



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 4212 - 4226

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar

Elis Maryanti^{1✉}, Asep Sukenda Egok², Riduan Febriandi³

STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: myelis97@gmail.com¹, asep.egok91@gmail.com², riduanfebriandi9@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran matematika materi aproksimasi di kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Musi Rawas sesuai dengan kurikulum 2013 dan untuk mengetahui kualitas media *board games* yang dikembangkan dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Validitas media *board games* termasuk dalam klasifikasi Tinggi pada aspek kelayakan isi dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 0,91 dengan klasifikasi Tinggi, pada aspek kelayakan media memperoleh skor rata-rata sebesar 0,88 dan masuk klasifikasi Tinggi, serta pada aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 0,7 dengan klasifikasi Cukup Tinggi. 2) Praktikalitas berdasarkan angket respon guru dan siswa masuk dalam kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 96%. Secara umum media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Board Games*, Permainan Tradisional, Egrang Batok, Valid dan Praktis

Abstract

This research aims to develop learning media of board games based on traditional games of Egrang Batok for elementary school students in mathematics learning approximation material in grade IV SD Negeri Sukadana, Musi Rawas accordance with the 2013 curriculum and to determine the quality of the board games media from the aspects of validity and practicality. This development research uses the ADDIE development model. This model consists of 5 stages, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that: 1) The validity of the board games media was classified as High classification in the aspect of content feasibility, obtaining an average score of 0.91 with a High classification, on the feasibility aspect of the media obtained an average score of 0.88 and entered into the High classification. , as well as the aspect of language feasibility obtains an average score of 0.7 with the classification of High Enough. 2) Practicality based on teacher and student response questionnaires are includes in very practical criteria with an average score obtained of 96%. In general, the learning media for board games based on the traditional egrang batoke for elementary school students are valid and practically used in learning.

Keywords: Development, Board Games, Traditional Games, Egrang Batok, Valid and Practical

Copyright (c) 2021 Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi

✉ Corresponding author :

Email : myelis97@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pembelajaran yang dirancang oleh negara untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas terutama yang mampu bersaing di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini. Ketika sebuah sistem pendidikan yang ada tidak berjalan sesuai dengan semestinya, maka output sumber daya manusia yang dihasilkan akan mengalami kemunduran. Salah satu faktor penentu kualitas kehidupan bangsa diantaranya yaitu ditentukan oleh faktor pendidikan.

Majunya suatu negara dapat terindikasi dari tingginya kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Indonesia dalam segi kualitas sumber daya manusia masih sangat rendah kualitasnya, terbukti dari peringkat PISA Indonesia tahun 2018 yang dilansir dari OEDC (Hewi and Shaleh 2020) yang hanya menempati peringkat ke 72 dari total 78 negara peserta PISA 2018 dengan indeks angka 371 dalam hal membaca, 379 untuk matematika dan 396 untuk ilmu pengetahuan. Indonesia masih tertinggal jauh dari negara ASEAN seperti Malaysia, Brunei Darusalam, Thailand dan Singapura. Dari data tersebut, bisa terlihat bahwa penerapan kurikulum 2013 masih belum mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing di dunia internasional. Sistem pembelajaran yang diharapkan mampu menghasilkan generasi penerus bangsa yang terampil ternyata hasilnya masih belum memuaskan dan masih banyak pekerjaan rumah yang perlu diselesaikan

Kurikulum 2013 merupakan sebuah rancangan program pendidikan di Indonesia dimana target sistem pembelajaran yang diterapkan diharapkan akan mampu menghasilkan siswa yang terampil dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidik dalam hal ini mempunyai peranan yang sangat vital dalam kesuksesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan seperti yang telah dicanangkan oleh pemerintah.

Target dari sistem pembelajaran Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi menurut (Zaini 2015) akan menuntut pendidik agar mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan dalam aplikasi di ruang kelas, peran guru dan siswa dalam membentuk situasi belajar yang kondusif sangat mempengaruhi proses pembelajaran (Egok and Hajani 2018b). Untuk mewujudkan hal tersebut maka guru harus terampil dan kreatif dalam mengkombinasikan dan mengembangkan pembelajaran diantaranya yaitu mengembangkan model, metode, media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menumbuhkan jiwa berpikir kritis, kreatif, logis dan mampu menguraikan metakognitif siswa agar perkembangan kemampuan siswa dapat tercapai secara optimal.

Dalam dunia pendidikan tidak akan lepas dengan proses belajar yang akan menghasilkan dan mencetak peserta didik yang diharapkan bangsa ini. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan suatu ilmu, baik ilmu yang sudah ada, ilmu yang baru maupun pengembangan suatu ilmu dalam mencapai tujuan hidup yang lebih baik (Febriandi 2020). Proses pembelajaran yang dilihat dengan realitas proses pendidikan saat ini, masih banyak pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan system pembelajaran konvensional, tidak mau susah payah memproduksi bahan ajar dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif (Febriandi 2019). Perkembangan kemampuan siswa dalam belajar tidak terlepas dari proses ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. Penggunaan media sebagai alat penyampai pesan kepada siswa akan sangat mempengaruhi suasana belajar dan lingkungan belajar. Semakin menarik dan tepat media yang digunakan maka siswa akan terfasilitasi secara maksimal dalam menangkap pengetahuan yang disampaikan guru.

Adapun pemilihan media pembelajaran, harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran (Anitah 2018). Pada saat memilih jenis media yang digunakan, media bukan hanya dipandang dari segi tingkat kecanggihan media, tetapi yang terpenting yaitu peranan dan manfaatnya dalam membantu mempertinggi dan membermknai proses pembelajaran (Sudjana and Rivai 2015). Selain itu, (Arsyad 2017) juga mengungkapkan bahwa dalam pemilihan media juga harus memperhatikan tahapan perkembangan dan karakteristik siswa, serta

kemampuan guru dalam mengoprasikan media yang digunakan agar dapat menaikkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat mencapai keberhasilan pembelajaran

Salah satu indikator tingkat keberhasilan proses pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar siswa. Pembelajaran yang diterapkan dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dalam hal ini KKM untuk mata pelajaran matematika di SD Negeri Sukadana yaitu 70, tetapi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata yaitu 69,3. Hal tersebut didapatkan dari nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) mata pelajaran matematika kelas IV semsester ganjil yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 65% dari total 20 siswa.

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran matematika di SD Negeri Sukadana, guru masih belum mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh pembelajaran sesuai dengan perkembangan belajar mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebanyak 60% dari jumlah 20 siswa dikelas IVA mereka menyatakan tidak menyukai pelajaran matematika dan belum pernah menggunakan metode bermain dalam belajar matematika. Siswa cenderung mudah merasa bosan dan tidak memiliki motivasi belajar saat pelajaran matematika berlangsung. Proses pembelajaran sepenuhnya masih mengandalkan buku tematik yang telah disediakan oleh Pemerintah.

Selain itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika hanya menggunakan papan tulis, mistar, dan dengan bantuan buku berkotak pada materi yang memerlukan gambar berupa garis. Penggunaan media papan tulis yang di padupadankan dengan penjelasan guru, membuat sistem pembelajaran menjadi monoton dan bersifat *teacher centered* terutama dalam pelajaran matematika. Padahal menurut (Egok and Hajani 2018a) dengan pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered approach* dimana guru sebagai penggerak utama proses belajar mengajar, akan membuat siswa hanya memperoleh informasi dari guru saja.

Penggunaan media yang seadanya juga akan membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. (Febriandi, Susanta, and Wasidi 2019) mengungkapkan bahwa masih rendahnya kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran akan membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien. Strategi yang dilakukan guru dalam mengatasi siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya yaitu dengan membuat kelompok belajar. Namun strategi tersebut ternyata masih belum mampu mengatasi masalah karena yang mengerjakan tugas hanya sebagaian siswa saja, sedangkan yang lainnya masih belum mampu berpartisipasi secara aktif pada proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan (Yensy 2012) bahwa pada saat pembelajaran dengan metode berkelompok, hanya satu siswa yang berperan aktif dalam membuat kesimpulan dan belum ada kerja sama sesama anggota.

Sehingga dalam mengatasi hal tersebut, maka sudah seharusnya guru mampu menginovasikan media belajar yang efektif, efisien, menyenangkan dan bisa membuat siswa aktif diantaranya yaitu menggabungkan metode permainan dan pembelajaran matematika. Dengan adanya unsur permainan dalam media pembelajaran tentunya akan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Siswa akan merasa senang dan tidak mudah bosan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Ningrum 2016) bahwa media berbasis permainan yang menantang akan membuat siswa menjadi ketagihan, dan ingin melakukannya lagi dan lagi, serta berdampak positif apabila permainan yang dimainkan bersifat mendidik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang mudah disisipkn materi pembelajaran diantaranya yaitu dengan menggunakan media *board game*.

Board game merupakan permainan yang dilakukan pada bidang datar sebagai media tempat bermain.) (Putri 2018) mengungkapkan bahwa *board game* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok. Menurut Mike Scovian tentang Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan dalam (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2016) menyatakan bahwa, *board game* adalah seperangkat permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan dan ditempatkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan seperangkat aturan yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Board game* merupakan permainan

yang dilakukan pada bidang datar dengan seperangkat aturan yang telah ditetapkan dimana didalamnya ada *track* yang harus dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan misi pada tema yang telah dibuat. Ketika digunakan dalam sebuah pembelajaran, maka misi dan tema yang dibuat akan disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari oleh siswa.

Pengembangan media *board game* ini tentunya berbeda dengan *board game* yang telah dikembangkan oleh penelitian sebelumnya yaitu terletak desain, peralatan, materi, dan cara bermainnya yang dilakukan secara langsung pada bidang datar yang besar sehingga bisa dilakukan dalam ruang terbuka dengan gambar yang menarik dan kartu tantangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang didesain menggunakan *board game* mempunyai banyak dampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa. Cindra dalam (Putri 2018) mengungkapkan belajar menggunakan media *board game* akan membuat suasana belajar yang efektif karena pada permainan terdapat kemampuan untuk menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain, belajar sambil berkomunikasi dan belajar sambil menalar. Penggunaan *Board Game* dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami maupun mengingat kembali mengenai materi yang telah dipelajari melalui suasana nyaman (Triastuti, Akbar, and Irawan 2017).

Akan tetapi, jika hanya *board games* saja, maka pembelajaran hanya berpusat pada kemampuan kognitif dan afektif saja. Sedangkan pembelajaran yang baik, merupakan pembelajaran yang bukan hanya dapat memfasilitasi siswa untuk menalar, tetapi seharusnya juga dapat memfasilitasi perkembangan psikomotorik dan afektif siswa dan bisa mengurangi intensitas siswa pada permainan online yang ada pada *gadget*.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa anak masa kini mengalami kecanduan pada *games online* dengan tingkat pemakaian *gadget* diatas 3 jam sehari. Kecanduan *game online* bukanlah suatu hal yang baik. Pada dasarnya (Anitah 2018) mengungkapkan bahwa anak usia 8-12 tahun masih memasuki masa bermain. Tetapi alangkah baiknya jika permainan tersebut bisa dialihkan pada permainan tradisional yang kaya akan segudang manfaat bagi perkembangan siswa yang kini mulai tergerus eksistensinya dengan adanya *gadget*.

Permainan tradisional kini keberadaannya mulai tersisihkan, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dalam kegiatan pembelajaranpun permainan ini dari sekian banyak jenisnya, sangat jarang sekali guru menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran, padahal menurut (Kurniati 2016), dengan mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik bagi anak dari pada sekedar tugas menamai, atau menyentuh objek. Karena pada saat anak meletakkan objek dalam situasi representasional dan bermakna, maka saat itu anak-anak akan menyediakan pondasi yang vital untuk ingatan.

Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih optimal apabila dipadupadankan dengan permainan gerak, salah satunya yaitu perpaduan antara *board game* dan permainan tradisional egrang batok. Media *board game* menjadi alat untuk meningkatkan aspek kognitif dan afektif sedangkan untuk menunjang keseimbangan kemampuan psikomotorik siswa, peneliti memilih permainan tradisional egrang batok yang sudah lama tidak dimainkan oleh siswa. Permainan tradisional egrang batok dipilih karena di daerah Sukadana banyak limbah batok kelapa yang tidak terpakai sehingga alangkah baiknya jika bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Para peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian berkaitan dengan permainan *board game* dan permainan tradisional yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa mempelajari sesuatu. (Limantara et al. 2015) juga mengungkapkan bahwa permainan *board game* memiliki beberapa manfaat dan peran dalam kehidupan sosial diantaranya adalah peraturan permainan, interaksi sosial, edukasi, simulasi kehidupan, dan jejaring generasi. *Board game* juga dapat menumbuhkan kemampuan baru dengan cara yang seru dan menyenangkan.

Hal tersebut juga didukung oleh (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2016) mengenai penerapan *board game* pada mata pelajaran matematika materi garis bilangan kelas IV SD. *Board game* yang dirancang dapat membantu siswa memperoleh pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu kesulitan belajar terutama dalam materi garis bilangan. Selanjutnya penelitian (Pradifta, Vitantri,

and Umah 2016) menyimpulkan bahwa media *board game* monolita valid, efektif dan praktis sebagai media dalam pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian (Hanief and Sugito 2015) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi dan efektif digunakan sebagai media dalam rangka peningkatan kemampuan psikomotorik siswa.

Adanya teori dan hasil penelitian tersebut, maka sebagai upaya tindak lanjut terhadap masalah yang ada, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Putra 2015) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian ini diarahkan untuk mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi dan produktivitas.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok pada materi aproksimasi mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ini menggunakan metode ADDIE. Metode ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan praktis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain, penjelasan materi dan diskusi kelompok.

Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu observasi, wawancara dan angket. Teknik observasi yang dilakukan peneliti berupa pengamatan terhadap sikap, perilaku, setting lingkungan dan berbagai aspek lain yang terlibat dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di SD Negeri kelas IVA.

Setelah memperoleh data dari proses observasi maka langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu melakukan wawancara untuk memverifikasi hasil data observasi. Jenis wawancara yang dilakukan peneliti yaitu jenis wawancara terstruktur, dimana peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada kepada narasumber.

Tahap pengumpulan data yang selanjutnya yaitu pemberian angket. Pada penelitian ini menggunakan tiga jenis angket yang digunakan, yaitu angket kebutuhan siswa yang dilakukan pada saat proses observasi awal, angket penilaian media dan angket respon siswa. Angket penilaian media diberikan kepada dosen sebagai ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Angket penilaian ini bermanfaat untuk mengetahui kualitas kevalidan media yang dikembangkan berdasarkan aspek kualitas kompetensi media, kebahasaan, tampilan, dan kelengkapan media. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka peneliti menggunakan angket respon siswa. Angket ini digunakan untuk mengetahui kualitas kepraktisan berdasarkan respon dan tanggapan siswa terhadap 4 indikator penilaian media *board games* berbasis egrang batok antara lain: perhatian, ketertarikan, keyakinan, dan kepuasan

Teknik Analisis Data

Uji Kevalidan

Validitas instrumen menurut (Febriandi et al. 2019) merupakan langkah yang dilakukan untuk mengukur tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur sesuatu yang akan diukur. Validitas isi instrumen berkaitan dengan

ketepatan instrumen tersebut ditinjau dari segi materi yang akan diteliti. Kevalidan media pembelajaran didapatkan dari angket dosen ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menggunakan langkah-langkah berikut:

Tabulasi Data

Tabulasi data merupakan pedoman dalam pemberian skor pada media yang akan dinilai. Berikut ini merupakan teknik pemberian skor pada angket yang akan digunakan dalam proses validasi produk media board games berbasis permainan tradisional egrang batok:

Tabel 1
Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono 2015)

Pemberian nilai validitas dengan menggunakan formula aiken's v sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

(Febriandi et al. 2019)

Keterangan:

S = r – lo

lo = angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini =1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = angka yang diberikan oleh seorang penilai

Mencocokkan rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan media yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Kriteria Kevalidan Menggunakan Koefisien Aiken's V

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
$\geq 0,80$	Sangat Valid
$0,60 \leq V < 0,80$	Valid
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup Valid
$0 \leq V < 0,40$	Tidak Valid

(Azwar 2015)

Analisis Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk menguji produk media pembelajaran board game berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa kelas IV SD pada materi aproksimasi praktis untuk digunakan atau tidak. Data lembar penilaian kepraktisan media board game dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabulasi Data

Pedoman pemberian skor kepraktisan media board game berbasis permainan tradisional egrang batok dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3
Kriteria Skor Total Kepraktisan Media oleh Guru

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sugiyono 2015)

Tabel 4
Skor Total Kepraktisan Media Oleh Siswa

Skor	Kriteria
2	Ya
1	Tidak

(Sugiyono 2015)

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

(Zuhriah 2019)

Keterangan :

Skor kriteria = skor tertinggi x jumlah pertanyaan pada tiap kriteria

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 5
Kriteria Tingkat Kepraktisan

Interval Rata-Rata Skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup praktis
21% – 40%	Kurang praktis
0% – 20%	Tidak praktis

(Zuhriah 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok pada materi aproksimasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sesuai dengan model ADDIE, proses pembuatan media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok sebagai berikut uraiannya.

Analisis (*Analyze*)

Proses awal dalam pengembangan media ini adalah tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil yang diperoleh pada tahap analisis peserta didik yaitu siswa kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Musi Rawas memiliki kemampuan yang merata pada umumnya yaitu kemampuan yang tinggi, sedang, dan rendah dengan rata-rata berusia 8-10 tahun yang memiliki karakteristik sangat aktif dan sangat suka bermain. Pemberian media yang didalamnya terdapat unsur permainan akan dapat menarik siswa untuk proses penanaman pengetahuan maupun untuk menggali informasi. Dengan fakta tersebut tentu harus menjadi perhatian guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi jiwa bermain anak. Melalui permainan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, maka diharapkan peserta didik dapat secara aktif untuk mengikuti pembelajaran dikelas dan dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara optimal.

Pada tahap analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang hanya berlatih dengan lembar pertanyaan pada buku tematik dan LKS menyebabkan siswa jenuh dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan kondisi kelas tidak kondusif. Untuk mengatasi hal tersebut ada beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk merangsang siswa agar aktif dan tidak jenuh dalam mengerjakan soal diantaranya yaitu mengemas soal kedalam sejumlah kartu pertanyaan dan kartu tantangan dalam sebuah permainan dengan seperangkat aturan yang telah disiapkan. Proses modifikasi board games dengan berbagai tantangan dan hukuman akan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya melalui analisis lingkungan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa disekitar desa Sukadana banyak terdapat limbah batok kelapa yang tidak digunakan. Berdasarkan angket yang telah disebar oleh peneliti juga mendapatkan hasil bahwa siswa memiliki tingkat ketergantungan pada gawai yang tinggi. Alternatif yang dapat dilakukan maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan permainan tradisional egrang batok kelapa yang terdapat di Desa Sukadana dan permainan modern masa kini yaitu *board games*. *Bord games* sendiri digunakan agar permainan bisa terancang dan tersusun sesuai dengan aturan main yang telah di tetapkan sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai. Selain itu diharapkan dengan memunculkan kembali permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran akan dapat melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia yang kini perlahan dan pasti mulai terkikis keberadaannya dengan sejumlah permainan modern yang ada.

Desain (Design)

Tahap perancangan mempunyai tujuan untuk menghasilkan draf media pembelajaran board games berbasis permainan tradisional egrang batok. Ada beberapa langkah pada tahap ini, yaitu (1) format dan tes acuan patokan. Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan disusunlah tes acuan patokan berupa soal-soal cerita yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap ke (2) yaitu pemilihan metode permainan. Format pengembangan permainan pada media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok menggunakan konsep roll and move games yang dipadupadankan dengan konsep trivia games. Dengan menggunakan konsep roll and move game, media pembelajaran ini menggunakan dadu untuk menghasilkan jumlah/angka acak untuk berpindah dari satu tempat ketempat lainnya. Selanjutnya konsep pertanyaan dan kartu pengetahuan pada media board games berbasis permainan tradisional egrang batok ini sesuai dengan konsep trivia games. Pemain yang mampu memperoleh jawaban skor terbanyak dengan cara menjawab pertanyaan dan paling cepat mencapai garis finish menggunakan egrang batok maka akan menjadi pemenangnya.

Selanjutnya yaitu tahap ke (3) yaitu pemilihan perancangan media dan materi. Tahap perancangan media *board games* beserta kartu tantangan dan kartu pertanyaan menggunakan program photoshop, canva, dan microsoft word. Sedangkan perancangan permainan tradisional egrang batok dirancang sesuai dengan tingkat keamanan pada angket agar dapat secara maksimal digunakan saat proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian antara karakteristik belajar siswa dan tujuan pembelajaran dari media dan materi yang digunakan berdasarkan hasil validasi dari materi, media dan bahasa.

Pengembangan (Development)

Media pembelajaran *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok ini dikembangkan dengan menggunakan konsep desain permainan ludo yang dicetak dalam ukuran besar. Setelah diperoleh rancangan Board Game dilanjutkan dengan mengembangkan media yang meliputi tahap pembuatan atau penyusunan. Tahap ini meliputi merancang aturan dan cara bermain serta alat-alat dalam *Board Game*, seperti kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu hukuman, egrangbatok sebagai pion dan lintasannya.

Media Board Game berbasis permainan tradisional egrang batok didesain untuk dimainkan maksimal oleh 12 orang pemain dalam 1 kali ronde bermain. Pembuatan mengenai aturan dan tata cara bermain telah disesuaikan agar dipahami, sehingga pemain tidak kebingungan ketika bermain media ini. Setiap pemain harus mempunyai tanggung jawab atas dirinya sendiri ketika bermain dalam sebuah kelompok. Aturan dan cara bermain Board Game berbasis permianan tradisional egrang batok disajikan pada Gambar 2.

1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu kelompok merah, kuning, hijau dan biru
2. Setiap kelompok harus berjalan sesuai dengan jalan warna yang ada.
3. Masing-masing kelompok menentukan urutan maju. Lemparkan dadu untuk menentukan berapa banyak blok materi aproksimasi yang akan di lewati menggunakan egrang batok.
4. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang ada di setiap blok, agar dapat tetap bisa menempati blok tersebut. Apabila siswa gagal menjawab pertanyaan maka akan mengambil kartu hukuman dan mundur 2 blok.
5. Apabila siswa berhenti di blok bom, maka siswa harus menyelesaikan tantangan yang ada pada kartu *board games*
6. Setiap kelompok berlomba untuk membawa temannya melewati rintangan blok yang ada agar cepat mencapai rumah "ayo ngelong ke Lubuklinggau"
7. Kelompok dengan semua anggota yang paling cepat mencapai rumah "ayo ngelong ke Lubuklinggau" akan menjadi pemenang.

Gambar 1. Aturan dan Cara Bermain Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok

Sesudah aturan dan cara main dibuat, selanjutnya disusun detail desain alat-alat yang akan digunakan dalam media *Board Game* diantaranya adalah lintasan board game, kartu pertanyaan, kartu reward, kartu punishment serta pion. Lintasan dibuat sesuai dengan permainan board game pada umumnya dengan konsep permainan ludo yang dimodifikasi.. Papan board games dimodifikasi dengan menggunakan bahan spanduk dalam proses cetaknya dengan ukuran lebar 6 x5 meter dengan ketebalan 3 cm. pembuatan papan ini dibuat dalam desain besar aar bisa dimainkan langsung oleh siswa di lapangan. Desain lintasan board games berbasis permaiann tradisional egrang batok dapat dilihat pada gambar 3.

Adapun bidak yang akan digunakan siswa untuk bermain yaitu egrang batok yang terbuat dari batok kelapa yang ada disekitar masyarakat desa Sukadana dengan diameter ukuran 5 cm. Sepasang egrang batok dihubungkan dengan tali yang telah dipilin rapih dan kuat sehingga tidak mudah terlepas saat digunakan. Kartu yang digunakan menggunakan kertas buffalo dengan ukuran panjang 15 cm dan panjang 20 cm. Sedangkan dadu yang digunakan terbuat dari kardus bekas dengan ukuran 5x5 cm.



Gambar 2. Desain Lintasan Board Games dengan panjang x lebar = 6x5 meter



Gambar 3. Egrang batok sebagai pion yang akan digunakan siswa



Gambar 4. Desain dadu berukuran 5x5 cm



Gambar 5. Gambar kartu-kartu

Kartu pertanyaan terdapat 50 soal. Terdiri dari 5 indikator (1) Mengidentifikasi cara pengukuran suatu benda dengan membulatkan ke satuan terdekat. (2) Menguraikan cara pengukuran suatu benda dengan membulatkan ke puluhan terdekat. (3) Memproyeksikan cara pengukuran suatu benda dengan membulatkan ke ratusan terdekat. (4) Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembulatan suatu bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Bagian kartu pertanyaan terdiri dari soal dan poin, dibagian atas terdapat pertanyaan lalu dibawahnya terdapat keterangan mengenai poin (langkah) yang didapat jika menjawab soal tersebut dengan benar. Poin yang didapat antara 1 sampai 3 langkah, sesuai dengan tingkat kesulitan soal yang didapat.

Kartu reward terdiri dari 15 kartu dengan 4 kategori yaitu 1) bantuan jawaban, 2) ambil kartu question lagi, 3) lembar pertanyaan dan 5) ambil pertanyaan. Selanjutnya kartu hukuman, terdiri dari 10 kartu dengan 5 kategori seperti kembali ke start, 1 tidak ikut main 1 putaran dan mundur 1 sampai 3 langkah. Desain kartu dibuat sama semua, pembedanya bagian depan terdapat keterangan mengenai kartu termasuk jenis pertanyaan, reward atau hukuman.

Pengemasan media Board Game memperhatikan beberapa aspek diantaranya yaitu kepraktisan dan keawetan. Kartu-kartu pertanyaan, reward, hukuman dan egrang batok sebagai pion dikemas dalam box kecil dari akrilik. Media dikemas menggunakan kardus tebal dengan dilapisi stiker vinyl agar awet dan tidak mudah rusak ketika disimpan. Kardus kemasan media ukurannya dibuat seminimal mungkin sesuai ukuran alat-alat yang digunakan dalam Board Game. Hal tersebut bertujuan agar mudah untuk dibawa dan disimpan.

Selanjutnya pada tahap ini sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian maka harus dilakukan validasi, yaitu oleh validator ahli dalam hal ini peneliti melibatkan dosen dan guru. Validasi bertujuan untuk mengetahui media board games berbasis permainan tradisional egrang batok yang telah dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator akan mengisi instrumen yang telah disusun oleh peneliti pada tahap desain.

Validasi Materi

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi dengan objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono:2015). Selanjutnya, (Febriandi et al. 2019) juga menyatakan bahwa validitas isi suatu instrumen penelitian adalah ketepatan instrumen tersebut ditinjau dari segi materi yang akan

diteliti. Validitas isi suatu instrumen tes berkenaan dengan kesesuaian butir soal dengan indikator kemampuan yang diukur, kesesuaian dengan kompetensi dasar materi yang diteliti dan materi yang diteskan representatif dalam mewakili keseluruhan materi yang diteliti.

Validator materi pada proses penelitian ini yaitu Bapak Suheri, S.Pd yang merupakan guru pengampu pelajaran matematika kelas IV sekaligus wali kelas dalam kelas yang di uji. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel 6:

Tabel 6
Hasil Validasi Materi

Aspek yang Dinilai	Banyak Butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Cakupan Materi	10	0,89	Tinggi
Akurasi Materi	10	0,92	Tinggi
V rata-rata		0,90	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh V rata-rata sebesar 0,90 yang masuk kedalam kategori $> 0,90$. Perolehan skor tersebut masuk dalam kriteria Tinggi. Sehingga media pembelajaran board games berbasis egrang batok layak digunakan dalam proses pembelajaran dari segi materi.

Validasi Media

Proses validasi media dilakukan oleh dosen STKIP-PGRI Lubuklinggau yaitu Bapak Leo Charli, M.Pd sebagai ahli media. Pada lembar penilaian media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk ahli media, terdapat 20 pertanyaan positif yang akan dianalisis menggunakan formula Aiken's V. Adapun aspek yang akan dinilai dari segi media meliputi aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual.

Tabel 7
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Banyak Butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Rekayasa Media	7	0,86	Tinggi
Komunikasi Visual	13	0,90	Tinggi
V rata-rata		0,88	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh V rata-rata 0,88 $> 0,80$. Perolehan skor tersebut masuk dalam kriteria Tinggi. Sehingga media board games berbasis permainan tradisional egrang batok layak digunakan dalam proses pembelajaran dari segi media.

Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen STKIP-PGRI Lubuklinggau yaitu Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. pada lembar penilaian dari ahli materi tersebut dianalisis dengan menggunakan formula Aiken's V. Aspek yang dinilai seputar tata bahasa yang digunakan di media board games berbasis permainan tradisional egrang batok.

Tabel 8
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Banyak butir	Angka Aikens'V	Kriteria Koefisien Aikens'V
Kebahasaan	11	0,7	Cukup tinggi
V rata-rata		0,7	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh V rata-rata sebesar 0,7 yang masuk kategori $0,60 \leq 0,7 < 0,80$. Diperoleh skor tersebut berada dalam kriteria cukup tinggi. Sehingga media board games berbasis permainan tradisional egrang batok yang dikembangkan pada pembelajaran Matematika telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dari segi bahasa. Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian oleh para validator:

Tabel 9
Rekapitulasi Penilaian Oleh Para Validator

No	Nama Ahli	Perolehan Skor			Klasifikasi
		Materi	Media	Bahasa	
1.	Suheri, S.Pd	0,90	-	-	Tinggi
2.	Dr. Leo Charli, M.Pd	-	0,88	-	Tinggi
3.	Dr. Rusmana Dewi, M.Pd	-	-	0,7	Cukup Tinggi
Jumlah		0,90	0,88	0,7	
Rata-Rata			0,83		Tinggi

Analisis kevalidan berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa Draf 1 media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor rata-rata 0,83 dengan kriteria tingkat kevalidan “**Tinggi**”.

Implementation (implementasi)

Media *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok yang sudah dinyatakan valid kemudian dilakukan tahap uji coba, uji coba dilaksanakan apada siswa kelas IV SD Negeri Sukadana. Sebelum penggunaan media, pada pertemuan sebelumnya peneliti menyebarkan angket dan dan melakukan observi lapangan tentang pembelajaran tanpa media.

Ketika media diujicobakan, validator menilai kepraktisan media. Adapun rekapitulasi hasil lembar kepraktisan oleh Bapak Suheri, S.Pd, hasil penilaian uji kepraktisan oleh ahli media disajikan dalam tabel 10:

Tabel 10
Hasil Analisis Uji Kepraktisan Guru

Aspek yang Dinilai	Banyak Butir	Persentase	Kriteria Persentase
Cakupan materi	10	100%	Sangat Praktis
Akurasi materi	10	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui rata-rata dari kedua aspek tersebut adalah sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validator yang memberikan penilaian ini berpendapat bahwa melalui media ini dapat menumbuhkan interaksi antar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Uji Coba Perorangan (*one to one*)

Uji coba perorangan dilakukan pada hari Senin, 15 Februari 2021 pada 3 siswa kelas IV berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda. Uji coba perorangan menggunakan angket berjumlah 20 pernyataan yang berjenis check list dan terbuka. Angket berisikan pernyataan positif dengan menggunakan skala Guttman dengan keterangan penilaian yaitu Ya atau Tidak. Hasil persentase respon siswa pada tahap uji coba perorangan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11
Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Uji Perorangan

No	Aspek yang Dinilai	Responden	Persentase	Kriteria Persentase
1	Perhatian/ <i>Attention</i>	3 orang	92%	Sangat Praktis
2	Ketertarikan/ <i>Relevance</i>	3 orang	100%	Sangat Praktis
3	Keyakinan / <i>Confidence</i>	3 orang	96%	Sangat Praktis
4	Kepuasan / <i>Satisfaction</i>	3 orang	100%	Sangat Praktis
Rata-rata			97%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa seluruh aspek memperoleh kategori sangat praktis. Keempat aspek pernyataan respon siswa menunjukkan nilairata-rata yang tinggi yaitu 97% dengan kategori yang sangat praktis.

Uji Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji kelompok kecil dilakukan pada hari Rabu, 18 Februari 2021 pada siswa kelas IVA dengan 6 orang siswa yang dipilih berdasarkan saran dari wali kelas IVA bapak Suheri, S.Pd yang mempunyai 3 tingkatan kemampuan yaitu tinggi, sedang dan rendah. Hasil respon siswa pada tahap uji kelompok kecil disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 12
Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Uji Perorangan

No	Aspek yang Dinilai	Responden	Persentase	Kriteria Persentase
1	Perhatian/ <i>Attention</i>	6 orang	96%	Sangat Praktis
2	Ketertarikan/ <i>Relevance</i>	6 orang	94%	Sangat Praktis
3	Keyakinan / <i>Confidence</i>	6 orang	98%	Sangat Praktis
4	Kepuasan / <i>Satisfaction</i>	6 orang	83%	Sangat Praktis
Rata-rata			95%	Sangat Praktis

Dari hasil percobaan yang telah dilakukan pada 4 aspek terhadap pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok memperoleh kriteria yaitu sangat praktis. Pada tahap uji coba kelompok kecil tingkat ketertarikan dan antusiasme siswa sangat tinggi pada saat uji coba berlangsung. Siswa juga tidak memberikan saran maupun perbaikan dari media yang telah diuji cobakan. Begitu juga berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa seluruh aspek memperoleh kategori sangat praktis. Keempat aspek pernyataan respon siswa menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi yaitu 95% dengan kategori yang **Sangat Praktis**.

Evaluasi (*Evaluation*)

Media *Board Game* berbasis permainan tradisional egrang batok yang telah diujicobakan kepada peserta didik yang telah mempelajari materi aproksimasi. Hasil dari uji coba produk yang dilakukan peneliti pada hari sabtu, 18 Februari 2021 adalah beberapa peserta didik sudah aktif bertanya dan jika belum bisa memecahkan persoalan mereka berusaha dengan bertanya kepada teman ataupun guru untuk memecahkan persolannya.

Hampir semua pertanyaan mampu dijawab oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik cenderung lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya di depan temannya. Selain itu dengan adanya peserta didik dengan kemampuan yang berbeda pada setiap kelompok, maka siswa yang lebih pandai akan berusaha mengajar teman yang tidak bisa menjawab, karena solidaritas kelompok supaya tidak kalah dalam permainan. Skor yang diperoleh masing masing kelompok dalam menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan maupun kartu tantangan hasilnya juga sangat memuaskan. Aspek tersebut di dapat pada angket kepraktisan yang disebar oleh peneliti yang ditunjukkan oleh tabel 13 berikut

Tabel 13
Analisis Hasil Respon Siswa Terhadap Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok

No	Aspek	Indikator	Butir	Persentase
1	Perhatian/ <i>Attention</i>	Ketertarikan terhadap media media <i>board games</i> berbasis permainan tradisional egrang batok	2	96%
		Kemudahan dalam memahami materi pelajaran	2	
2	Ketertarikan / <i>Relevance</i>	Tidak membosankan	2	94%
		Berbeda dengan media yang biasa digunakan	2	
		Kesesuaian dengan latar belakang kemampuan siswa	2	
3	Keyakinan / <i>Confidence</i>	Termotivasi untuk belajar	2	98%
		Meningkatkan aktivitas pembelajaran	2	

No	Aspek	Indikator	Butir	Persentase
		Mengonstruksi pengetahuan siswa	2	
		Mengonstruksi pemahaman siswa	2	
4	Kepuasan / <i>Satisfaction</i>	Berani mengeluarkan pendapat	2	83%

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa hasil percobaan yang telah dilakukan pada 4 aspek terhadap pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok memperoleh kriteria sangat memuaskan. Pada tahap uji coba kelompok kecil tingkat ketertarikan dan antusiasme siswa sangat tinggi pada saat uji coba berlangsung. Siswa juga tidak memberikan saran maupun perbaikan dari media yang telah diuji cobakan. Begitu juga berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa seluruh aspek memperoleh kategori sangat praktis. Keempat aspek pernyataan respon siswa menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi yaitu 95% dengan kategori yang Sangat Praktis. Sehingga media board games berbasis permainan tradisional egrang batok dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar pada materi aproksimasi di kelas IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Kevalidan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok yang dikembangkan pada komponen kelayakan bahasa memperoleh skor $0,60 \leq 0,7 < 0,80$ dengan klasifikasi “Cukup Tinggi”. Adapun kelayakan materi memperoleh $0,90 > 0,80$ dengan klasifikasi “Tinggi”. Sedangkan pada kelayakan penyajian memperoleh skor sebesar $0,89 > 0,80$ dengan klasifikasi tinggi maka diperoleh skor rata-rata dari ketiga validator adalah $0,83 > 0,80$ yang masuk dalam tingkat kevalidan yang “Tinggi”. Sehingga media board games berbasis permainan tradisional egrang batok dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Praktikalitas media pembelajaran board games berbasis permainan tradisional egrang batok yang dikembangkan dilihat dari uji coba one to one yang memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada tahap uji kelompok kecil (*small group*) memperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil respon guru memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil seluruh uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media board games berbasis permainan tradisional egrang batok memenuhi syarat kevalidan dan kepraktisan serta layak digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2018. *Strategi Pembelajaran Di SD*. 24th ed. edited by E. . Palupi. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka: CV. Widya Karya Sejati.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ekok, Asep Sukenda, and Tri Juli Hajani. 2018a. “Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).” *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar* 176–84.
- Ekok, Asep Sukenda, and Tri Juli Hajani. 2018b. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau.” *Journal of Elementary School (JOES)* 1(2):141–57. doi: 10.31539/joes.v1i2.446.
- Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi, U. 2016. “Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo.” *J. Mhs. UNESA* 1–12.
- Febriandi, R. 2019. “Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar.” 2(2):148–58.

4226 *Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar – Elis Maryanti, Asep Sukenda Ekok, Riduan Febriandi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

Febriandi, R. 2020. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan Scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Journal of Elementary School (JOES)* 3:29–37.

Febriandi, Riduan Febriandi, Agus Susanta Susanta, and Wasidi Wasidi Wasidi. 2019. “Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar.” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 2(2):148–58. doi: 10.33369/dikdas.v2i2.10612.

Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil*. Malang: Cv Literasi Nusantara.

Hanief, Yulingga Nanda, and Sugito Sugito. 2015. “Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional.” *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 1(1):60–73. doi: 10.29407/js_unpgri.v1i1.575.

Hewi, La, and Muh Shaleh. 2020. “Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 4(01):30–41. doi: 10.29408/jga.v4i01.2018.

Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. 1st ed. Jakarta: Prenada Media Group.

Limantara, Daniel, Drs Heru, Dwi Waluyanto, M. Pd, Aznar Zacky, and M. Sn. 2015. “Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* 1(6):78547.

Ningrum, Selly Supra. 2016. “Pengembangan Media Visual Papan Permainan Pada Materi Bentuk Aljabar Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Siti Aminah Surabaya.” *Journal UNS* 1–6.

Pradifta, Daddy rief, Ciptianingsari Ayu Vitantri, and Ulumuh Umah. 2016. “Pengembangan Game Edukatif Monolita Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP.” *Ed-Humanistic Jurnal Ilmu Pendidikan* 1:36–43.

Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Putri, Wahyu Ananda. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game The Labyrinth Of Trigonometry Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA.” *Satya Widya* XXXIV(2):88–100.

Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfa Beta.

Triastuti, Desty, Sa’dun Akbar, and Edy Bambang Irawan. 2017. “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang.” *Jurnal Pendidikan* 2(10):1344–50.

Yensy, Nuru Astuty. 2012. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Argamakmur.” *Exacta* 10(1):24–35.

Zaini. 2015. *Karakteristik Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Vol. 1.

Zuhriah, R. 2019. “Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran PPKn Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut Undang-Undang NKRI 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di MA Bangun Al Falah Bagilan Tuban.” *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 7 No 2.