tenaga pendidik sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi peserta didik sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan,

serta bagi peneliti lain sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis di masa mendatang.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R&D yang memiliki tujuan guna pengembangan media pembelajaran *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT pada materi unsur-unsur bangun datar siswa kelas III sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE yang meliputi : analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Penelitian dilakukan pada kelas III SDN Sugihwaras 1 dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respon tenaga pengajar serta siswa maupun hasil pretest serta posttest. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa guna mengetahui persentase kelayakan pengembangan media. Data yang ada akan dianalisa dengan analisis deskriptif kuantitatif serta kualitatif

guna mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran. Hasil ini dipergunakan sebagai dasar dalam evaluasi produk sehingga diperoleh media yang efektif guna mendukung pembelajaran matematika pada unsur bangun datar pada sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya dengan integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi unsur-unsur bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media dilaksanakan dengan ADDIE. Model ini dilakukan atas dasar kemampuan terkait menghasilkan produk pembelajaran secara sistematis serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahapan analisa dilaksanakan dengan observasi serta wawancara pada SDN Sugihwaras 1. Hasil analisis menunjukkan bahwasannya pembelajaran matematika telah berjalan sesuai Kurikulum Merdeka, namun keterlibatan aktif peserta didik masih perlu ditingkatkan. Selain itu,

dipergunakan cenderung terbatas sehingga pembelajaran berlangsung secara konvensional. Kondisi yang ada mengakibatkan sebagian siswa mengalami kendala pada pemahaman materi bangun datar dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan analisa yang ada, peneliti melakukan pengembangan media Board Game Jumanji yang mengintegrasikan unsur budaya Indonesia dan model TGT. Media yang dihasilkan terdiri atas papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu kunci jawaban, kartu bom, pion, dadu, buku petunjuk penggunaan, dan modul ajar. Seluruh komponen dirancang guna memberikan bantuan terhadap siswa dalam pemahaman konsep bangun datar dengan aktivitas belajar menarik serta interaktif.

Ketika pengembangan, perancangan media kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi serta ahli bahasa. Validasi dilaksanakan guna memberikan kepastian bahwasannya pengembangan media berdasarkan aspek tampilan, isi materi, serta

penggunaan bahasa berdasarkan karakter siswa. Hasil validasi menjadi dasar dalam melakukan revisi serta disempurnakannya media sebelum dilakukan uji coba.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media mendapat prosentase senilai 92,63% yang mana memperoleh kategori sangat valid. Hasil ini dinilai bahwasannya media dengan kualitas tampilan baik, dapat dipergunakan secara mudah, maupun dapat menarik perhatian peserta didik. Kelayakan dari aspek visual sangat penting karena media yang menarik mampu memberikan peningkatan fokus serta keterlibatan siswa selama tahap pembelajaran berlangsung.

Selain valid dari aspek media hasil validasi ahli materi terlihat prosentase senilai 85,33% yang mana termasuk dalam kategori sangat valid. Materi yang ada pada media telah sesuai dengan capaian, tujuan pembelajaran, serta karakter siswa kelas III sekolah dasar. Penyajian materi yang dikombinasikan dengan aktivitas permainan menyediakan kesempatan peserta didik guna memahami konsep bangun datar secara konkret serta memiliki makna.

Hasil validasi ahli bahasa mendapat prosentase senilai 100% dengan kategori yang sangat valid. Bahasa yang dipergunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami, berdasar dengan tingkat pengembangan siswa, serta tidak menyebabkan makna ganda. Penggunaan bahasa yang sederhana serta jelas membantu peserta didik memahami petunjuk permainan maupun materi yang ada pada media pembelajaran.

Setelah dinyatakan valid, media kemudian diimplementasikan pada peserta didik kelas III SDN Sugihwaras 1. Tahap implementasi bertujuan guna pengetahuan tingkat praktisan media berdasar respons tenaga pengajar serta siswa. Pada tahap pembelajaran yang berjalan, siswa terlihat aktif melakukan diskusi, kerja sama pada kelompok,, serta antusias mengikuti permainan yang disajikan dalam media. Hasil angket respons guru menunjukkan persentase sebesar 94,29% dengan kategori sangat praktis. Tenaga pengajar menilai bahwasannya media mampu dipergunakan.

Sedangkan hasil angket respons siswa mendapat prosentase senilai 90% atas ketegkri sangat praktis. Siswa merasa senang menggunakan media karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Kondisi ini diketahui bahwasannya media berhasil memberikan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa atas pembelajaran matematika.

Keefektifan media diketahui melalui hasil pretest serta posttest yang diberikan kepada 20 peserta didik. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media, sedangkan dilaksanakan ketika telah selesai melakukan pembelajaran dengan Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya. Hasil pengukuran diketahui meningkatnya kemampuan siswa setelah mempergunakan media yang telah dilakukan pengembangan.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan Nilai
20	64,93	95,2	30,27

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 64,93 pada saat pretest menjadi 95,20 pada saat posttest. Terjadi peningkatan sebesar 30,27 poin, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mana dilakukan pengembangan secara efektif guna memberikan bantuan terhadap siswa dalam pemahaman bangun datar.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena siswa mendapat pengalaman belajar secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dalam proses permainan, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berdiskusi, menjawab kartu soal, menyelesaikan tantangan, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara mandiri sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Keberhasilan media juga dipengaruhi oleh integrasi model TGT. Model ini menyediakan kesempatan terhadap siswa guna belajar secara kooperatif dengan pendiskusian kelompok, permainan, serta kompetisi

yang sehat. Adanya unsur turnamen membuat siswa menjadi termotivasi guna memahami materi serta berpartisipasi aktif pada pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada tahap pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian linier dengan penelitian terdahulu, yang mana menjelaskan bahwasannya media berbasis board game dan pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan peserta didik. Dengan demikian, Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT dijelaskan secara valid, praktis, serta efektif dipergunakan pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Pengembangan media menciptakan pengalaman belajar secara lebih menarik serta memberikan makna yang sesuai dengan karakter siswa.

Media Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memadukan

unsur permainan yang dapat menciptakan suasana pembelajaran secara menyenangkan. Selama implementasi berlangsung, siswa dapat aktif ketika ikut dalam setiap tahapan pembelajaran dibandingkan saat pembelajaran biasa. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permainan yang digunakan serta berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Dari sudut pandang teori belajar konstruktivisme, peserta didik cenderung mudah dipahami oleh suatu konsep apabila langsung berkecimpung pada tahap penemuannya serta menciptakan wawasan tersendiri. Melalui permainan yang terdapat pada Board Game Jumanji, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta memecahkan

masalah secara mandiri maupun bersama kelompok. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman konsep unsur-unsur bangun datar secara lebih mendalam sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Integrasi keragaman budaya dalam media juga memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Unsur budaya yang ditampilkan pada papan permainan dan kartu-kartu yang digunakan mampu memperkenalkan peserta didik pada kekayaan budaya Indonesia. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran matematika, media yang ada membuat siswa memiliki pengalaman belajar secara kontekstual dikarenakan peserta didik dapat menjembatani materi dengan lingkungan sosial serta budaya. Oleh karena itu, pembelajaran juga sebagai penguat karakteristik dan wawasan kebangsaan.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pengintegrasian budaya dalam media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap proses belajar. Temuan tersebut

sejalan dengan konsep etnomatematika yang menyatakan bahwasannya matematika akan terasa mudah jika dikaitkan dengan budaya serta pengalaman siswa. Ketika siswa menemukan hubungan tersebut, mereka akan dapat dengan mudah memahami serta dapat mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Keberhasilan media yang dikembangkan juga tidak terlepas dari penerapan model TGT. Hal ini menyediakan peluang kepada siswa guna belajar pada kelompok, saling membantu memahami materi, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan. Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya interaksi yang positif antaranggota kelompok. Siswa mempunyai keahlian dalam memberikan bantuan terhadap teman yang memiliki kendala sehingga tahap pembelajaran lebih kolaboratif serta tidak terpusat pada tenaga pengajar.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar untuk menghargai asumsi lainnya dalam penyelesaian tugas

kelompok, serta menerima hasil kompetisi dengan sportif. Keterampilan sosial tersebut merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan media yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat yang lebih luas dibandingkan hanya berfokus pada aspek kognitif.

Peningkatan nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil membantu proses pemahaman konsep unsur-unsur bangun datar. Materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi cenderung gampang dalam pemahamannya dikarenakan penyajian pada aktivitas permainan yang menarik. Siswa mampu belajar dengan bermain tanpa adanya beban oleh proses pembelajaran. Situasi tersebut sesuai karakter siswa sekolah dasar yang suka terhadap aktivitas yang melibatkan unsur permainan dan pengalaman langsung.

Penelitian ini juga menjelaskan bahwasannya board game efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif berpotensi tinggi untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Serta dapat meningkatkan motivasi maupun keaktifan belajar, media permainan juga mampu memberikan bantuan terhadap guru dalam menciptakan suasana kegiatan belajar secara interaktif sehingga mampu mencapai tujuan secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT merupakan inovasi pembelajaran secara relevan menggunakan kebutuhan siswa. Media yang ada dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar secara menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan hasil belajar, serta memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik. Oleh karena itu, media ini berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas pada pembelajaran matematika

maupun materi lain yang memiliki karakteristik serupa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang ada, diketahui bahwasannya pembelajaran Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya dengan integrasi model Teams Games Tournament (TGT) pada materi unsur-unsur bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media senilai 92,63%, ahli materi senilai 85,33%, dan ahli bahasa senilai 100% yang menunjukkan kategori sangat valid. Selain itu, respons guru senilai 94,29% dan respons peserta didik senilai 90% dapat dilihat bahwasannya media sangat praktis untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Keefektifan media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu nilai rata-rata pretest senilai 64,93 meningkat menjadi 95,20 pada posttest. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, serta membantu peserta didik memahami konsep unsur-unsur bangun datar dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media Board Game Jumanji berbasis keragaman budaya mampu menjadi alternatif media pembelajaran secara inovatif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian disarankan dalam pengembangan media pada materi matematika lainnya dengan jumlah subjek yang lebih luas serta mengintegrasikan teknologi digital agar media yang dihasilkan semakin variatif dan sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Aprilia, N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Indonesian Adventure Board Materi Keberagaman Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 1–10.
- Chofifah, N., Hartatik, S., Maghfirotn Amin, S., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). *Pengaruh Pendekatan Etnomatematika Terhadap Hasil belajar Siswa Materi Sifat-sifat Bangun Datar di Sekolah Dasar The Influence of the Ethnomathematics Approach on Student Learning Outcomes on the Properties of Plane Figures in Elementary Schools*. 7. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(3), 1409–1417.
- Hariani, R. V., Affandi, L. H., & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Dengan Konsep Etnomatematika “Makanan Tradisional Khas Sasak” Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 781–790. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9171>
- Nuroh, E. Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sidoarjo, U. M., Siswa, H. B., & Indonesia, B. (2023). *Pengaruh Model Team Games-Tournament (Tgt) Terhadap*. 4(1), 116–123.
- siti nordiana, fitria meilina, alda zahara islamyati. (2024).

Pengembangan Media Board
Game LUMAT (Ludo Matematika)
pada Materi Pecahan untuk
Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Jurnal Basicedu, 8 no.4(5), 3383–
3389.

[https://journal.uii.ac.id/ajie/article/
view/971](https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971)

Wibowo, A. (2024). Analisis
Mendalam Tentang Keberhasilan
Model Teams Games
Tournament (Tgt) Dalam
Meningkatkan Motivasi Dan
Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal
Pembelajaran, Bimbingan, Dan
Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7.
[https://doi.org/10.17977/um065.v
4.i4.2024.7](https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7)