

---

**PENGEMBANGAN BOARD GAME KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV MI RADEN FATAH**

**Nur Aziza**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
200103110044@student.uin-malang.ac.id

**ABSTRACT**

Learning media acts as an intermediary for teachers in conveying learning content to students and facilitating student understanding. Learning media plays an important role in learning in elementary schools, such as science and science learning for fourth grade students. One of the learning media that teachers can use in science learning is board game learning media. The objectives of the research carried out are: 1. To find out the process of developing board game learning media in science subjects on Indonesian cultural riches; 2. Knowing the attractiveness of the board game learning media being developed; 3. Knowing the effectiveness of board game learning media in improving student learning outcomes. This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model. The research subjects were fourth grade students at MI Raden Fatah Malang. The material presented in the media is the richness of Indonesian culture in science subjects. Data collection techniques were carried out using interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques were carried out using quantitative, qualitative data analysis and the N-gain test. Based on the research results, the learning media developed received 92% validation in terms of material, 97.3% in terms of media design, and 85.3% in terms of learning. The attractiveness of learning media for all students was assessed at 89.7%, which shows that learning media is very interesting for students. Student learning outcomes also increased from an average pre-test score of 46.1 to an average post-test score of 74.3. Increased student learning outcomes in Indonesian cultural wealth material based on the average N-gain analysis results (0.538036686). It can be concluded that board game learning media can improve learning outcomes in science subjects for class IV students at MI Raden Fatah Malang.

Keywords: Learning Media, Board Game, Learning Outcomes, Science

**ABSTRAK**

Media pembelajaran berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dan memudahkan pemahaman siswa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, seperti pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran *board game*. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah: 1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia; 2. Mengetahui daya tarik media pembelajaran *board game* yang dikembangkan; 3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *board game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan

jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang. Materi yang disajikan dalam media adalah kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif, kualitatif, dan uji N-gain. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh validasi 92% dari segi materi, 97,3% dari segi desain media, dan 85,3% dari segi pembelajaran. Daya tarik media pembelajaran bagi seluruh siswa dinilai sebesar 89,7% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat menarik bagi siswa. Hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 46,1 menjadi rata-rata skor *post-test* sebesar 74,3. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia berdasarkan rata-rata hasil analisis N-gain (0,538036686). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Board Game*, Hasil Belajar, IPAS

## PENDAHULUAN

IPAS dalam kurikulum merdeka ialah kolaborasi atau gabungan dari mata pelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam, dan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. IPA merupakan ilmu yang mengkaji berbagai benda mati, makhluk hidup dan juga membahas mengenai fenomena alam. Sedangkan IPS membahas mengenai makhluk sosial maupun individu pada kehidupan manusia. Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu peran yang dimiliki dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS juga dapat menunjang siswa untuk mencari informasi bagaimanakah alam dapat bekerja serta cara berinteraksi dengan manusia (Allutfia & Setyaningsih, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang dianggap susah yaitu IPAS, dimana ketika guru tidak terlalu menguasai materi, akan menjadi suatu miskonsepsi yang dapat membuat siswa salah dalam memahami materi. IPAS juga dirasa sulit oleh sebagian besar siswa dikarenakan banyaknya teori dan rumus rumus yang harus dihafalkan. IPAS merupakan mata pelajaran yang seharusnya memiliki banyak praktik, karena mata pelajaran ini berhubungan dengan sains dan teknologi, juga merupakan permulaan dari penciptaan suatu teknologi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa bukan hanya meniru dan membuat gambaran dari yang disimak atau diajarkan oleh guru, tetapi ia dapat secara aktif untuk memilah, menyortir, memberi arti, dan memvalidasi informasi yang diterima. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif, inovatif dan profesional dalam mengajar dengan tujuan supaya siswa dapat belajar secara efektif serta efisien. Guru perlu memilih sumber belajar, media pembelajaran, model serta metode pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan siswa menerima materi tidak hanya berupa sekumpulan konsep (Vikagustiani dkk., 2014).

Dari pemaparan diatas, sangatlah penting bagi seorang guru untuk dapat mengerti dan memahami karakteristik siswa sehingga guru tidak salah memberikan treatment kepada siswa-siswanya. Oleh sebab itu, diperlukan suatu alat bantu guna memberi motivasi belajar siswa sebagai media pendukung belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran harus berkolaborasi dengan metode belajar yang digunakan. Media dan metode belajar sama pentingnya guna menunjang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan, membangkitkan perasaan, fikiran, dan keinginan siswa sehingga dapat memotivasi dalam proses belajar pada siswa (Elianta dkk., 2019). Maka dari itu, keahlian guru sangat

dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kepribadian siswa sehingga siswa dapat nyaman dalam belajar dan mudah dalam penyerapan materi.

Permainan edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan guna meningkatkan daya pikir serta konsentrasi para pemain. Tujuan dari permainan edukasi ini adalah untuk memberikan solusi terhadap masalah pembelajaran, seperti kurangnya motivasi dalam belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan proses belajar pada anak (Kurniawan dkk., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah board game, yaitu media pembelajaran konvensional berbasis papan. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan board game permainan labirin. Hal ini dikarenakan cara bermainnya mirip dengan permainan ular tangga, yang mudah serta diminati anak kecil. Maka dari itu siswa dapat belajar sekaligus bermain sehingga waktu belajar dan bermain seimbang. Board game termasuk media pembelajaran interaktif, sehingga tidak bisa dimainkan sendirian atau dengan kata lain membutuhkan teman bermain, sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan temannya.

MI Raden Fatah Malang termasuk salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah ini beralamatkan di jalan Ngaglik IV B, Sukun, Kota Malang. Sekolah ini terletak pada pemukiman warga padat penduduk dari berbagai macam daerah.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Al Mar'atus Sholichah sebagai guru kelas IV di MI Raden Fatah Malang, beliau berpendapat bahwa tiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Ada siswa yang mudah dalam menangkap materi, ada pula siswa yang harus dijelaskan berulang kali materi baru ia paham. Oleh karena itu, siswa yang sudah paham diharapkan dapat mengajari siswa yang belum paham dalam penangkapan materi yang diajarkan. Siswa kelas IV memiliki kendala kurangnya berinteraksi antar teman yang menyebabkan kurangnya rasa kekeluargaan dalam kelas. Selain itu, siswa kelas IV MI Raden Fatah Malang sangat menyukai media pembelajaran berbentuk visual dan penggerakan proyek.

Mengajar pembelajaran IPAS dirasa kurang apabila hanya melalui lisan tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Ditambah lagi referensi yang didapat dari buku pemerintah hanyalah sedikit. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran guna siswa lebih memahami dan termotivasi dalam belajarnya. Guru kelas biasanya memakai media pembelajaran berupa gambar dan media lain yang dapat diproyeksikan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa dapat belajar dengan semangat dan dapat menangkap materi yang diajarkan.

Pembelajaran IPAS pada kelas IV terdapat materi di bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", subtema 2 yaitu "Kekayaan Budaya Indonesia". Materi ini sangat penting untuk dibahas karena berisi tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia, contohnya yaitu macam-macam suku, senjata, baju adat, rumah adat, bahasa daerah, dan banyak lagi.

## KAJIAN LITERATUR

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai sebagai penghubung dari informan kepada penerima informasi. Adapun maksud pemberi informasi dalam pembelajaran ialah guru, dan penerima informasinya yaitu siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang siswa supaya mereka termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran secara bermakna (Hasan dkk., 2021). Sedangkan menurut Rossie & Breidle (2008) dalam Kristanto (2016) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang digunakan untuk menggapai tujuan pendidikan, misalnya buku, koran, majalah, radio, televisi dan masih banyak lagi (Kristanto, 2016).

Dalam pemaparan diatas didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa berperan sebagai penghubung untuk penyampaian informasi guna mencapai tujuan pendidikan dan memotivasi siswa supaya dapat mengikuti pembelajaran secara bermakna.

## 2. Indikator Kemenarikan Media Pembelajaran

Menurut Wahyuningsih (2015) dalam 'Aini (2023) menyebutkan bahwa kemenarikan media pembelajaran memiliki indikasi-indikasi, diantaranya yaitu: 1) Materi telah tersajikan dengan lengkap; 2) Isi dari media telah tersajikan dengan lengkap; 3) Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi ditulis dengan jelas; 4) Bahasa yang digunakan dalam latihan soal ditulis dengan jelas; 5) Dapat mengakses mudah media; 6) Media memiliki penampilan yang menarik; 7) Dapat membuat siswa merasa senang ketika mereka menggunakan media; 8) Siswa dapat memiliki motivasi dalam belajarnya; 9) Dapat mengembangkan minat siswa dalam penggunaan media untuk materi lain (Nur, 2023).

### B. *Board Game*

#### 1. Pengertian *Board Game*

*Board game* merupakan suatu permainan yang alat-alat atau potongan-potongan permainannya dapat dipindahkan, ditempatkan, ataupun digerakkan pada suatu permukaan yang diberi tanda ataupun dibagi dengan beberapa aturan yang mengikat (Kurniawan dkk., 2021). Sedangkan menurut Garcia (2022) mengemukakan bahwa *board game* ialah permainan non digital atau konvensional yang memiliki beberapa peraturan jelas berfungsi untuk memudahkan, memahami, memulai, dan mempertahankan permainan. Permainan ini menggunakan kombinasi material yang nyata dengan mode giliran serta adanya interaksi antar tim atau rekan bermain (Arboleya-García & Miralles, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah sebuah media untuk pembelajaran secara konvensional, yang mana alat atau potongan dari media tersebut dapat dipindahkan, ditempatkan, ataupun digerakkan pada permukaan yang telah ditandai dengan adanya peraturan yang jelas.

#### 2. Komponen *Board Game*

Komponen pada media pembelajaran *board game* antara lain yaitu: papan permainan, kartu permainan, dadu, pion, bintang, QR Code, dan buku panduan. 1) Papan permainan ini berukuran 50 cm x 50 cm dan memiliki beberapa kotak pada permainan ini yang berisi 3 warna berbeda dalam setiap kotaknya. Pada setiap sisi papan permainan didesain membentuk papan prestasi dengan ditempel velcro atau kretek baju sehingga bisa menempelkan bintang pada setiap kelompok untuk mengapresiasi siswa dan sebagai penilaian dalam permainan. 2) Kartu permainan, kartu ini berisi kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu jebakan, dan kartu bom didalamnya terdapat pertanyaan serta tantangan yang harus dijawab dan dilakukan oleh pemain ketika mereka mendapati kotak yang mengharuskan mereka mengambil kartu. 3) Dadu pada permainan ini pada masing-masing sisi berukuran 18 mm. 4) Pion yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini terbuat dari bahan akrilik yang ditempel stiker dengan gambar anak memakai baju adat. 5) Bintang dalam permainan ini terbuat dari kertas emas dan dilapisi velcro atau kretek baju di sisi belakang sehingga dapat ditempelkan ke papan permainan. 6) QR Code, QR code berisi materi pada pengembangan media pembelajaran, syair lagu yang cocok dengan materi dan panduan penggunaan media pembelajaran untuk guru dan siswa. 7) Buku panduan, buku panduan ini berisi aturan pemakaian media ini. Buku

ini terdiri dari pengenalan tiap elemen pada media pembelajaran, panduan penggunaan dan kunci jawaban pada kartu permainan.

### C. Mata Pelajaran IPAS

IPAS pada kurikulum merdeka merupakan kolaborasi atau gabungan dari dua pembelajaran, yaitu IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam dan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. IPA merupakan ilmu yang mengkaji berbagai benda mati, makhluk hidup dan juga membahas mengenai fenomena alam. Sedangkan IPS membahas mengenai makhluk sosial maupun individu pada kehidupan manusia. Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu peran yang dimiliki dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS juga dapat menunjang siswa untuk mencari informasi bagaimanakah alam dapat bekerja serta cara berinteraksi dengan manusia.

Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti materi Kekayaan Budaya Indonesia yang terdapat pada ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terletak dikelas IV fase B, semester dua yang terdapat pada bab enam pada topik B, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia dengan materi pokok Keragaman Budaya Indonesia. Adapun capaian pembelajaran dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia adalah siswa mengenal keberagaman budaya di Indonesia serta dapat mengorelasikan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan pembelajarannya ialah:

- a. Siswa dapat mengenal berbagai budaya yang beragam di Indonesia.
- b. Siswa dapat memahami faktor penyebab keberagaman di Indonesia.
- c. Siswa dapat mengimplementasikan sikap menghargai terhadap keberagaman yang ada di lingkungannya (Fitri dkk., 2021).

### D. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Handayani dan Subakti pada jurnal Basicedu pada tahun 2021, mengatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan yang didapatkan oleh siswa setelah mereka melalui proses pembelajaran. Tujuan akhir pembelajaran adalah guna memperoleh hasil belajar. Salah satu faktor memiliki hasil belajar yang baik ialah interaksi guru dan siswa yang juga baik (Handayani & Subakti, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan individu setelah melakukan proses pembelajaran, biasanya hasil belajar dapat dinyatakan dengan nilai yang dapat diketahui setelah pembelajaran.

#### 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dikutip dari artikel karya 'Aini (2023), antara lain sebagai berikut: 1) Faktor Raw Input, faktor ini berawal dari diri individu siswa. Setiap siswa memiliki keadaan yang berbeda, baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Segi psikologis berpengaruh pada hasil belajar siswa karena setiap siswa memiliki keadaan mental, minat, bakat, dan kecerdasan yang berbeda. Sedangkan segi fisiologis juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena ketika siswa memiliki kesehatan fisik yang bagus, ia dapat belajar dengan nyaman. 2) Faktor Environmental Input,

faktor ini bersumber dari luar diri siswa, baik faktor sosial maupun faktor alam. Faktor sosial bisa berupa kebisingan dari kendaraan, mesin, dan sebagainya, juga berupa kebisingan dari keadaan sosial di sekitarnya seperti pertengkaran tetangga, orang tua, dan lain lain. Sedangkan faktor alam dapat berupa suhu, kualitas air, kelembapan udara, dan lain-lain. 3)

Faktor Instrumental Input, faktor ini bersumber dari sesuatu yang direncanakan secara sengaja untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Contoh dari faktor ini ialah kurikulum, materi, pembelajaran, sarana prasarana sekolah, program ajar, dan guru (Nur, 2023).

### 3. Hasil Belajar pada Aspek Perkembangan Anak

Menurut teori Taksonomi Bloom aspek perkembangan anak dibagi menjadi tiga, antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. 1) Aspek Kognitif, kognitif merupakan suatu kegiatan mental individu untuk memahami kejadian yang memiliki kaitan dengan proses belajar sehingga dapat menerima pengetahuan. Ranah kognitif berisi tentang aspek intelektual atau bernalar mencakupi pengetahuan, pemanduan, penerapan, penguraian, dan juga penilaian. Faktor kognitif memiliki peranan yang penting untuk keberhasilan proses belajar, karena dalam aspek ini sebagian besar berhubungan dengan mengingat dan berpikir dalam belajar. 2) Aspek Afektif, pada aspek ini berkaitan dengan emosi atau perasaan pada individu. Contohnya adalah sikap, perilaku, minat, penghargaan, dan lain sebagainya. Selain itu, afektif berhubungan erat dengan sikap yang berbentuk tanggungjawab, komitmen, kerjasama, jujur, disiplin, menghargai pendapat orang, komitmen, dapat mengendalikan diri, dan percaya diri. 3) Aspek Psikomotorik, pada aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau skill yang diperoleh setelah individu mengalami proses pembelajaran tertentu. Psikomotorik erat hubungannya dengan aktifitas fisik, seperti berlari, melompat, memukul, dan sebagainya. Hal ini merupakan bentuk respon tubuh atas pengalamannya dalam proses pembelajaran (Arifudin, t.t.).

## E. Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Menurut Shaliha dalam artikel karya 'Aini (2023) mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ialah suatu proses yang dipakai dalam pembelajaran. *Board game* merupakan suatu media pembelajaran konvensional dimana bagian dari permainan tersebut dapat dipindah tempatkan dan memiliki beberapa peraturan yang mengikat (Nur, 2023).

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang didapatkan siswa setelah melalui prosedur pembelajaran. Selain itu hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai indikator pelajaran ataukah belum sehingga guru dapat mengetahui perlukah mengadakan remedial atau tidak. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang fenomena alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari tentang fenomena sosial di masyarakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran *board game* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS merupakan suatu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran konvensional berbasis papan sehingga dapat menarik minat untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di MI Raden Fatah Malang dengan menggunakan metode Research and Development (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Berdasarkan buku karya Sugiyono, metode RnD atau biasa disebut penelitian serta pengembangan merupakan sebuah metode yang dipergunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan juga untuk menguji efektivitas produk tersebut. Serta untuk menciptakan produk yang tentunya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, maka keefektifan produk tersebut memerlukan pengujian

(Sugiyono, 2016). Menurut Setyosari dalam artikel oleh Ilmi (2020), teori Borg and Gall dalam penelitian dan pengembangan merupakan suatu teknik penelitian yang dipergunakan terhadap pengembangan dan pengabsahan atau validasi produk yang akan dipakai dalam suatu sistem pendidikan dan juga pembelajaran (Ilmi, 2020).

Dapat ditarik kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ialah untuk menghasilkan ataupun mengembangkan suatu produk tertentu supaya lebih efektif dan efisien, tentunya diperlukan pengabsahan atau validasi produk tersebut sehingga produk tersebut dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat luas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran berbasis permainan guna memotivasi siswa dalam belajarnya.

Penelitian ini dilakukan di MI Raden Fatah Malang, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV. Untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan tes. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data yang sudah terkumpul berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif.

### A. Analisis Validasi Media

Angket yang telah diberikan kepada para validator berupa angka diolah menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = Nilai persentase terhadap kevalidan media  
 $\Sigma X$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $\Sigma X_i$  = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil dari rumus diatas selanjutnya diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk

Percentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak memerlukan revisi
69-84	Valid	Valid, tidak memerlukan revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, memerlukan sedikit revisi
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, memerlukan revisi
21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan

### B. Analisis Kemenarikan Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dianalisis apakah media tersebut dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik ataukah tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti memberikan angket kepada siswa yang selanjutnya dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = Nilai persentase terhadap kevalidan media  
 $\Sigma X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma X_i$  = Jumlah skor maksimum yang diharapkan  
Hasil dari perolehan tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Media

Percentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

### C. Analisis Hasil Belajar

Data terhadap hasil belajar siswa diambil dari nilai pre-test yang dilakukan kepada siswa sebelum penerapan media pembelajaran dan juga nilai dari post-test yang diberikan kepada siswa setelah penerapan media pembelajaran. Kemudian nilai dari pre-test dan post-test tersebut dianalisis menggunakan rumus N-gain sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian untuk mengetahui tinggi rendahnya gain, akan dikelompokkan kedalam tabel berikut (Anwar, 2023):

Skor	Klasifikasi
N-gain 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain < 0,70	Sedang
N-gain 0,30	Rendah

## HASIL

### A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi pada media pembelajaran “Board Game Kekayaan Budaya Indonesia” dilakukan oleh bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta ahli dalam substansi materi sosial pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli materi yang dilakukan setelah revisi, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Kevalidan isi materi pada media pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 92%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “Board Game Kekayaan Budaya Indonesia” mendapatkan penilaian “Sangat Valid” sehingga tidak memerlukan revisi.

### B. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi desain pada media pembelajaran “Board Game Kekayaan Budaya Indonesia” dilakukan pada hari Rabu, 20 Maret 2024 oleh ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang berprofesi

sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan merupakan salah satu ahli dalam bidang media pembelajaran.

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli pembelajaran, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$$P = 85.3\%$$

Kevalidan media pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran mendapat penilaian dengan total skor sebanyak 85.3%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" mendapatkan penilaian "Sangat Valid" yang berarti tidak memerlukan revisi.

### C. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia dilakukan pada hari Kamis, 28 Maret 2024 dengan cara memberikan angket kepada 30 siswa. Hasil uji coba media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia berupa data hasil angket respon siswa pada kelas IV MI Raden Fatah Malang. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.634}{1.820} \times 100\%$$

$$P = 89,7\%$$

Kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase nilai sebesar "89.7%" yang artinya "Sangat Menarik". Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang diperoleh pada komentar siswa di angket respon, mereka mengungkapkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" sehingga dapat termotivasi dalam mempelajari materi Kebudayaan Indonesia dan memenangkan permainan. Hasil dari angket pada uji coba kelompok besar ini dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap penyempurnaan pengembangan media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

### A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran *board game* pada materi kekayaan budaya Indonesia sebagai penunjang belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran *board game* kekayaan budaya Indonesia didasarkan oleh permasalahan yang ada pada kelas IV di MI Raden Fatah Malang, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya.

Pemilihan pengembangan media *board game* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa tertarik sehingga dapat memotivasi dalam pembelajaran siswa, khususnya dalam materi kebudayaan Indonesia. Hal ini sama dengan yang diungkapkan oleh Hasan dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* bahwa

penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang siswa supaya mereka termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran secara bermakna (Hasan dkk., 2021).

Pengembangan media board game didesain menggunakan figma dan canva serta menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu sebelum dikonsultasikan kepada pembimbing. Pembuatan media ini membutuhkan waktu kurang lebih 2 bulan dengan berisi papan permainan, pion dan dadu, kartu permainan, papan prestasi, buku panduan dan barcode yang berisi materi pembelajaran.

Keunggulan dari media pembelajaran ini ialah dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga pemain dapat bekerjasama dengan pemain lainnya dan bersaing dengan kelompok lainnya. Oleh karena itu, media pembelajaran board game selain dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga secara tidak langsung dapat melatih berkomunikasi, meningkatkan sosialisasi, serta bekerjasama untuk memainkan media pembelajaran ini. Selain itu, bentuk dari media board game ini cukup efisien untuk dibawa kemana-mana dan dapat disimpan dalam jangka waktu yang cukup lama.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran ini ialah hanya berfokus pada satu materi saja, yaitu kekayaan budaya Indonesia. Sehingga media pembelajaran ini tidak dapat digunakan untuk materi lainnya. Dari kekurangan yang telah disebutkan, peneliti berharap produk dapat dikembangkan menjadi lebih baik di masa mendatang.

Dilihat dari penerapan media pembelajaran board game di kelas, pengembangan media pembelajaran board game materi kekayaan budaya Indonesia dapat membuat siswa antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran berbasis permainan, dengan demikian pengembangan media pembelajaran board game telah sesuai dengan tujuan fungsi kemenarikan, keefektifan, dan hasil belajar siswa di SD/MI dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam teori Borg and Gall, prosedur pengembangan memiliki 10 tahap, akan tetapi dikarenakan kurangnya waktu dan biaya, peneliti hanya menggunakan 7 tahap. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain:

### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah awal ini peneliti memulai pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan siswa kelas IV MI. Peneliti memperoleh informasi dengan melakukan pengamatan pra-lapangan berupa pemberian soal pretest dan tanya jawab dengan guru MI kelas IV. Untuk mendukung penelitian, peneliti melakukan literature review sebagai dasar penelitian dan pengembangan.

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS materi pada bab 6 yaitu "Indonesiaku Kaya Budaya" subtema 2 "Kekayaan Budaya Indonesia".

### 2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan setelah pengumpulan informasi awal telah terkumpul. Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain produk awal untuk pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk membuat Board Game. Diantaranya yaitu papan media, pion permainan, dadu, bintang, buku panduan, dan QR Code yang berisi materi, lagu daerah dan nasional, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia, dan profil pengembang.

### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat media berupa permainan labirin, dan membuat kartu-kartu serta buku panduan untuk guru dan siswa. Pada saat peneliti melakukan

pengembangan media ini, peneliti juga melakukan konsultasi kepada berbagai pihak terlebih dahulu guna mendapatkan banyak masukan dan saran dalam pengembangan produk sehingga produk dapat dikembangkan dengan lebih baik.

4. Uji Coba Awal atau Validasi Produk

Pada percobaan pendahuluan ini, peneliti menguji hasil awal pengembangan produk, menyebarluaskan angket, juga melakukan konsultasi produk yang akan dikembangkan dengan ahli yang telah menguasai materi dan juga desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk perevisian produk.

5. Revisi Produk

Pada langkah ini, peneliti melakukan revisi produk dari hasil uji validator berdasarkan informasi pada kuesioner. Dalam hal ini yang menjadi pemeriksa ialah ahli materi, ahli desain, dan juga ahli pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan secara besar-besaran, yaitu di sekolah untuk siswa kelas IV sesuai yang ditetapkan. Angket yang dibagikan, diperluaskan lagi kepada siswa dan dilakukan evaluasi post test. Kata-kata pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa diubah untuk lebih sederhana, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menjawab kuesioner yang telah diberikan.

7. Revisi Produk Akhir

Pada akhir tahap ini, peneliti menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk memperbaiki media pembelajaran sehingga media tersebut terlihat lebih baik dan lebih layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada titik ini peneliti melakukan revisi terakhir. Namun, sesuai dengan angket yang telah disebarluaskan kepada validator dan siswa mencapai kualifikasi "sangat valid" maka pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi lagi.

## **B. Kemenarikan Media Pembelajaran *Board Game* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia**

Hasil analisis kemenarikan media pembelajaran board game sesuai dengan tabel 4.8 yang merupakan hasil analisis dari angket kemenarikan media dan telah diisi oleh seluruh siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang. Adapun hasil yang didapatkan sebesar 89,7%. Berdasarkan persentase yang telah didapatkan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran board game mendapatkan kualifikasi "sangat menarik".

Berikut ini pemaparan dari angket kemenarikan media yang telah diberikan kepada siswa:

1. Siswa berpendapat bahwa materi dalam media pembelajaran disajikan dengan sangat lengkap, sesuai dengan persentase sebesar 95%.
2. Siswa berpendapat bahwa materi dalam media pembelajaran sangat mudah dipahami, sesuai dengan persentase sebesar 89%.
3. Siswa berpendapat bahwa isi pada media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" disajikan dengan sangat lengkap, sesuai dengan persentase sebesar 89%.
4. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan sangat jelas sehingga siswa bisa memahami materi pelajaran dengan mudah, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
5. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan sangat jelas, sesuai dengan persentase sebesar 83%.
6. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran "Board Game Kekayaan Budaya Indonesia" bisa digunakan dengan sangat mudah, sesuai dengan persentase sebesar 89%.

7. Siswa berpendapat bahwa tampilan warna pada media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” sangat menarik perhatian, sesuai dengan persentase sebesar 83%.
8. Siswa berpendapat bahwa tampilan komponen pada media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” sangat menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar, sesuai dengan persentase sebesar 93%.
9. Siswa berpendapat bahwa bentuk dan ukuran huruf menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan, sesuai dengan persentase 87%.
10. Siswa berpendapat bahwa bentuk kuis sangat menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
11. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” membuat siswa merasa sangat senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS, sesuai dengan persentase sebesar 90%.
12. Siswa berpendapat bahwa Media “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” membuat siswa merasa sangat bersemangat dalam belajar, sesuai dengan persentase sebesar 95%.
13. Siswa berpendapat bahwa Media pembelajaran “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” bisa sangat membangkitkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan persentase sebesar 91%.
14. Siswa berpendapat bahwa siswa sangat berminat menggunakan media pembelajaran seperti “*Board Game Kekayaan Budaya Indonesia*” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya, sesuai dengan persentase sebesar 88%.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran board game dapat membuat siswa tertarik untuk belajar karena sudah sesuai dengan karakteristik anak SD/MI. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran menggunakan desain yang menarik, serta terdapat materi-materi yang memiliki gambar menarik sehingga siswa dapat menerka berbagai kekayaan budaya di Indonesia dengan baik.

Angket kemenarikan media pembelajaran secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus yang telah dipilih oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari angket kemenarikan media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 89,7%.

### **C. Efektivitas Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar**

Hakikatnya, penelitian pengembangan ini disusun untuk siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang supaya siswa lebih memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil belajar ialah perubahan yang didapatkan oleh siswa setelah mereka melalui proses pembelajaran. Tujuan akhir pembelajaran adalah guna memperoleh hasil belajar. Salah satu faktor memiliki hasil belajar yang baik ialah interaksi guru dan siswa yang juga baik (Handayani & Subakti, 2020). Maka dari itu, guru sebagai pengendali proses pembelajaran dituntut dapat mengondisikan siswa hingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Guru perlu membuat model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut guna mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan peningkatan dalam pemahaman siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru guna mengoptimalkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar menigkat ialah menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui media

pembelajaran, siswa dapat memahami sikap, prinsip, konsep, dan keterampilan dalam proses pembelajaran dari yang abstrak menjadi konkret (Anwar, 2023).

Setelah melakukan validasi produk media pembelajaran board game pada materi kekayaan budaya Indonesia, peneliti menguji keefektivitasan produk dengan uji coba pada subjek yaitu siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali pengujian, yaitu uji coba kelompok kecil dengan subjek sebanyak 8 siswa dan uji coba kelompok besar dengan subjek sebanyak 26 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan pretest terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal siswa. Pada soal pretest nilai rata-rata pada siswa kelas IV ialah 46,1.

Langkah selanjutnya ialah menerapkan pengembangan media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia, dilanjutkan dengan pemberian soal posttest. Pada soal posttest, siswa kelas IV mendapatkan rata-rata sebesar 74,3. Dengan membandingkan rata-rata yang didapat siswa dalam pretest dan posttest, maka produk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Dilihat dari kemampuan belajar siswa yang meningkat pada hasil belajar, maka pengembangan produk telah sesuai dengan tujuan awal pembuatan media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran board game pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV di MI Raden Fatah Malang yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa: Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk, yaitu media pembelajaran board game pada materi kekayaan budaya Indonesia. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model penelitian Borg and Gall dengan 7 tahapan, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk akhir. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian angket dari para validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk pada kategori valid dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan uji kelayakan media board game pada materi kekayaan budaya Indonesia memiliki kategori valid dan layak untuk menjadi media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase kelayakan dari media pembelajaran ini mendapat 92% pada ahli materi, 97,3% pada ahli media, 85,3% pada ahli pembelajaran, dan 89,7% pada hasil angket kemenarikan media yang telah disebarluaskan kepada siswa. Sedangkan dalam pengembangan media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di MI Raden Fatah Malang dengan perolehan rata-rata pretest siswa sebesar 46,1 dan rata-rata posttest siswa sebesar 74,3. Dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa maka rata-rata pretest dan posttest siswa memiliki selisih sebesar 28,2. Sehingga pengembangan produk media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan dalam pengembangan media pembelajaran ini ialah: Pengembangan media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia dapat digunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia masih memerlukan pengembangan materi dengan mengintegrasikan aspek perkembangan anak, serta mengembangkan materi dengan

menyajikan video pembelajaran guna memperjelas materi yang dipelajari. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat mengembangkan produk media pembelajaran board game kekayaan budaya Indonesia dengan lebih baik dan lebih kreatif lagi disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan juga bukan hanya mengukur hasil belajar tetapi juga dapat mengukur tingkatan belajar lain.

## REFERENSI

- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. (2023). ANALISIS KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI KURIKULUM MERDEKA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Anwar, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BOX UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV DI MI AL-HIKMAH BANGUNSARI MADIUN.
- Arboleya-García, E., & Miralles, L. (2022). 'The Game of the Sea': An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Students. *Education Sciences*, 12(1), 57. <https://doi.org/10.3390/educsci12010057>
- Arifudin, O. (t.t.). PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK.
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2019). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 2(3), 80. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>
- Fitri, A., A. Rasa, A., & Kusumawardhani, A. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ilmi, B. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA MATERI CIRICIRI MAKHLUK HIDUP BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MI MUHAMMADIYAH 01 SUKODADI LAMONGAN.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Nur, A. D. (2023). *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2023*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Vikagustiani, D. A., Sudarmin, & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Universitas Negeri Semarang*.