

Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKn Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik

Hepy Mandiana Sari
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ hepy1997@gmail.com

ABSTRACT

The higher the quality of education in a country, the higher the quality of existing human resources so that the country's development will lead to a better direction. PPKn subjects should also be the subject of attention, considering that the functions and objectives of PPKn focus on forming citizens who understand and are able to carry out their rights and obligations to become citizens with character mandated by Pancasila and the 1945 Constitution. In fact, in the learning process at school, Citizenship Education learning activities often become rigid, and do not attract students' attention so that it affects the lack of motivation in the learning process. Creative and fun learning media will increase students' enthusiasm in learning, one of which is using board game media. Board Games are not just fun games, they are also excellent educational tools for children. Based on the problems that occur, the board game media Cinta Nusantara is presented to increase interest in learning about PPKn class X SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Overall for the validity test of media expert validation, material expert validation, small group trials and large group trials, obtaining a score percentage of 86.85%, with a valid/feasible category. While on product effectiveness, the average score obtained is 91.3. Based on these results, the Cinta Nusantara board game media product can be categorized as a valid and effective learning media so it is feasible to apply.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 27, 2023

Revised

May 14, 2023

Accepted

July 08, 2023

Keywords : *Learning Media, Board Games, Cinta Nusantara's Board Games*

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak dari kemajuan suatu bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan di suatu negara maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang ada sehingga pembangunan negara akan mengarah ke arah yang lebih baik. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dalam proses pembelajaran selalu terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta guru bersifat sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. (Kristanto, Mustaji, Mariono, Sulistiowati, & Nuryati, 2018). Guru harus mampu menyusun kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal ini membuat suatu perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran yang

inovatif agar mampu mencapai tujuan belajar yang diinginkan dalam setiap mata pelajaran baik dalam pendidikan formal maupun non formal. Belajar merupakan suatu proses, tindakan, dan perilaku yang kompleks yang dialami oleh peserta didik (Hariyadi & Darmuki, 2019: 281; Ayun Siroso, M. dkk. 2011). Belajar dikatakan kompleks karena dipengaruhi banyak faktor, baik itu dari internal maupun dari eksternal dari diri peserta didik (Shofwani & Rochmah, 2021). Faktor internal dari peserta didik seperti salah satunya adalah minat terhadap proses belajar (Darmuki dan Hariyadi, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) salah satu mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan efektif yang berpengetahuan bela negara, ideologi pancasila, UUD 1945, naturalisasi dan pemerolehan status warga negara. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam pembelajaran bukan hanya menjadi figur dan penyaji informasi tapi guru juga adalah orang yang membentuk karakteristik siswa (Hingide, Mewengkang, & Munaiseche, 2021). Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di sekolah, aktivitas pembelajaran pada salah satu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang selanjutnya disebut sebagai PPKn seringkali menjadi kaku, dan tidak menarik perhatian siswa. Terdapat anggapan bahwa PPKn adalah pelajaran yang selalu mengajarkan kedisiplinan dan aturan-aturan, yang kaku dan menuntut hafalan yang sangat membosankan, sehingga berpengaruh terhadap kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran, serta kurangnya rasa ingin tahu dan kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran. Di Indonesia membutuhkan media-media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran yang akan diajarkan. Seperti pada pembelajaran PPKn juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini lebih banyak materi dari pada praktek, sehingga siswa lama kelamaan akan jenuh. Tetapi jika pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini menggunakan media pembelajaran, maka akan lebih menarik dan tidak membosankan (Putri & Saputra, 2022). Dewan Pembina Majelis Kebangsaan Pancasila jiwa Nusantara Pusat (Samudra, 2015) mengatakan bahwa salah satu penyebab masalah lunturnya nilai Pancasila adalah kurikulum pendidikan di Indonesia yang sudah kurang menanamkan nilai-nilai Pancasila, mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sudah tidak menjadi pelajaran pokok di sekolah-sekolah. Selain kurangnya materi tentang nilai Pancasila yang ada di dalam pelajaran, dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2014), pembelajaran PPKn yang ada di sekolah dasar kurang menerapkan model pembelajaran yang inovatif, metode pembelajaran yang masih *Teacher Centered* dan menyebabkan murid tidak aktif saat mengikuti pelajaran (Setiawan, Prasida, & Prestiliano, 2019).

Diperlukan suatu media yang tepat dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik tidak merasa enggan, bosan dan memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Lebih lanjut, Dwyer (1978) dalam Asyhar (2011) mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik oleh karena itu diciptakan media pembelajaran berbasis permainan yang memiliki sifat dasar permainan menantang, membuat ketagihan, dan menyenangkan serta dapat berdampak positif apabila permainan yang dimainkan bersifat mendidik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan dan dapat menumbuhkan interaksi siswa dalam pembelajaran PPKn adalah media board game (Pradifta, Vitantri, & Umah, 2016). Menurut Savi (dalam Giani Petri, von Wangenheim, dan Borgatto, 2016) ada tiga

faktor kriteria untuk menilai kualitas media permainan yaitu faktor motivasi (mengacu pada perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan dari pengguna), pengalaman pengguna, dan faktor pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang (NUGROHO, 2021). Media board game memungkinkan siswa saling berinteraksi sehingga dapat melatih komunikasi antar siswa. Board game juga dirasa lebih efektif karena tak kalah menariknya dari gadget (Wijaya, Bedjo Tanudjaja, & Salamoon, 2013).

Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful Bahri, 2002). Peran media juga penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai alat pengirim pesan yang mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi (Kemp & Dayton. D.K, 1985). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pengajaran kepada siswa (Suputra, Kom, & Ketua, 2015). Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Untuk anak usia sekolah Board Games pun dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis (Nisa & Indrayana, 2013). Dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah alat-alat atau bagian- bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Board game didasarkan pada strategi murni dan biasanya mempunyai tujuan yang akan dicapai (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2015).

Permainan non-digital seperti board game ini sangat bermanfaat untuk kemampuan otak. Bahkan, orang yang sering memainkannya memiliki kemampuan memori dan daya pikir yang lebih baik ketika mereka berusia lanjut. Tim peneliti dari Universitas Edinburgh menguji lebih dari 1000 orang berusia 70 tahun untuk mengetahui kemampuan mengingat, memecahkan masalah, kecepatan berpikir, dan kemampuan umum lainnya. Hasilnya, ketika kemampuan otak mereka dites lagi 9 tahun kemudian, ternyata mereka yang sering main board game memiliki skor lebih baik (kompas.com). Banyaknya manfaat dari media pembelajaran board game ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran PPKn. Karena minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar dan menjadi faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan yang sangat strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkeadaban sesuai UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu juga berfungsi agar individu memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Sehingga siswa diharapkan benar-benar faham terkait materi dalam mata pelajaran PPKn.

Permainan papan atau board game adalah jenis permainan yang dimainkan dengan media papan sebagai alat utama permainannya. Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 75) mengemukakan permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan-

tujuan tertentu. Permainan ini memiliki bentuk dan pola bermain yang beragam. Board game tidak hanya dimainkan anak-anak tetapi juga orang dewasa.

Bermain Board Games bisa menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan anak. Jika sudah dikenalkan sebelum anak-anak mencapai usia sekolah, Board Games bisa mengajarkan beberapa keterampilan berharga yang dapat lebih mempersiapkan mereka untuk pelajarannya di sekolah. Board Games bukan sekedar permainan yang menyenangkan, tapi juga alat edukasi yang sangat baik untuk anak, karena Board Games mampu mengajarkan banyak hal. Board Games juga dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk anak usia sekolah Board Games pun dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis (Nisa & Indrayana, 2013).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti memilih judul "Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKn Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik." Media ini merupakan media papan dengan berbahan flexy cina (banner) yang terdapat petak-petak dengan gambar tentang integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Yang menjadi menarik juga adalah media ini berukuran besar atau jumbo sehingga yang menjadi pion adalah para siswa secara langsung. Terdapat pulakartu yang berisi tantangan dan pengetahuan sebagai pengganti kartu kesempatan dan dana umum. Sehingga dengan adanya media ini peserta didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi dengan teman yang lain untuk memecahkan persoalan dan juga lebih berminat dalam belajar PPKn serta lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

METODE

Penelitian dan pengembangan media ini menggunakan rancangan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Pemilihan model penelitian tersebut dikarenakan langkah-langkah yang digunakan sederhana. Mengacu pada pendapat Borg & Gall (1989) bahwa penelitian & pengembangan adalah strategi yang ampuh untuk meningkatkan praktik dan ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pernyataan tersebut memperkuat alasan bahwa metode penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan sesuai dengan pemaparan dari Gaal et al (1983) adalah sebagai berikut : (1) Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*), di dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah antara lain; pengukuran kebutuhan dan studi literatur yang berhubungan dengan suatu permasalahan, merumuskan kerangka kerja penelitian dan melakukan penelitian dalam skala kecil, (2) Tahap perencanaan (*planning*), dalam penyusunan rencana penelitian ini, meliputi; merumuskan kecakapan dan kemampuan berkenaan dengan permasalahan dalam penelitian, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, menyusun desain yang diperlukan dalam penelitian, dan apabila dimungkinkan akan dilakukan pengujian secara terbatas, (3) Tahap pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*), melakukan pengembangan produk awal yang akan dihasilkan dari komponen pendukung, proses pembelajaran dan evaluasi yang dapat berupa instrument, (4) Tahap uji coba awal (*preliminary field testing*), uji coba awal di lapangan dilakukan dalam skala terbatas atau skala kecil yang melibatkan 6-12 subjek dan pada saat uji coba dilakukan pengamatan dan pemberian angket, (5) Tahap revisi produk hasil uji coba (*main product revision*), melaksanakan perbaikan suatu produk berdasarkan hasil

uji coba awal di lapangan agar menghasilkan produk yang siap untuk diuji cobakan dalam lingkup yang lebih luas lagi, (6) Tahap uji coba lapangan (*main field testing*), uji coba lapangan dalam skala besar atau uji coba yang dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan peserta didik dalam satu kelas, (7) Tahap revisi penyempurnaan produk hasil uji coba (*operational product revision*), melakukan perbaikan dari tahap uji coba lapangan dalam skala besarsampai produk yang dikembangkan lebih sempurna dan sudah menjadi desain model operasional yang bisa dilakukan validasi, (8) Tahap uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), melakukan langkah uji validasi terhadap model operasional produk yang telah dihasilkan, (9) Tahap revisi produk akhir (*final product revision*), melakukan penyempurnaan atau perbaikan produk akhir yang dikembangkan untuk menghasilkan produk akhir (*final product*), (10) Tahap desiminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*), melakukan penyebarluasan produk yang telah dilakukan pengembangan.

Subyek Penelitian

Subyek yang dilibatkan pada uji coba produk meliputi ahli, calon pengguna, dan responden.

a. Subyek Ahli

Subyek yang dilibatkan dalam tahap ini yaitu ahli model dan ahli materi. Ahli model dan ahli materi yang dilibatkan memiliki kriteria yaitu mencakup (1) menguasai atau memiliki fokus dalam pengembangan dan penelitian terkait media pembelajaran dan menguasai materi PPKn (ahli materi), dan (3) dosen Pendidikan Kewarganegaraan di Pascasarjana UM. Penilaian yang diberikan ahli media berkaitan dengan pengembangan media *board game* cinta nusantara. Evaluasi dan penilaian yang diberikan oleh ahli model yaitu berkaitan dengan tampilan media yang kurang HD. Keterlibatan ahli PPKn ini guna memberikan data evaluasi dan penilaian dari sisi materi yang disajikan di dalam buku panduan. Evaluasi dan penilaian yang diberikan oleh ahli materi PPKn yaitu berkaitan dengan kelayakan isi materi, penyajian materi, dan penilaian kontekstual.

b. Subyek calon pengguna, adalah guru mata pelajaran PPKn untuk tingkat SMA/MA dan sederajat, khususnya guru yang mengampu kelas X. Guru PPKn sebagai calon pengguna yang dilibatkan yaitu 2 orang dengan kriteria yaitu mencakup (1) pendidikan minimal S1 Pendidikan Kewarganegaraan, (2) merupakan guru PPKn di tingkat SMA/MA, dan (3) mengampu pembelajaran untuk tingkat menengah atas atau kelas X. Evaluasi dan penilaian calon pengguna meliputi kegunaan, ketepatan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan produk. Berdasarkan evaluasi dan penilaian calon pengguna ini kemudian dilakukan revisi produk akhir, sehingga dapat diterapkan.

c. Responden dalam pengoperasian di lapangan

Subyek dalam pengoperasian di lapangan adalah siswa sebagai sasaran dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat dalam uji coba pengoperasian di lapangan adalah siswa kelas X SMA/MA. Penentuan subyek dilakukan dengan cara *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pengelompokan kelas atau kategori yang sudah tersedia di lapangan. Keterlibatan siswa sebagai sasaran pada proses pengujian produk untuk dioperasikan di lapangan bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Proses ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaannya. Tahapan dan aspek yang dilakukan dalam proses observasi meliputi apersepsi dan

motivasi, materi ajar, pengelolaan sumber belajar/media, penguatan/konsolidasi, serta evaluasi.

Analisa Data

Teknik analisa data yang dilakukan yaitu teknik analisa data kuantitatif dan teknik analisa data kualitatif.

- Teknik analisa data kuantitatif
Teknik analisa data kuantitatif yaitu dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan responden. Data kuantitatif angket atau kuisioner selanjutnya dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sudjana, 2011)

Keterangan:

P = Persentase hasil subjek uji coba (%)

x = jumlah skor oleh subjek uji coba

xi = Skor maksimal untuk item/kriteria ke-n

100% = Konstanta

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan perumusan tersebut, maka digunakan kualifikasi tingkat dengan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Instrumen Hasil Validasi Angket

Presentase	Keterangan
80 % - 100 %	Valid / digunakan
60 % - 79 %	Cukup valid / digunakan
50 % - 59 %	Kurang valid / diganti
<50 %	Tidak Valid / diganti

(Sumber: Adaptasi Sudjana, 2011)

- Teknik analisa data kualitatif
Teknik analisa data kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data berupa komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Hal ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Produk Hasil Pengembangan

Hasil produk penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *board game* cinta nusantara untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA/MA kelas X pada mata pelajaran PPKn, dimana telah tervalidasi oleh ahli materi PPKn, ahli media, dan calon pengguna produk.

Media *board game* merupakan media papan dengan berbahan *flexy cina*(banner) yang terdapat petak-petak tentang integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Media ini merupakan modifikasi dari monopoli dan ular tangga serta berukuran besar

atau jumbo. Teknis permainan yakni seperti bermain ular tangga pada umumnya, namun yang menjadi kebaruan adalah para pemain akan mengambil kartu sesuai warna yang berisi tantangan dan juga pengetahuan sebagai pengganti kartu kesempatan dan dana umum pada permainan monopoli. Selain itu board game yang berukuran jumbo ini akan melibatkan siswa secara langsung untuk memosisikan dirinya sebagai pion. Diharapkan dengan adanya media ini peserta didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi dengan teman yang lain untuk memecahkan persoalan dan juga lebih berminat dalam belajar PPKn serta lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

Deskripsi dan Kajian Hasil Validasi Produk Hasil Pengembangan

1. Hasil Validasi Terhadap Model dan Prosedur Pembelajaran

Keberterimaan media pembelajaran board game cinta nusantara didapatkan dari hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan media 85% yang dikategorikan valid dengan indikator penilaian kemenarikan tampilan media 75%, keterbacaan teks (warna, huruf, gambar, background padu tidak mengganggu saat dibaca 75%, kesesuaian penggunaan huruf, ukuran dan jenis huruf yakni 100%, kemenarikan isi media secara keseluruhan yakni 75%, serta kemudahan penggunaan media sebesar 100%. Sedangkan pada aspek rekayasa media adalah 91,67% yakni terdiri dari kejelasan petunjuk penggunaan, kepraktisan media dapat digunakan untuk pembelajaran, serta kemudahan dalam pemahaman isi dengan instrumen berturut-turut yaitu 100%, 100%, dan 75%. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui rata-rata penilaian ahli media terhadap media pembelajaran board game nusantara yakni 88,33% dengan kategori layak atau valid.

Kajian juga dilakukan kepada peserta didik sebagai responden dengan tahap awal melalui sampling yang random yakni uji coba kelompok kecil. Dari hasil analisis uji coba kelompok kecil didapatkan hasil pada tampilan media yakni kejelasan tulisan dalam media sebesar 82,5%, kejelasan gambar dalam media 82,5% dan kemenarikan tampilan media yakni 85% yang jika dirata-rata mendapatkan hasil 83,33% dengan kategori layak atau valid. Sedangkan pada aspek penyajian media diperoleh hasil yakni pada kemenarikan penyajian isi media secara keseluruhan sebesar 87,5% dan kemudahan penggunaan media sebesar 85% ditemukan rata-rata 86,26% dengan kategori layak atau valid.

Kajian juga dilakukan kepada peserta didik sebagai responden dengan tahap awal melalui sampling yang random yakni uji coba kelompok kecil. Dari hasil analisis uji coba kelompok kecil didapatkan hasil pada tampilan media yakni kejelasan tulisan dalam media sebesar 82,5%, kejelasan gambar dalam media 82,5% dan kemenarikan tampilan media yakni 85% yang jika dirata-rata mendapatkan hasil 83,33% dengan kategori layak atau valid. Sedangkan pada aspek penyajian media diperoleh hasil yakni pada kemenarikan penyajian isi media secara keseluruhan sebesar 87,5% dan kemudahan penggunaan media sebesar 85% ditemukan rata-rata 86,26% dengan kategori layak atau valid.

Selain itu kajian juga dilakukan kepada peserta didik melalui uji kelompok besar yang terdiri dari kelas A, B dan C. Dari hasil analisis uji coba kelompok besar kelas A didapatkan hasil pada tampilan media yakni kejelasan tulisan dalam media sebesar 88,57%, kejelasan gambar dalam media 87,86% dan kemenarikan tampilan media yakni 89,29% yang jika dirata-rata mendapatkan hasil 88,57% dengan kategori layak atau valid. Sedangkan pada aspek penyajian media diperoleh hasil yakni pada kemenarikan penyajian isi media secara keseluruhan sebesar 88,57%

dan kemudahan penggunaan media sebesar 90% ditemukan rata-rata 89,29% dengan kategori layak atau valid. uji coba kelompok besar kelas B didapatkan hasil pada tampilan media yakni kejelasan tulisan dalam media sebesar 85,42%, kejelasan gambar dalam media 88,19% dan kemenarikan tampilan media yakni 90,28% yang jika dirata-rata mendapatkan hasil 88,43% dengan kategori layak atau valid. Sedangkan pada aspek penyajian media diperoleh hasil yakni pada kemenarikan penyajian isi media secara keseluruhan sebesar 90,28% dan kemudahan penggunaan media sebesar 90,98% ditemukan rata-rata 90,63% dengan kategori layak atau valid. Kemudian pada uji coba kelompok besar kelas C didapatkan hasil pada tampilan media yakni kejelasan tulisan dalam media sebesar 86,11%, kejelasan gambar dalam media 88,89% dan kemenarikan tampilan media yakni 90,28% yang jika dirata-rata mendapatkan hasil 88,43% dengan kategori layak atau valid. Sedangkan pada aspek penyajian media diperoleh hasil yakni pada kemenarikan penyajian isi media secara keseluruhan sebesar 90,97% dan kemudahan penggunaan media sebesar 90,28% ditemukan rata-rata 90,63% dengan kategori layak atau valid.

Hasil kelayakan terkait penerapan pengembangan media pembelajaran *board game* cinta nusantara dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar juga mengacu pada hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I, sebanyak 97% siswa memiliki minat yang tinggi dalam melakukan permainan monopoli Protista. Sementara 3% siswa, memiliki minat yang sedang dalam melakukan permainan monopoli Protista. Di siklus II, 100% siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti permainan monopoli Protista. Data di atas berdasarkan hasil data dari angket minat belajar siswa yang diisi pada setiap siklus. Sehingga berdasarkan hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa media *board game* monopoli sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Anastasia Putri Virlianingtyas : 2018). Selain itu Maya Siskwati (2016) juga mengungkapkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media monopoli Geografi lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Efektifitas penggunaan media monopoli Geografi diuji dengan t test, hasil t hitung sebesar 5,878 dan t tabel sebesar 1,675. Terlihat pada hasil perhitungan bahwa t hitung > dari koefisien t tabel atau $5,878 > 1,675$ artinya terdapat perbedaan minat belajar Geografi siswa yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa semakin meningkat ketika menggunakan media pembelajaran *board game* monopoli.

2. Hasil Validasi Terhadap Materi yang Digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil validasi yang didapatkan untuk materi dilakukan dengan memperhatikan aspek substansi materi dan penyajian materi. Dari aspek penyajian materi meliputi penyajian materi telah bersifat factual memperoleh presentase 75%, kemudahan pemahaman materi yang terdapat pada media board game cinta nusantara yakni 100%, dan materi yang disajikan dapat mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri yakni 83,33% dengan kategori layak atau valid, sedangkan pada aspek substansi materi memperoleh rata - rata presentase 84,09% dengan kategori layak atau valid.

Kajian juga dilakukan kepada peserta didik sebagai responden dengan tahap awal melalui sampling yang random yakni uji coba kelompok kecil. Dari hasil analisis uji coba kelompok kecil didapatkan hasil pada aspek penyajian materi

yakni kejelasan penggunaan bahasa sebesar 85%, kejelasan urutan tampilan materi 90% dan materi yang digunakan cocok untuk dibuat media board game cinta nusantara yakni 87,5% sehingga pada aspek penyajian materi diperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori layak atau valid. Selain itu terdapat pula aspek manfaat media yang terdiri dari kemudahan dalam memahami materi dan peranan media dalam menambah motivasi belajar peserta didik dengan menghasilkan angka presentase berturut-turut yakni 85% dan 80% sehingga didapatkan rata-rata 82,5% dengan kategori layak atau valid.

Selain itu kajian juga dilakukan kepada peserta didik melalui uji kelompok besar yang terdiri dari kelas A, B dan C. Dari hasil analisis uji coba kelompok besar kelas A didapatkan hasil pada aspek penyajian materi yakni kejelasan penggunaan bahasa yakni 92,86%, kejelasan urutan tampilan materi 92,86% dan materi yang digunakan cocok untuk dibuat media *board game* cinta nusantara yakni 92,14% sehingga dihasilkan rata-rata 92,14%. Sedangkan pada aspek manfaat media yakni dalam hal kemudahan dalam memahami materi serta peranan media dalam menambah motivasi belajar peserta didik secara berturut-turut hasilnya yakni 95% dan 94% sehingga memperoleh rata-rata 94,5% dengan kategori layak atau valid. Uji coba kelompok besar kelas B didapatkan hasil pada penyajian materi yakni kejelasan penggunaan bahasa 89,58%, kejelasan penggunaan bahasa 89,58% serta materi yang cocok untuk dibuat media *board game* cinta nusantara yakni 87,50%. Sedangkan pada aspek manfaat media yakni kemudahan dalam memahami materi, peranan media dalam menambah motivasi belajar peserta didik mendapat nilai berturut-turut yakni 90,98% dan 90,28% sehingga rata-ratanya adalah 90,63% dengan kategori layak atau valid.

Pada uji coba kelompok besar kelas C didapatkan hasil pada tampilan materi yakni kejelasan penggunaan bahasa yakni 88,89%, kejelasan urutan tampilan materi 88,89% dan materi yang digunakan cocok untuk dibuat media board game cinta nusantara yakni 89,59% sehingga rata-ratanya adalah 89,35%. Sehingga dari hasil yang didapatkan tersebut yakni layak atau valid.

Materi yang digunakan dalam pengembangan media board game cinta nusantara ini adalah integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pemilihan materi ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, materi ini adalah tepat untuk digunakan dalam membangun kerjasama antar siswa. Adanya penggunaan materi ini juga akan memenuhi tujuan sistem pendidikan nasional yakni siswa diharapkan tidak hanya mengenal lingkungannya (alam, sosial, dan budaya) namun juga mau dan mampu mengembangkannya (Sulo & Tirtarahardja, 2005).

Selain itu, materi integrasi nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika merupakan materi yang kontekstual dan dapat ditemukan dalam kehidupan disekitar siswa. Adanya konteks masalah yang biasa dialami siswa terkait dengan keberagaman disekitar, akan memudahkan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Selain itu, hal ini dapat juga menjadi pembelajaran secara psikologis pada masa sekarang. Hurlock (1980) pun menyatakan bahwa pada tingkatan ini salah satu bahaya psikologis yang dihadapi pada masa akhir anak-anak adalah bahaya sosial, dimana anak dapat terkucil dari kelompok tertentu jika tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.

3. Hasil Observasi Penerapan Buku Panduan

Kajian ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas X di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas terhadap proses penerapan media pembelajaran board game cinta nusantara yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa kelas di SMA tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru PPKn kelas X, didapatkan hasil kajian sebagai berikut.

- a. Berdasarkan rekapitulasi analisis data hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, pada produk media board game cinta nusantara maka dapat disimpulkan pada tabel 2

Tabel 2. Rekapitulasi analisis data validasi ahli dan uji coba produk

No	Tahapan	Hasil (%)	Rerata	Keterangan
1	Validasi Ahli media	Aspek tampilan media =91,67 % Aspek rekayasa media pembelajaran = 85 %	88,33 %	Valid
2.	Validasi Ahli materi	Aspek penyajian materi =84,09 % Aspek substansi materi =83,33 %	83,67%	Valid
4.	Uji coba kelompok kecil	Aspek tampilan media =83,33 % Aspek penyajian media =86,25 % Aspek penyajian materi =87,50 % Aspek manfaat media =82,5 %	84,90 %	Valid
	Uji cobakelompok besar	Aspek tampilan media =91,72 % Aspek penyajian media =89,39 % Aspek penyajian materi =88,98 % Aspek manfaat media =91,92 %	90,50 %	Valid
Rerata Total Skor Persentase			86,85%	Valid

(Sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Pada tabel 1, diketahui rerata skor persentase adalah 86,85 %. Sehingga produk yang dikembangkan tersebut dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid atau layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru PPKn kelas X, didapatkan hasil kajian sebagai berikut.

1. Produk yang telah dikembangkan memenuhi kelayakan secara teoritis dan secara praktis dalam penerapan media pembelajaran board game cinta nusantara untuk meningkatkan minat pada mata pelajaran PPKn kelas X. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan guru PPKn pada tingkat kelas X SMA.
2. Produk yang telah dikembangkan telah memenuhi layak isi materi pembelajaran PPKn, dimana didasarkan pada hasil validasi ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk layak secara materi, sehingga materi tersebut dapat digunakan oleh guru PPKn untuk menerapkan media pembelajaran board game cinta nusantara ini.

Keadaan ini sesuai dengan Slavin (2019) yang menyatakan bahwa guru yang baik mengetahui pokok mata pelajaran serta dapat memberikan pengajaran yang efektif dengan kehangatan, antusiasme, dan kepedulian. Selain itu, hal ini juga sesuai dengan konsep dimana guru berinovasi untuk meningkatkan minat belajar melalui inovasi pembelajaran melalui media-media inovatif seperti media board game. Fakta tersebut sesuai dengan penelitian Hendrayani, dkk (2017) yang menyebutkan siswa ikut berpartisipasi secara aktif serta menyenangkan yaitu dengan menerapkan muatan permainan dalam prosesnya.

KESIMPULAN

Kajian yang telah dipaparkan terkait pengembangan media board game cinta nusantara untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PPKn kelas X SMAN 1 Cerme Gresik menunjukkan bahwa media tersebut yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan secara teoritis dan secara praktis secara prosedur dan memenuhi kelayakan isi materi pembelajaran PPKn, serta memenuhi hasil uji observasi untuk diterapkan sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media board game cinta nusantara layak untuk digunakan guru PPKn terutama mengatasi permasalahan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

REFERENSI

- Asyhar, R. 2011. Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1979. Education Research: An Introduction Third Edition. New York: Longman Inc.
- Nisa, D & Indrayana, D. 2013. Perancangan Board Games sebagai Media Pembelajaran Lalu Lintas untuk Anak TK Usia 5-6 Tahun.
- Sulo, S. L. La., dan Tirtarahardja, Umar. 2005. Pengantar Pendidikan Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih bahasa oleh Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Hendrayani, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Bermuatan Permainan Tradisional Benteng-Bentengan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV. e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 5, No. 2.
- Anna, Lusiana Kus. 2019. "Main Board Game, Cari Asyik Melindungi Kemampuan Otak". Kompas.com. Diakses pada 17 Mei 2023.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2019/11/27/200415520/main-board-game-cara-asyik-melindungi-kemampuan-otak>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

Copyright Holder :

© Hepy Mandiana Sari (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

