

## ABSTRAK

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Keragaman Budaya pada Peserta Didik Kelas IV SD” ditulis oleh Cholilatun Nabilah, NIM. 12850521006 dengan dosen pembimbing Dr. Luk-luk Nur Mufidah, M. Pd.I. dan Dr. Eni Setyowati, S. Pd., M.M.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, *Boardgame*, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep,

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pada materi keragaman budaya masih rendah. Rendahnya motivasi ini berpengaruh terhadap pemahaman konsep. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik dalam materi keragaman budaya. Media yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *boardgame* dengan nama “Nusantara Kita”.

Rumusan masalah dalam tesis ini adalah: (1) Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD?

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dengan 10 tahapan. Penelitian dilakukan di sekolah dasar di Blitar dan Tulungagung. Subyek uji coba terdiri dari 6 peserta didik MI Miftahul Hidayah pada uji coba awal, 12 peserta didik pada MI Jam’iyatut Tholibin pada uji coba lebih luas, dan 48 peserta didik pada SDI Miftahul Huda pada uji coba operasional. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, angket motivasi belajar, dan soal tes pemahaman konsep Keragaman Budaya. Metode analisis data yang digunakan adalah membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t independent.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *boardgame* “Nusantara Kita” pada materi Keragaman Budaya, (2) kelayakan produk oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 91,8% dengan kategori “sangat layak”. Kelayakan produk oleh ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 92,86% dengan kategori “sangat layak”. Pada uji coba awal, respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 91,67%, sedangkan hasil rata-rata respon guru sebesar 82,8% dengan kategori sangat layak. Pada uji lebih luas, respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 91,67%, sedangkan hasil rata-rata respon guru sebesar 92,6% dengan kategori sangat layak, (3) Hasil *independent t-test* pada pemahaman konsep dan motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar dan pemahaman konsep yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *boardgame* “Nusantara Kita” dengan yang tidak menggunakannya sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya.

## ABSTRACT

Thesis entitled "Development of the "Nusantara Kita" Board Game Learning Media to Enhance Learning Motivation and Understanding of Cultural Diversity Concepts among Fourth-Grade Elementary School Students" was written by Cholilatun Nabilah, NIM. 12850521006, guided by Dr. Luk-luk Nur Mufidah, M. Pd.I. and Dr. Eni Setyowati, S. Pd., M.M.

**Keyword:** Learning Media Development, boardgame, learning motivation, understanding of concept

This research is motivated by the low learning motivation of students in cultural diversity subjects. The low motivation affects their understanding of the concepts, which is influenced by the lack of supportive learning media. It is necessary to develop a learning media specifically designed to enhance students' learning motivation and understanding of concepts in cultural diversity. The chosen media for this research is a board game called "Nusantara Kita".

The problem statements in this thesis are as follows: (1) How is the design of the development of the "Nusantara Kita" board game learning media to enhance learning motivation and understanding of cultural diversity concepts among fourth-grade students? (2) How is the feasibility of the "Nusantara Kita" board game learning media to enhance learning motivation and understanding of cultural diversity concepts among fourth-grade students? (3) How effective is the "Nusantara Kita" board game learning media in enhancing learning motivation and understanding of cultural diversity concepts among fourth-grade students?

This research and development used the Borg and Gall research model consisting of 10 stages. The study is conducted in elementary schools in Blitar and Tulungagung. The experimental subjects include 6 students from MI Miftahul Hidayah for the preliminary trial, 12 students from MI Jam'iyatut Tholibin for a wider trial, and 48 students from SDI Miftahul Huda for the operational trial. Data collection methods include observation, interviews, media expert validation, content expert validation, teacher and student response questionnaires, motivation questionnaires, and a test on the understanding of cultural diversity concepts. The data analysis method employed is a comparison between the experimental and control groups using an independent t-test.

The results of this research and development indicate that (1) the research and development have produced a learning media product in the form of the "Nusantara Kita" board game for cultural diversity subjects, (2) the product's feasibility, as assessed by content experts, achieved an average score of 92.86% with the category of "very feasible." The feasibility assessed by media experts obtained an average score of 92.86% with the category of "very feasible." In the preliminary trial, student responses obtained an average score of 91,67%, while teacher responses obtained an average score of 82.8% with the category of "very feasible." In the wider trial, student responses obtained an average score of 91,67%, while teacher responses obtained an average score of 92.6% with the category of "very feasible." (3) The results of the independent t-test for understanding of concepts and learning motivation yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference in the level of learning motivation and understanding of concepts between students who used the "Nusantara Kita" board game learning media and those who did not use it for learning cultural diversity subjects.

## ملخص

تم إعداد أطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم: لعبة الطاولة" نوسانتارا كيتا "لتعزيز الدافعية للتعلم وفهم مفاهيم التنوع الثقافي في طلاب الصف الرابع في المدارس الابتدائية" بواسطة خليعة نايلة، طالبة تحت رقم الطالبة ١٢٨٧٠٥٢١٠٠٦، تحت إشراف الدكتورة لوك-لوك نور موفيداه، م.بد.إ.، والدكتورة إيني ستياوتي، س.بد.، م.م.

**الكلمات الرئيسية:** تطوير وسائط التعلم، لعبة الطاولة، الدافعية للتعلم، فهم المفاهيم.

تعزى هذه الدراسة إلى انخفاض دافعية تعلم الطلاب في دراسة تنوع الثقافات في طلاب الصف الرابع في المدارس الابتدائية. يؤثر هذا الانخفاض في فهم المفاهيم ويرجع ذلك إلى نقص وسائط التعلم المدعمة. لذا، من الضروري تطوير وسائط تعلم مصممة لتعزيز دافعية التعلم وفهم المفاهيم في موضوع تنوع الثقافات. الوسيلة المختارة في هذه الدراسة هي لعبة الطاولة بعنوان "نوسانتارا كيتا".

تتمحور مشكلة هذه الأطروحة حول الأسئلة التالية: ١) كيفية تصميم وتطوير وسائط تعلم لعبة الطاولة "نوسانتارا كيتا" لتعزيز دافعية التعلم وفهم مفاهيم التنوع الثقافي في طلاب الصف الرابع في المدارس الابتدائية؟ (٢) ما مدى ملاءمة وسائط تعلم لعبة الطاولة "نوسانتارا كيتا" لتعزيز دافعية التعلم وفهم مفاهيم التنوع الثقافي في طلاب الصف الرابع في المدارس الابتدائية؟ (٣) ما مدى فعالية وسائط تعلم لعبة الطاولة "نوسانتارا كيتا" في تعزيز دافعية التعلم وفهم مفاهيم التنوع الثقافي في طلاب الصف الرابع في المدارس الابتدائية؟

تم استخدام نموذج بورج وغال في هذا البحث مع عشر خطوات. تم إجراء البحث في مدارس ابتدائية في بليتار وتولونججونج. تكونت مجموعة المشاركين من ٦ طلاب في مدرسة إسلامية مفتاح الهداية في التجربة الأولية، و ١٢ طالبًا في مدرسة جماعية جامعة طالبين في التجربة الأوسع، و ٤٨ طالبًا في مدرسة إسلامية مفتاح الهدى في التجربة التشغيلية. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، وتوثيق خبراء الوسائط، وتوثيق خبراء المادة، واستبيانات ردود الأفعال من المعلمين والطلاب، واستبيان الدافعية للتعلم، واختبار الفهم لمفاهيم التنوع الثقافي. تم استخدام طريقة تحليل البيانات بمقارنة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة باستخدام اختبار t المستقل.

أظهرت نتائج هذا البحث والتطوير ما يلي: ١) (أن البحث والتطوير قد أنتج منتج وسائط تعلم بشكل لعبة الطاولة "نوسانتارا كيتا" في موضوع التنوع الثقافي). ٢) (تم الحصول على تقييم المنتج من قبل خبراء المادة بمتوسط درجة 92.86% وتصنيف "مناسب جدًا". تم الحصول على تقييم المنتج من قبل خبراء الوسائط بمتوسط درجة 92.86% وتصنيف "مناسب جدًا". في التجربة الأولية، حصلت ردود الفعل من الطلاب على متوسط درجة 91.67%، في حين حصلت ردود فعل المعلمين على متوسط درجة 82.8% وتصنيف "مناسب جدًا". في التجربة الأوسع، حصلت ردود الفعل من الطلاب على متوسط درجة 91.67%، في حين حصلت ردود فعل المعلمين على متوسط درجة 92.6% وتصنيف "مناسب جدًا" (3). أظهرت نتائج اختبار t المستقل في فهم المفاهيم ودافعية التعلم قيمة توجيبية  $0.05 < 0.000$ ، مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى

دافعية التعلم وفهم مفاهيم التنوع الثقافي بين الطلاب الذين استخدموا وسائط تعلم لعبة الطاولة "نوسانتارا كيتا"  
وبين الذين لم يستخدموها كوسيلة لتعلم موضوع التنوع الثقافي.