ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* Bhineka Explorer Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung" ini ditulis oleh Yuliana Putri Nurnadianti, NIM. 1860205222119, pembimbing Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M.IP.

Kata Kunci: *Board Game,* Bhineka Explorer, Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan penugasan. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media *board game* "Bhineka Explorer" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, dan menjelaskan hasil kelayakan media *board game* "Bhineka Explorer" sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes (*pre-test* dan *post-test*). Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan angket respon peserta didik yang dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan keefektivan diukur menggunakan *N-Gain score* dengan bantuan aplikasi SPSS. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas III MI Bendiljati Wetan yang terdiri 24 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* Bhineka Explorer yang dikembangkan berbentuk papan permainan berukuran 32×48 cm yang memuat materi keberagaman budaya Indonesia (Kekayaan Suku Bangsaku), dilengkapi dengan kartu *quiz*, kartu tantangan (*challenge*), kartu rahasia, dadu, pion, dan buku panduan permainan. Validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 83% dengan kategori valid. Respon guru mencapai 80% (kategori menarik), respon peserta didik pada uji kelompok kecil mencapai 82,5% (kategori menarik) dan uji kelompok besar mencapai 85,41% (kategori sangat menarik). Keefektivan media diukur melalui perbandingan nilai *pre-test* (rata-rata 62,5) dan *post-test* (rata-rata 93,0), dengan hasil *N-Gain* rata-rata sebesar 0,82 (kategori tinggi) dan persentase efektivitas sebesar 83,36%, melampaui batas minimal efektivitas 55%. Sebanyak 22 dari 24 peserta didik (91,67%) mencapai N-Gain kategori tinggi.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of the Bhineka Explorer Board Game Media in Pancasila Education Learning for Grade III at MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung" was written by Yuliana Putri Nurnadianti, NIM 1860205222119, under the supervision of Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M.IP.

Keywords: *Board Game, Bhineka Explorer, Pancasila Education*

Pancasila education learning in Grade III at MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung is still dominated by conventional methods such as lectures, memorization, and assignments. This condition results in low participation and active involvement of students in the learning process, causing students to tend to feel bored. Based on this problem, this study aims to explain the development process of the "Bhineka Explorer" board game media in Grade III Pancasila education learning, and to explain the feasibility results of the "Bhineka Explorer" board game media as a learning medium that has been developed.

This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests (pre-test and post-test). Quantitative data were obtained from expert validation questionnaires and student response questionnaires, which were analyzed using a Likert scale, while effectiveness was measured using the N-Gain score with the help of the SPSS application. The trial subjects were third-grade students of MI Bendiljati Wetan, consisting of 24 students.

Based on the research results, it was shown that the Bhineka Explorer board game media developed is in the form of a game board measuring 32×48 cm containing material on the cultural diversity of Indonesia (The Richness of My Ethnic Groups), equipped with quiz cards, challenge cards, secret cards, dice, pawns, and a game guidebook. Media expert validation obtained an average percentage of 86% with a very valid category, while material expert validation obtained an average percentage of 83% with a valid category. Teacher respons reached 80% (attractive category), Student responses in the small group test reached 82.5% (attractive category) and in the large group test reached 85.41% (very attractive category). The effectiveness of the media was measured by comparing pre-test scores (average 62.5) and post-test scores (average 93.0), with an average N-Gain result of 0.82 (high category) and an effectiveness percentage of 83.36%, exceeding the minimum effectiveness threshold of 55%. A total of 22 out of 24 students (91.67%) achieved a high N-Gain category.

الملخص

رسالة علمية بعنوان: «تطوير وسيلة التعلّم القائمة على اللعبة اللوحية "بهينيكا إكسبلورر" في تعليم التربية البانشاسيليّة للصف الثالث بمدرسة بنديلجاتي ويتان الإسلامية الابتدائية، سومبرجمبول، تولونج أجونج»، أعدّتها يوليانا بوتري نورناديانتي، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١١٩.، تحت إشراف الدكتور يودي كريسنو ويتشاكسونو، الماجستير

الكلمات المفتاحية: اللعبة اللوحية، بهينيكا إكسبلورر، التربية البانشاسيليّة.

لا يزال تعليم التربية البانشاسيليّة في الصف الثالث بمدرسة بنديلجاتي ويتان الإسلامية الابتدائية، سومبرجمبول، تولونج أجونج، يعتمد على الأساليب التقليدية مثل المحاضرة والحفظ والواجبات. وقد أدى ذلك إلى انخفاض مستوى مشاركة التلاميذ وتفاعلهم الفعّال في عملية التعلّم، مما يجعلهم أكثر عرضة للشعور بالملل أثناء الدروس. وانطلاقًا من هذه المشكلة، هدفت هذه الدراسة إلى وصف عملية تطوير وسيلة التعلّم المتمثلة في اللعبة اللوحية «بهينيكا إكسبلورر» في تعليم التربية البانشاسيليّة للصف الثالث، وبيان مدى صلاحية هذه الوسيلة التعليمية المطوّرة.

الذي يتكوّن من خمس مراحل، وفق نموذج استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وقد جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والاستبانة والتوثيق والاختبارات. وتم الحصول على البيانات الكمية من استبانات تحكيم الخبراء واستبانات استجابة التلاميذ، ثم تحليلها باستخدام مقياس ليكرت. أما وتكوّن أفراد ..بمساعدة برنامج فعالية الوسيلة فقد تم قياسها باستخدام درجة الكسب المعياري التجربة من ٢٤ تلميذًا من تلاميذ الصف الثالث بمدرسة بنديلجاتي ويتان الإسلامية الابتدائية.

وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة التعلّم «بهينيكا إكسبلورر» التي تم تطويرها جاءت في صورة لعبة لوحية بأبعاد ٣٢ × ٤٨ سم، تتضمن مادة «ثراء قبائل شعبي»، ومزوّدة ببطاقات الأسئلة، وبطاقات التحدّي، والبطاقات السرية، والنرد، والبيادق، ودليل استخدام اللعبة. وقد حصلت

صلاحية الوسيلة من خبير الوسائط التعليمية على متوسط نسبة بلغ ٨٦٪ ضمن فئة «صالح جدًا»، بينما حصلت من خبير المادة التعليمية على متوسط نسبة بلغ ٨٣٪ ضمن فئة «صالح». أما استجابات التلاميذ فقد بلغت ٨٢،٥٪ في تجربة المجموعة الصغيرة ضمن فئة «جذّابة»، و٨٥،٤١٪ في تجربة المجموعة الكبيرة ضمن فئة «جذّابة جدًا». وتم قياس فعالية الوسيلة من خلال مقارنة متوسط درجات الاختبار القبلي البالغ ٦٢،٥ ومتوسط درجات الاختبار البعدي البالغ ٩٣،٠، حيث بلغ متوسط درجة الكسب المعياري ٠،٨٢ ضمن الفئة المرتفعة، كما بلغت نسبة الفعالية ٨٣،٣٦٪، متجاوزة الحد الأدنى للفعالية البالغ ٥٥٪. وقد حقق ٢٢ من أصل ٢٤ تلميذًا (٩١،٦٧٪) درجة كسب معياري ضمن الفئة المرتفعة.