

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini pendidikan di Indonesia tengah beradaptasi dalam sistem pembelajarannya pasca terjadinya pandemi Covid-19. Selama kurun waktu dua tahun mulai dari tahun 2020 hingga awal tahun 2022, pembelajaran di Indonesia mengalami berbagai perubahan demi memutus rantai penularan Covid-19. Salah satu yang dilakukan adalah dengan menjadikan pembelajaran menjadi daring, dimana seluruh peserta didik dalam segala jenjang harus belajar dari rumah sebab ditiadakannya pembelajaran tatap muka. Dalam kurun waktu ini terjadi sebuah kondisi di mana terdapat ketertinggalan pembelajaran pada ketercapaian kompetensi peserta didik. Satuan Pendidikan kemudian diberikan opsi dalam melaksanakan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tiga opsi kurikulum tersebut yakni Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemendikbudristek), dan Kurikulum Merdeka.²

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dikembangkan sebagai upaya dalam pemulihan pembelajaran sebagai kerangka kurikulum yang fleksibel serta fokus terhadap materi penting dan pengembangan karakter dan juga kompetensi peserta didik. Karakteristik dari Kurikulum Merdeka ini antara lain adalah:³

1. Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skills* dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila

² Kemdikbud, Buku Saku *Tanya Jawab Kurikulum Merdeka Kemdikbud RI*, [https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/kurikulum-merdeka/Tanya%20jawab%20Kurikulum%20Merdeka%20Fin%20\(1\).pdf](https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/kurikulum-merdeka/Tanya%20jawab%20Kurikulum%20Merdeka%20Fin%20(1).pdf), diakses pada Senin, 12 September 2022

³ Kemdikbud, *Kurikulum Merdeka*, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/> diakses pada Senin, 2 Oktober 2022

2. Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi
3. Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

Disebutkan di atas bahwa salah satu karakteristik dari kurikulum Merdeka ini adalah pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu mandat dari Presiden Republik Indonesia sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 20 tahun 2018 tentang penetapan profil pelajar Pancasila. Dalam arahan dan visi yang disampaikan, beliau mengatakan bahwa sistem pendidikan Nasional harus mengedepankan nilai-nilai ketuhanan, yang berkarakter kuat dan berakhlak mulia, serta unggul dalam inovasi dan teknologi.⁴ Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024:⁵

Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Salah satu ciri dari Pelajar Pancasila yang telah disebutkan di atas adalah berkebinekaan global. Berkebinekaan global yang dimaksud memiliki arti yakni pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur,

⁴ Ashabul Kahfi, *Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah* dalam Dirasa Jurnal Pendidikan Dasar Vol 5 No 22, 2022, 146

⁵ Kemdikbud, *Profil Pelajar Pancasila*, <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila> diakses pada Senin 16 Oktober 2022 pukul 12.47

lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen dan kunci dari kebinekaan global meliputi di dalamnya mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.

Pembelajaran pada kelas peserta IV SD terdapat materi keragaman budaya yang ada pada Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 6 dengan judul Indonesia Kaya Budaya pada sekolah yang sudah berada di level 2 Merdeka dan ada pada buku Tematik Terpadu Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku pada sekolah yang berada pada level 1 kurikulum Merdeka. Materi pada bab ini erat hubungannya dengan salah satu ciri dari karakter profil pelajar Pancasila yakni berkebinekaan global.

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di SD dan MI perlu ditunjang dari segi desain pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik mencapai suatu kompetensi. Slameto menyebutkan bahwa terdapat komponen-komponen yang harus dipenuhi untuk menunjang proses pembelajaran. Komponen tersebut antara lain meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan dan metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi.⁶ Untuk mencapai hal itu, guru perlu untuk melakukan berbagai inovasi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Inovasi ini dapat berupa strategi dan metode serta mediapembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran yang efektif dan menarik akan membantu guru lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik juga akan terbantu dalam belajar. Dengan adanya penambahan media pembelajaran yang baik melalui pembuatan media yang baru atau

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta,2010), 2

memodifikasi yang sudah ada dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁷

Azhar Arsyad menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru serta mampu membangkitkan motivasi dan stimulus kegiatan belajar yang mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada peserta didik.⁸ Penggunaan media pembelajaran ini juga mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, serta penyajian materi pelajaran yang menarik sehingga memudahkan dalam menerima materi yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan serta wawancara dengan guru kelas IV MI Miftahul Hidayah, ketersediaan media di kelas untuk pembelajaran masih sangat kurang terutama pada materi keragaman budaya.⁹ Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru serta membaca dari buku, sedangkan tidak semua peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik dengan metode ini. Selain itu peserta didik juga cenderung mengalami kebosanan dan kurangnya motivasi karena guru kurang memiliki variasi dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

Harisuddin mengungkapkan bahwa motivasi memiliki arti yang sama dengan motif, yakni daya pendorong yang menstimulasi dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu.¹⁰ Apabila motivasi belajar peserta didik ditingkatkan maka kemampuan berpikir kreatifnya juga akan meningkat. Begitu pula sebaliknya, apabila motivasi belajarnya rendah maka kemampuan untuk berpikir kreatifnya juga rendah. Rendahnya motivasi belajar ini juga mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik. Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam

⁷ Smaldino S, *Instructional Technology and Media for Learning*, (Pearson Education, 2014), 7

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2014), 15

⁹ Hasil Wawancara dengan Khoirunniswah, guru dan kepala sekolah SDI Lukmanul Hakim, pada tanggal 26 Agustus 2022

¹⁰ M. I. Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: Panca Terra Firma, 2020), 9

menangkap suatu makna dari konsep pada pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menghafal materi namun juga memahaminya dengan baik.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik dalam materi keragaman budaya. Pembelajaran dengan media diharapkan mampu membuat peserta didik mengalami pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga mampu memaksimalkan pemahaman.

Peserta didik dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SD. Menurut teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa peserta didik SD/MI termasuk pada kelas IV sudah memasuki tahap perkembangan operasional (usia 7-11 tahun) yang mana pada saat ini anak akan berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda.¹¹ Sesuai dengan yang diharapkan oleh kurikulum Merdeka bahwa pada tahap ini peserta didik lebih ditekankan pada mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan dengan menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri.

Berdasarkan atas identifikasi dari masalah dan analisis kebutuhan yang mengacu dari wawancara dan juga observasi terhadap guru dan peserta didik kelas IV SD, maka ditentukan bahwa dibutuhkan pengembangan media sebagai solusi dan alternatif implementasi profil Pelajar Pancasila terutama pada karakter kebhinekaan global yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan kebutuhan di lapangan seperti yang telah disebutkan di atas dan juga diskusi dengan pihak pengguna yaitu guru kelas adalah media *boardgame*.

¹¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 101

Boardgame merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik. *Boardgame* adalah permainan dengan menggunakan papan, terdapat aturan permainan yang mengikat serta terdapat konsekuensi menang-kalah. Permainan *boardgame* dapat ditujukan untuk mengedukasi sekaligus menjadikannya sebagai hiburan yang menyenangkan dan mengasyikkan untuk dimainkan kapan pun oleh peserta didik. *Boardgame* sangat tepat apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu tentang *boardgame* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif diterapkan dalam pembelajaran. Tesis karya Cipta Gilang Kencana dengan judul “Penerapan Media Board Game Berframework PISA untuk menggali Kemampuan Literasi Sains Siswa SMA pada Materi Pencernaan.”¹² Penelitian ini bertujuan untuk menggali kemampuan literasi sains siswa SMA pada materi pencernaan melalui penerapan media *boardgame*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan ketercapaian 100% pada kelas eksperimen 1 dan 72,5% pada eksperimen 2. Peningkatan literasi Sains siswa kelas eksperimen 1 tinggi dengan N-Gain 0,514. Kemudian terdapat penelitian tesis karya Suhendrianto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar”. Monopoli merupakan salah satu variasi dari permainan *boardgame*. Hasil uji coba lapangan pada penelitian ini sebesar 94% yang berarti berada pada kualifikasi sangat valid. Keefektifan media ini diperkuat dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Dari hasil observasi mengalami peningkatan 18% dari 75% menjadi 93%. Sedangkan dari hasil angket, motivasi peserta didik meningkat 13% dari 76% menjadi 89%.

¹² Cipta Gilang Kencana, *Penerapan Media Board Game Berframework PISA untuk menggali Kemampuan Literasi Sains Siswa SMA pada Materi Pencernaan*, Tesis, Program Studi Pendidikan Biologi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 2018

Peneliti memberikan nama media pembelajaran yang dikembangkan dan seterusnya akan disebut *boardgame* “Nusantara Kita” sesuai dengan materi keragaman budaya yang diangkat. Media *boardgame* dengan materi keragaman budaya masih jarang dikembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *boardgame* “Nusantara Kita” peserta didik diharapkan tertarik dan memahami penguasaan materi sehingga akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep materi keragaman budaya.

Penelitian ini akan dilakukan di tiga sekolah karena menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall dimana terdapat tiga uji coba yang akan dilaksanakan. Sekolah yang digunakan dalam penelitian ini adalah MI Miftahul Hidayah Kademangan Blitar, MI Jam’iyayathut Tholibin Kademangan Blitar, dan SDI Mitftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Pemilihan ketiga sekolah ini berdasarkan karakteristik sekolah yang sama yakni merupakan sekolah islam atau madrasah swasta yang memiliki model desain pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang serupa. Selain itu ketiga sekolah ini juga masih kekurangan media untuk digunakan saat proses pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya.

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Keragaman Budaya Pada Peserta Didik Kelas IV SD”** penting untuk dilakukan

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep**

Keragaman Budaya pada Peserta Didik Kelas IV SD” dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Ketika penyampaian materi, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami karena guru hanya menggunakan buku ajar dan kurangnya media pembelajaran.
- 2) Guru kurang memiliki variasi dalam pembelajaran yang menjadikan peserta didik kurang motivasi belajar.
- 3) Diperlukannya inovasi pembelajaran berupa media yang menarik dalam pembelajaran tematik pada materi Keragaman Budaya yang mampu meningkatkan profil pelajar Pancasila pada peserta didik terutama dalam karakter kebinekaan global.
- 4) Penggunaan media pembelajaran *boardgame* masih jarang digunakan di lapangan terutama pada materi keragaman budaya.
- 5) Pemanfaatan media pembelajaran “Nusantara Kita” pada materi keragaman budaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik.
- 6) Materi keragaman budaya akan sangat monoton dan membosankan apabila hanya disampaikan dengan menggunakan buku ajar tanpa adanya media yang menarik bagi peserta didik.

b. Pembatasan

Berdasarkan pemeriksaan masalah tersebut, maka penulis membatasi permasalahan yang dikaji pada:

- 1) Penelitian ini dibatasi masalah Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Keragaman Budaya.
- 2) Produk yang dihasilkan berupa *Boardgame* “Nusantara Kita” tentang keragaman budaya di Indonesia.
- 3) Uji Validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD?
- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD.
2. Menjelaskan kelayakan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada peserta didik kelas IV SD.
3. Menjelaskan keefektifan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep keragaman budaya pada pesera didik kelas IV SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV sebagai sumber belajar tambahan dan untuk menambah pengetahuan bagi guru dalam menambah wawasan.

2. Media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” ini memuat materi mata pelajaran IPAS BAB VI- Indonesiaku Kaya Budaya dan Buku Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD.
3. Media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD dilengkapi dengan kegiatan dan ilustrasi yang menarik.
4. Berbentuk media cetak visual. Terdiri atas:
 - a. Satu kertas Art Paper 260 GSM dengan laminasi glossy sebagai board permainan dengan ukuran A3. Pada *board* ini terdapat ilustrasi papan permainan yang seperti monopoli yang terdiri atas 64 kotak di bagian pinggir mengelilingi board. Di bagian tengah terdapat 3 gambar persegi panjang sebagai tempat meletakkan kartu permainan.
 - b. 74 kartu berukuran 10x7 cm yang terdiri atas:
 - 1) 32 Q (*Question*) *Card*: kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan tentang keragaman budaya di Indonesia.
 - 2) 30 K (*Knowledge*) *Card*: kartu pengetahuan yang berisi tentang fakta dan pengetahuan tentang keragaman budaya di Indonesia.
 - 3) 12 R (*Reward*) *Card*: kartu yang berisi poin.
 - c. Kertas berukuran A5 yang berisi petunjuk permainan dan untuk pencatatan poin.
 - d. Satu spidol board marker untuk mencatat poin.
 - e. Lima buah pion
 - f. Satu buah dadu
 - g. Satu boks kardus sebagai wadah penyimpanan *boardgame*
5. Dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik yang sesuai dengan materi seperti karakter orang dengan baju adat, rumah adat, makanan tradisional.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi referensi baru yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai aplikasi tematik interaktif serta dapat menjadi bahan studi lanjutan.

2. Secara Praktis

Pengembangan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar bagi peserta didik kelas IV SD. Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” secara khusus antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

b. Bagi Guru/ Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berusaha dalam berkarya, mengembangkan, dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan, dan sebagai rujukan dalam melakukan kajian yang lebih lanjut.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan penelitian yang secara sengaja, sistematis yang bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan

produk, model, metode, jasa, atau prosedur tertentu sehingga menjadi lebih unggul, efektif, efisien, dan bermakna.¹³

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari berbagai macam sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.¹⁴

c. *Boardgame* “Nusantara Kita”.

Boardgame merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan bidak yang dipindah ataupun ditempatkan pada suatu permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan. *Boardgame* atau permainan papan ini penting digunakan dalam pendidikan karena menekankan pada penalaran dan juga motivasi belajar peserta didik.¹⁵ *Boardgame* “Nusantara Kita” merupakan *boardgame* dengan materi keragaman budaya Indonesia yang disertai oleh ilustrasi dan desain yang menarik bagi peserta didik

d. Keragaman Budaya

Materi yang mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia.

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keinginan untuk belajar yang timbul dari diri peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk belajar, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal.¹⁶

¹³ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 67

¹⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), 6

¹⁵ Mikhanael Mual Parsaulian Simanjuntak, dkk. *Pengembangan Board Game Edukasi dengan Teknologi Augmented Reality Studi kasis Permainan Ular Tangga* dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol 3 No 3, 2019, 2427

¹⁶ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 6

f. Pemahaman Konsep

Pemahaman berarti suatu proses dalam menangkap sejumlah materi yang telah dipelajari, bukan hanya sekedar mengenal dan mengetahui tetapi juga mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk yang lebih dipahami dan mampu mengaplikasikannya.¹⁷ Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk mengonstruksi ide atau fakta yang berhubungan dengan simbol, objek, atau kejadian dengan ide atau fakta lama yang telah ada

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, yakni (1) pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba awal, (6) uji coba lebih luas, (7) revisi uji coba lebih luas, (8) uji coba operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual cetak berbentuk *boardgame*. Media ini berbentuk permainan yang berisi kartu pertanyaan, jawaban, dan *reward* yang dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik.

c. *Boardgame* “Nusantara Kita”

Boardgame yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi ajar yang terdapat pada buku guru dan buku siswa.

d. Keragaman Budaya

Materi keragaman budaya terdapat pada Buku IPAS Bab 6 dengan judul Indonesia Kaya Budaya dan Buku Temati Tema 7 Indah

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 5

Keragaman di Negeriku yang mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia.

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan uji-t independent untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan pada kelas eksperimen dan kelas control. Selain itu digunakan juga uji-t berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

f. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan uji-t independent untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu digunakan juga uji-t berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Boardgame* “Nusantara Kita” dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep Keragaman Budaya selain menggunakan buku ajar utama
- b. Media pembelajaran ini mampu menarik peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran karena bentuk media yang inovatif dan menarik dengan permainan dan ilustrasi menarik yang ada di dalamnya
- c. Validator yaitu dosen dan juga guru yang sudah berpengalaman dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
- d. Item dalam angket validasi mencerminkan nilai produk sehingga valid dalam menyatakan kelayakan penggunaan media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Diseminasi hanya dilakukan di sekolah tempat dilakukan penelitian
- b. Materi terbatas pada Keragaman Budaya.