

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA
JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II**

Hilma Wardatun Nisa¹, Muhammad Soleh Hapudin²

¹PGSD FKIP Universitas Esa Unggul,

²PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

¹hilmanissa1234@student.esaunggul.ac.id, ²soleh.hapudin@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This research started with the results of interviews and observations with teachers who stated that during the learning process, the teacher did not use learning media, and even the teacher only used media images that had been listed in the theme book, so that the class atmosphere was not conducive and monotonous. Not only that, the researcher also provided initial instruments for students who stated that they were bored with the learning methods that the teacher applied in class, while the purpose of this research was to find out the process of developing learning media and to find out the validity level of media board games, theme 7, sub-theme 1 content. Social studies material on ethnic and religious diversity in my country for class IV C students at SDN Sukatani II The method in this study used the Research & Development research method and used the ADDIE development (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and the TGT (Teams Games Tournament) to obtain a score for the proportion of research from material experts of 93.3%, the proportion of final scores from media experts of 100%, the proportion of final scores from design experts of 100%, and the proportion of final grades from class teachers of 89.2% of the proportion referring to the "Very Good" or "Very Eligible" eligibility criteria table, the Indonesian Roaming Wheel Board learning media is "Very Eligible" for use in classroom learning.

Keywords: Research and Development, Team Game Tournaments, Indonesian Roaming Wheel Board Game Media

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari hasil wawancara dan observasi dengan guru yang menyatakan bahwa saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran bahkan guru hanya memanfaatkan media gambar yang sudah tertera di buku tema sehingga suasana kelas tidak kondusif dan monoton. Tidak hanya itu saja peneliti juga memberikan instrument awal untuk siswa yang menyatakan bahwa siswa bosan dengan metode pembelajaran yang guru terapkan di kelas, adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses Pengembangan Media Pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat validitas media Papan Permainan tema 7 subtema 1 muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan

agama di negeriku untuk siswa kelas IV C SDN Sukatani II, Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* dan menggunakan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*) serta model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) hasil penelitian memperoleh persentase nilai akhir dari ahli materi sebesar 93,3%, persentase nilai akhir dari ahli media sebesar 100%, persentase nilai akhir dari ahli desain sebesar 100% dan persentase nilai akhir dari guru kelas sebesar 89,2% persentase tersebut mengacu pada tabel kriteria kelayakan “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” maka media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Turnamen Permainan Tim, Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran di kelas merupakan interaksi antara siswa dengan guru melalui perantara sebuah media, model, metode yang guru gunakan, strategi belajar, dan bahan ajar dalam suatu lingkungan belajar (Khuzaimah & Farid, 2022). Pembelajaran di kelas siswa juga akan dikenalkan beberapa pengetahuan diantaranya ilmu sosial, budaya, ekonomi dan kehidupan masyarakat di lingkungannya. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa segalanya terutama untuk jenjang pendidikan awal yaitu Sekolah Dasar. Yang dimana pada jenjang ini siswa mulai memasuki jenjang sekolah yang lebih konkret lagi setelah mereka lulus dari TK (Taman Kanak-kanak). Guru harus siap saat memasuki setiap proses pembelajaran di dalam kelas,

misalnya membuat sebuah inovasi setiap pembelajaran. Salah satunya merancang atau membuat sebuah media pembelajaran.

Adanya sebuah media pembelajaran yang guru gunakan di kelas akan membantu guru dalam menjelaskan dan menyampaikan isi materi belajar kepada siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Suganda et al., 2022). Dari berbagai jenis media, media papan permainan roda jelajah Indonesia merupakan permainan edukatif yang dapat membuat suasana belajar tidak monoton khususnya untuk pelajaran IPS yang terdapat banyak bacaan yang harus dipahami oleh siswa.

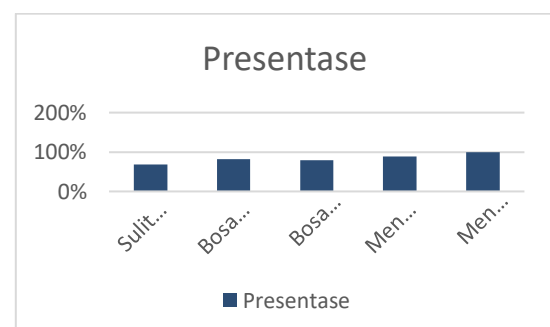
Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia ini merupakan jenis media yang menyenangkan dan

efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran karena berupa game edukatif berbentuk visual. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas 4. Dengan adanya media ini juga diharapkan siswa dapat berfikir secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman kelasnya. Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebelumnya telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu dengan beraneka ragam komponen media yang berbeda-beda disetiap penelitiannya. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dan dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dalam muatan pelajaran IPS.

Menurut hasil observasi yang dilihat langsung oleh peneliti pada kelas IV C menyatakan bahwa di sekolah SDN Sukatani II guru kelas saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media berupa gambar yang sudah tertera dibuku paket atau buku tema. keterbatasan sarana media

pembelajaran pun menjadi kendala guru kelas dalam menyampaikan materi kepada siswa yang jumlah nya cukup banyak. Sehingga menyebabkan suasana kelas tidak kondusif dan monoton dengan keterbatasan media serta metode pembelajaran yang guru terapkan. Akibatnya siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan tidak paham dengan materi penjelasan yang guru sampaikan.

Tidak hanya observasi dengan guru namun peneliti memberikan instrumen pertanyaan awal kepada siswa. Dari hasil instrumen tersebut siswa merasakan bosan saat pembelajaran karena guru sering menggunakan metode ceramah dan menulis dipapan tulis atau buku paket. Hal tersebut dapat dibuktikan dari tabel berikut ini.



Grafik 1 Hasil Pengisian Angket Studi Pendahuluan Siswa

Berdasarkan fakta yang sudah diuraikan dilatar belakang tersebut, maka permasalahan ini dapat

dijadikan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II”

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini yaitu Research & Development yang menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu :

Berikut ini merupakan tahapan yang di gunakan peneliti, yaitu :

1. Analysis (analisis)

Tahap pertama Analysis (analisis) peneliti melakukan observasi ke SDN Sukatani II Kabupaten Tangerang yang di lakukan pada 11 November 2022. Dari hasil wawancara dan pengisian instrument awal dengan guru kelas dan siswa kelas IV C SDN Sukatani II mendapatkan hasil bahwa saat penyampaian materi guru lebih sering menggunakan buku tema atau buku paket yang sudah ada dan menggunakan metode ceramah sehingga membuat pembelajaran terasa monoton dan siswa bosan dengan proses pembelajaran seperti itu.

2. Design (Perancangan)

Tahap kedua Design membuat rancangan media yang ingin dikembangkan. Media yang dirancang disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV C. Langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti mewawancarai guru kelas IV SD tentang media apa yang di butuhkan

- b. Tinjauan terhadap materi pembelajaran buku kelas IV SD semester 2
- c. Materi yang dipilih yaitu keragaman suku bangsa dan agama di negeriku karena siswa sulit untuk memahami dan mengingat Suku Bangsa dan Agama di Negeriku yang jumlahnya cukup banyak dan hanya terdapat banyak bacaan tidak ada gambar atau lambang yang menggambarkan Suku Bangsa dan Agama yang mendukung dalam materi
- d. Mempelajari bahan ajar mengenai media dan membuat desain bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia.

3. Development

(Pengembangan)

Tahap ketiga Development mengembangkan produk yang sudah dirancang sebelumnya, yaitu Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV C SD. Peneliti melakukan tahapan sebagai berikut ini :

- a. Membuat kisi-kisi dan instrument penilaian untuk menilai kualitas materi papan permainan roda jelajah Indonesia, kualitas media papan permainan roda jelajah Indonesia, dan kualitas desain papan permainan roda jelajah Indonesia.
- b. Melakukan validasi instrument kepada dosen pembimbing atau dosen ahli media, dosen ahli desain, dan dosen ahli materi.

- c. Menyiapkan desain yang sesuai untuk digunakan kedalam Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia serta peneliti menyiapkan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran ini, mulai dari roda putaran, kartu pertanyaan dan kartu informasi, papan jelajah, poin atau bidak, buku petunjuk dan kotak penyimpanan.
- d. Melakukan validasi media papan permainan roda jelajah Indonesia kepada ahli materi, ahli media, ahli desain dan guru kelas IV C agar mengetahui seberapa tingkat kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti.
4. *Implementation* (Implementasi)
- Tahap keempat *Implementation* (implementasi produk) pada tahap ini dilakukan setelah uji validasi, peneliti melakukan uji coba media kepada siswa kelas IV SD di SDN Sukatani II, yang diimplementasikan sebagai berikut ini :
- a) Guru menjelaskan pertemuan pada pembelajaran hari ini mulai dari tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari dan menjelaskan lembar kerja yang akan diisi oleh siswa
- b) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang dipilih secara acak dan setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan dan menjawab lembar kerja yang diberikan
- c) *Games* yang sudah dibuat berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa untuk mengetahui efektifitasnya apakah media yang dikembangkan oleh peneliti dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa sehingga siswa paham apa yang sedang disampaikan oleh gurunya serta dapat membuat suasana kelas kondusif dan tidak membosankan
- d) *Games* dapat dilakukan setelah guru menjelaskan materi pembelajaran,
- e) Guru mengapresiasi atau memberikan penghargaan kepada siswa yang telah menyelesaikan permainan nya dengan memperoleh point tertinggi.
5. *Evaluation* (Evaluasi)
- Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi) pada tahap ini yang dilakukan setelah melakukan tahap uji coba atau tahap

implementasi produk kepada siswa. Pada tahap ini siswa diberikan lembar angket respon siswa sebagai pengguna media untuk mendapatkan umpan balik terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini sangat diperlukan karena untuk mengetahui uji coba di kelas masih terdapat kekurangan atau tidak dan apakah media yang dikembangkan efektif untuk diterapkan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga peneliti dapat melakukan penyesuaian terhadap Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia kelas IV SD materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Penelitian melakukan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal untuk melaksanakan pengamatan secara langsung dan sistematis (Kurniawan et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti mengambil kesimpulan dari hasil pengamatan yang dilakukan melalui pengamatan bebas yang dilakukan di SDN Sukatani II Kabupaten Tangerang bahwa kurangnya guru dalam penguasaan kelas karena saat proses pembelajaran siswa masih tidak bisa kondusif, penerapan metode ceramah disetiap proses pembelajaran serta tidak adanya sarana

dan prasarana yang digunakan oleh guru kelas, misalnya seperti media pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan sumber data berupa kusioner yang diberikan kepada narasumber seperti siswa (Sriwahyuni, 2022). Peneliti memberikan angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui pembelajaran apa yang sulit dipahami dan memberikan masukan untuk media efektif untuk dikembangkan di kelas IV C.

3. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dengan seseorang yaitu narasumber untuk dimintai keterangan atau pendapatnya tentang suatu informasi (Kurniawan et al., 2022). Pada hasil wawancara penelitian dengan guru kelas IV SDN Sukatani II memperoleh dari hasil wawancara yaitu keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket sebagai alat pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas monoton dan membuat siswa merasa bosan dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru di kelas.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data atau bukti dengan cara foto atau video penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Febyanti et al., 2022). Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memfoto setiap kegiatan mulai dari penelitian awal hingga penelitian akhir di SDN Sukatani II Kabupaten Tangerang.

Sedangkan teknik pengolahan data yaitu dengan :

a. Lembar Penilaian Para Ahli dan Angket Respon Guru

Di dalam pemberian skor penilaian media pembelajaran yang dikembangkan terdapat aturan nya sebagai berikut :

Tabel 1 Pemberian skor validasi ahli
(Sumber : Sholikhah et al., 2022)

Teknik pengolahan data yang digunakan setelah diperoleh penilaian dari hasil uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli desain, dan respon guru menggunakan rumus presentase yang telah dikemukakan oleh Purwanto (2010:102) dalam (Ilmiah & Pendidikan, 2022) adapun rumus nya sebagai berikut :

Rumus 1 Menghitung penilaian dari hasil uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli

No	Kategori	Perolehan Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

desain, respon guru

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase kelayakan

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Setelah didapatkan presentase penilaian, yang dilakukan selanjutnya yaitu interpretasi sesuai dengan tabel berikut ini :

Tabel 2 Kriteria Uji Kelayakan Media
(Sumber : Sholikhah et al., 2022)

Presentase %	Interpretasi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 20	Sangat Kurang Baik

b. Lembar Angket Respon Siswa

Untuk mengukur lembar angket respon siswa, menggunakan skala Likert akan tetapi pada penelitian ini menghilangkan jawaban ragu-ragu karena kategori ragu-ragu memiliki jawaban yang ambigu, yaitu memiliki arti jawaban yang

netral. Adapun penilaian dalam bentuk skala Likert adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju) (Anak et al., 2023). Untuk keperluan analisis kuantitatif, penilaian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3 Penilaian Angket Respon Siswa dengan Skala Likert
(Sumber : (Anak et al., 2023))

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Langkah selanjutnya menggunakan rumus presentase yang telah dikemukakan oleh Purwanto (2010:102) dalam (Ilmiah & Pendidikan, 2022) adapun rumus nya sebagai berikut :

Rumus 2 Menghitung Nilai Kelayakan Angket Respon Siswa

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase kelayakan

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Selanjutnya skor dari hasil perhitungan, dilakukan interpretasi sesuai dengan tabel berikut ini :

Tabel 4 Kriteria Respon Siswa
(Sunber : Sholikhah et al., 2022)

Presentase %	Interpretasi
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik

Presentase %	Interpretasi
0 – 20	Sangat Kurang Baik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama ini peneliti melakukan observasi di kelas, wawancara dengan guru dan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal sebelum penelitian di kelas IV C tersebut. serta mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

(1) Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Berdasarkan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku merupakan salah satu materi yang disukai oleh siswa. Akan tetapi dari hasil wawancara tersebut guru kelas IV C mengatakan bahwa siswa sulit memahami materi dan mengingat pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran seperti media permainan edukatif. Dan metode pembelajaran yang guru gunakan yaitu metode ceramah dan menulis di papan tulis. Sehingga sangat minim nya media pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang sudah tertera di buku

tema atau buku paket yang sudah disediakan. Guru mengakui bahwa metode yang selama ini diterapkan masih kurang efektif. Serta tidak ada media pendukung yang di sediakan oleh sekolah seperti proyektor dan media lainnya. Guru sangat setuju jika peneliti membuat sebuah media permainan edukatif seperti Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan memahami materi dengan mudah serta menyenangkan.

Mengenai petunjuk serta media yang di kembangkan, guru berharap media tersebut dibuat semenarik mungkin mulai dari warna dan pelengkap dari media tersebut. serta mudah dipahami oleh siswa.

(2) Hasil Observasi

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti dapatkan menyatakan bahwa siswa sangat aktif saat di kelas akan tetapi tidak dalam pembelajaran. Karena metode yang guru terapkan hanya mendengarkan dan memperhatikan guru menjelaskan setelah itu guru menulis tugas yang harus di kerjakan siswa di papan tulis atau tugas yang ada di buku tema. Saat guru menjelaskan tidak semua siswa memperhatikan sehingga masih ada beberapa siswa

yang tidak dapat mencerna penjelasan dari guru dan melakukan aktifitas lain yang menyebabkan kurang efektif pembelajaran di kelas. Di akhir pembelajaran siswa tidak ada lagi kesempatan untuk mengulang materi yang sudah disampaikan oleh guru karena dalam 1 tema ada 6 subtema dan 1 subtema ada 6 pembelajaran yang akan di bagi dalam kurun waktu seminggu. Seharusnya dalam pembelajaran di kelas guru harus memastikan bahwa siswa sudah mampu memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru sepenuhnya.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi peneliti di kelas IV C menyatakan bahwa guru dan siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang memuat materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku berbentuk papan permainan edukasi.

2. Validasi oleh Para Ahli

Setelah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia pada pembelajaran IPS Tematik Integratif materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku untuk siswa kelas IV selesai dibuat. Tahap berikutnya melakukan validasi media kepada para ahli dan

melakukan tahap uji coba ke dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan uji coba media untuk siswa. Media ini akan di validasi oleh 3 para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain. Berikut ini merupakan penilaian hasil validasi terhadap media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang di kembangkan oleh peneliti.

Akumulasi Penilaian
oleh Para Ahli

Berikut ini merupakan hasil penilaian akhir dari para ahli terhadap media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam bentuk persentase nilai akhir.

Tabel 5 Akumulatif Persentase ahli

No	Validator	Persentase (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	93,8	Sangat Baik
2	Ahli Media	100	Sangat Baik
3	Ahli Desain	100	Sangat Baik
Jumlah		293,8	
Rata-rata		97,9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, memperoleh hasil akumulatif persentase akhir dari ketiga para ahli yaitu sebesar 97,9%. Dengan melihat data tersebut maka media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti tergolong kategori

“Sangat Baik” atau “Sangat Layak” untuk digunakan di dalam pembelajaran.

(1) Guru Kelas

Penilaian oleh guru kelas sangat penting karena guru kelas IVC SDN Sukatani II merupakan salah satu pihak pengguna media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia. Tentunya penilaian dari guru kelas IVC tersebut untuk mengetahui kualitas media dari beberapa aspek yaitu materi, media, dan desain. Berikut ini tabel hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru kelas IVC terhadap aspek materi, media, dan desain.

Diakumulasikan penilaian dari guru kelas sebagai berikut:

Tabel 6 Akumulatif Persentase Penilaian Guru Kelas

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1	Materi	83	Sangat Baik
2	Media	93	Sangat Baik
3	Desain	92	Sangat Baik
Jumlah		268	
Rata-rata		89,3	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, memperoleh hasil akumulatif persentase akhir dari guru kelas yaitu sebesar 89,3%. Dengan melihat data tersebut maka media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti tergolong kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” untuk digunakan di dalam pembelajaran.

(2) Siswa kelas IV

Setelah melakukan validasi oleh para ahli serta guru kelas dan merevisi media pembelajaran. Tahap selanjutnya melakukan uji coba

media kesiswa yang berjumlah 22 orang siswa kelas IVC yang akan dibagi kelompok menjadi 6 kelompok. Uji coba ini dilakukan pada hari jumat tanggal 26 Mei 2023. Setelah siswa melakukan uji coba media pembelajaran selanjutnya siswa diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Berikut ini pendapat yang di berikan oleh beberapa siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Tabel 7 Pendapat Dari Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Inisial Nama Siswa	Pendapat Siswa
1	AAF	Sangat menyenangkan, sangat menarik, sangat mudah dimainkan.
2	AKK	Papan permainan Roda Jelajah Indonesia sangat menyenangkan dan bisa menambah ilmu baru yang menyenangkan.
3	ADG	Sangat seru, sangat mudah dipahami, sangat seru dan rapih, soal nya tidak memiliki makna ganda.
4	EGP	Sangat menarik dan mudah dimainkan saya sangat suka sekali karena itu membuat saya tahu

No	Inisial Nama Siswa	Pendapat Siswa
		tentang Roda Jelajah Indonesia.
5	LR	Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sangat seru dan kalimat yang digunakan tidak membingungkan.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Tahap pengembangan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di kelas IV Sekolah dasar menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) menganalisis, (2) mendesain media, (3) mengembangkan, (4) mengimplementasikan, (5) evaluasi.
2. Kelebihan dari media ini yaitu menarik, mudah digunakan oleh siswa, efektif jika digunakan dalam pembelajaran dan tidak membosankan serta membuat suasana dalam proses pembelajaran lebih kondusif. Sedangkan untuk kelemahan dalam membuat media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yaitu membutuhkan

waktu lama untuk mengembangkan media ini karena banyak komponen-komponen yang harus diperhatikan mulai dari penggunaan warna dan gambar yang terdapat pada media, bentuk ukuran media pembelajaran harus sesuai dan diperhatikan karena akan digunakan oleh siswa kelas IV C yang memiliki fase peralihan dari kelas rendah ke dalam golongan kelas tinggi serta memperhatikan seberapa tingkat kelayakan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia jika dikembangkan.

3. Tingkat validasi media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di kelas IV Sekolah Dasar adalah sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran di kelas dapat disimpulkan dari hasil validasi yang telah peneliti lakukan dengan dosen ahli materi, dosen ahli media, dosen ahli design dan guru kelas IV.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan kesimpulan yang telah dijabarkan di atas, maka terdapat saran-saran sebagai berikut ini :

1. Bagi guru
Dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media permainan yang efektif dan inovatif untuk diterapkannya ke dalam proses pembelajaran di kelas. Serta saat menggunakan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia diharapkan guru memberikan pengawasan dan pendampingan kepada siswa.
2. Bagi kepala sekolah
Mendukung dan memberi sarana untuk guru agar dapat membuat media yang efektif dan inovatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan dengan alat pelantara seperti Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia
3. Bagi peneliti
Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku yang sama diharapkan memperhatikan komponen-komponen yang lebih menarik, lebih efektif dan lebih canggih lagi untuk diimplementasikan kedalam media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya sehingga mengembangkan Media Pembelajaran Papan

Permainan Roda Jelajah
Indonesia yang lebih
berkualitas dan efisien.

Pengembangan Modul
Pembelajaran Ppkn Berbasis
Mobile Untuk Meningkatkan
Keterampilan Sosial Siswa Kelas
XI SMA. *Jurnal Pendidikan:*
Teori, Penelitian, Dan
Pengembangan, 7(6), 205.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i6.15269>

DAFTAR PUSTAKA

- Anak, P., Kelas, S. M. A., Swasta, S. M. A., & Medan, E. (2023). *Menonton Anime Attack on Titan Terhadap Perubahan*. 1(1), 27–32.
- Febiyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022 PROSES PEMANFAATAN TABLET ANDROID SEBAGAI MEDIA THE PROCESS OF ANDROID TABLETS USE AS LEARNING MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR V. 11(3)*, 838–848.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2022). 1, 2 1,2. 8(November), 648–655.
- Khuzaimah & Farid. (2022). Penerapan Demokrasi Pendidikan pada Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 43.
- Kurniawan, V., Susanthi, N. L., & ... (2022). Manajemen Produksi Pada Cv. Boom Pro Pada Pembuatan Iklan Video Pertamina World Super Bike (Wsbk) 2021. ... : *Jurnal Film Dan ...*, 02(01), 54–59.
<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/calaccitra/article/view/1472>
- Sholikhah, F. F., Rejekiningsih, T., & Sutimin, L. A. (2022). Validasi Pengembangan Modul Pembelajaran Ppkn Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(6), 205.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i6.15269>
- Sriwahyuni, A. (2022). Upaya Peningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 3 tentang Organ Pencernaan dan Fungsinya pada Manusia dan Hewan melalui Pembelajaran Model DMR (Diskursus *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan ...*, 2(April), 84–91.
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/366>
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15.
<https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>