P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BERBASIS *LOCAL WISDOM* DALAM PENANAMAN KARAKTERISTIK BERKEBINEKAAN GLOBAL

Myrna Apriany Lestari[1], Yani Fitriyani[2] , Eli Hemawati[3], Rini ramdhania[4], Ndaru Mukti Oktaviani[5]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kuningan[1,3,4,5], Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan[2]
Email: *myrna@uniku.ac.id

Lestari., Myrna Apriany. (2024). Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Local Wisdom dalam Penanaman Karakteristik Berkebinekaan Global. *Jurnal Pelita PAUD*, *8*(2), 515-523.
doi: https://doi.org/ 10.33222/pelitapaud.v8i2.3810

Diterima: 27-04-2024 Disetujui: 03-05-2024 Dipublikasikan: 28-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Board Game* agar menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami *local wisdom* sebagai bagian dari upaya penanaman karakteristik berkebinekaan global sebagai salah satu karakteristik pelajar pancasila. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SD kelas III di SDIT Darul Amanah, metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah Research and Development (R&D) model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tiga langkah-langkah penelitian pengembangan, yang terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan, serta pengujian dan diseminasi. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, penilaian produk oleh ahli, dan penyebaran angket efektivitas media *Board Game* tersebut. Hasil penelitian menunjukan media *Board Game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan karakter berkebhineakaan global dikatakan layak berdasarkan hasil penilaian uji ahli yang mendapat nilai rata-rata 77,50 di mana kategori dari nilai tersebut adalah baik. Pengukuran karakteristik media dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan nilai rata-rata sebesar 78,60 berkategori baik. Persentase dari penilaian lembar observasi menunjukkan nilai sebesar 30% siswa memberikan respon yang sangat baik, 50% siswa memberikan respon yang baik, dan 20% siswa memberikan respond cukup. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik yakni mudah dipahami siswa, menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta dapat membantu siswa belajar dengan menyenangkan.
Kata kunci: media pembelajaran, *Board Game*, kearifan lokal, kebinekaan global

Abstract: *This research aims to develop learning media in the form of a Board Game to attract students' attention and make it easier for students to understand local wisdom as part of efforts to instill the characteristics of global diversity as one of the characteristics of Pancasila students. The subjects of this research were grade III elementary school students at SDIT Darul Amanah. The method used to conduct this research was the Borg & Gall Research and Development (R&D) model which was simplified into three research and development steps, consisting of preliminary study, development, as well as testing and dissemination. The data collection techniques are observation, interviews, product assessment by experts, and distributing questionnaires on the effectiveness of the Board Game media. The research results show that local wisdom-based Board Game media in instilling a character of global diversity is said to be feasible based on the results of the expert test assessment which received an average score of 77.50 where the category of this score is good. Media characteristics were measured using an observation sheet with an average value of 78.60 in the good category. The percentage of the observation sheet assessment shows that 30% of students gave very good responses, 50% of students gave good responses, and 20% of students gave adequate responses. These results indicate that the learning media developed has the characteristics of being easy for students to understand, attracting students' interest and enthusiasm in learning, and can help students learn in a fun way.*
Keywords: *learning media, Board Games, local wisdom, global diversity*

© 2024 Myrna Apriany Lestari dkk
Under the license CC BY-SA 4.0

*corresponding author: Myrna Apriany Lestari
http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

PENDAHULUAN

Karakteristik Berkebinekaan Global merupakan salah satu dari enam karakteristik Pelajar Pancasila yang menjadi komitmen Kemendikbud dalam mewujudkan visi dan misi Presiden Tahun 2020-2024 serta Visi Indonesia 2045 (Sofyan, F. S., & Sanusi, A. R., 2023). Pada karakteristik ini, Pelajar Indonesia diharapkan mampu mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa (Jamaludin, J., Amus, S., & Hasdin, H., 2022). Adapun elemen Kunci Berkebinekaan Global, yaitu, mengenal dan menghargai budaya (mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identita dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional dan global); kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama (memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya sebagai sebuah kekayaan perspektif sehingga terbangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama); refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan (secara reflektif memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebhinekaannya agar terhindar dari prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda, sehingga dapat menyelaraskan perbedaan budaya agar tercipta kehidupan yang harmonis antar sesama; dan kemudian secara aktif-partisipatif membangun masyarakat yang damai dan inklusif, berkeadilan sosial, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan) (Jordi, D., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, M. S., & Ds, M., 2017). Ada beberapa kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan jiwa kebinekaan global siswa, diantaranya mempelajari tari saman misalnya juga kebudayaan dari daerah lain dengan tujuan untuk melestarikannya, menonton pagelaran kebudayaan nusantara meskipun pertunjukan tersebut bukan berasal dari suku sendiri, menjunjung tinggi budaya lokal, dan mengenalkan beragam keunikan potensi daerah (Permananda, T. P., 2020). Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal merupakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, terutama di tingkat sekolah dasar (Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D., 2021). Diketahui juga bahwa media pembelajaran mampu membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak (Ayu, N. K., & Manuaba, I. S., 2021). Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Marinda, L., 2020). Perkembangan kognitif siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Objek konkret adalah objek yang dapat di indra oleh siswa, baik itu indra penglihat, indra peraba, indra pendengar, pengecap maupun pencium. Dalam hal ini, objek konkret tersebut terwujud dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Sedangkan kebudayaan lokal yang akan diimplementasikan dalam media pembelajaran tersebut adalah mengenai keragaman budaya di Indonesia. Seperti diketahui bersama, bahwa Bangsa Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam di setiap daerahnya salah satunya di Kabupaten Tanah Datar yang memiliki kearifan budaya lokal sebagai ciri khas atau identitas budaya masyarakatnya. Kebudayaan atau kearifan lokal meliputi: bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur/bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, petuah-petuah yang di sampaikan secara verbal dan turun-temurun (Suryana, D., & Hijriani, A., 2022). Lebih lanjut disampaikan bahwa kebudayaan atau kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang ada dan berlaku serta yang diyakini suatu kebenarannya dalam suatu masyarakat. Pengembangan media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada siswa sekolah dasar merupakan salah satu cara melestarikan kebudayaan lokal masyarakat setempat sejak dini (Mukhlis, M., Asnawi, A., & Rasdana, O., 2020). Sehingga sudah menjadi hal yang wajib bagi para pendidik untuk memberitahukan hal tersebut kepada siswa sejak pendidikan dasar, supaya siswa ikut turut dalam mencintai kebudayaan lokal dan melestarikannya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru di sekolah untuk

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

menemukan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam menumbuhkan dan menanamkan karakteristik kebinekaan global ini di tengah gempuran budaya asing yang masuk secara masif melalui tontonan di televisi juga media sosial sehingga membuat para siswa menjadi lebih tertarik dan menyukai hingga mengikuti budaya asing yang kadang bertentangan dengan norma agama dan budaya bangsa. Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk Board Game agar menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami Local Wisdom sebagai bagian dari upaya penanaman karakteristik berkebinekaan global sesuai Profil Pelajar Pancasila (Jusmawati, J., Baharuddin, I., & Mahdi, M., 2024). Media *Board games* merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, umumnya dibuat dari karton tebal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bernosky, (2016) dalam (Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y., 2023) bahwa "*board games* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan". Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Beberapa contoh *board games* yang sudah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga. *Board games* diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif untuk anak sehingga anak tidak bergantung pada gadget sebagai media permainan. Dengan *board games* siswa menjadi lebih aktif sehingga berdampak positif terhadap proses belajar (Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R., 2021). Disamping itu bermain *game* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik dan aplikasi memahami materi tanpa menghafal. Media *games* edukasi dirancang dengan memperhatikan prinsip visual.

Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Lestari, N. M. C. P., Sutama, I. M., & Utama, I. D. G. B., 2018). Media ini dianggap mampu menarik minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami. Berkaitan dengan hal tersebut, guru atau pendidik yang diharapkan adalah pendidik yang mampu memberikan pelayanan kepada setiap peserta didik. Untuk itu, para pendidik harus menyesuaikan pembelajaran dengan karakter peserta didik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang berbasis permainan (Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A., 2024). Dipilihnya fokus solusi pembuatan media pembelajaran berorientasi kebudayaan lokal dilihat dan digunakan siswa yang akan sangat efektif dalam proses penyampaian materi pelajaran yang disampaikan oleh beberapa guru SDIT Darul Amanah. Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal juga dapat digunakan dalam membantu siswa belajar segi kognitif, sehingga diharapkan dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dan sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Kudadiri, S. (2023). melalui penelitian yang dilakukannya, hasil penelitian tersebut di mana disampaikan dalam hasil penelitiannya bahwa media yang dimaksud sudah sesuai dengan tata cara mengajar siswa dan memiliki desain yang menyenangkan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Dari Hasil penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa melalui penerapan media aplikasi *Education Games* berbasis budaya lokal maka kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak pada Kelompok B di TK Teratai Kota Makassar dapat meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, maupun dari hasil tes belajar siswa, dimana pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori baik. Dari dua hasil penelitian di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut juga

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

dapat memberikan gambaran bahwa dengan adanya atau dilakukannya pengembangan media pembelajaran, akan dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Indonesia di mata pelajaran IPS, dan dapat di asumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di materi keragaman budaya di Indonesia di mata pelajaran IPS. Berdasarkan fakta dan pemaparan yang telah disebutkan, maka melalui pengembangan media pembelajaran IPS berorientasi pada kebudayaan lokal diharapkan dapat membantu guru dan siswa SDIT Darul Amanah dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Indonesia Upaya pengembangan media pembelajaran tersebut tentunya dengan harapan pembelajaran yang dirancang bertujuan peningkatan keterampilan dalam membuat dan mengelola media pembelajaran bagi guru-guru SDIT Darul Amana dalam hal penyampaian materi dengan baik sehingga peserta didik dapat memahami materi. *Game Board* yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang ditetapkan oleh Kemendikbud dalam mewujudkan Pelajar Pancasila dan sebagai bagian dari salah satu Topik Riset Unggulan yang telah ditetapkan oleh Universitas Kuningan. Luaran penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbentuk *Board Game* yang akan disosialisasikan ke guru-guru di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan suatu perangkat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global. Penelitian ini dikategorikan dalam jenis penelitian pengembangan (research and development), yaitu pengembangan media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari *Borg and Gall* (Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M., 2020). Model pengembangan *Borg and Gall* terdiri dari 10 langkah yang kemudian dikelompokkan menjadi 3 langkah utama untuk memudahkan penelitian. Lebih lanjut Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021) Adapun langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi studi pendahuluan, pengembangan produk, dan validasi produk serta ujicoba produk. Langkah tersebut juga dikombinasikan dengan model ADDIE yakni meliputi: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Pada studi pendahuluan, langkah yang dilakukan yakni mengumpulkan dan menganalisis informasi mengenai permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran, mengkaji dan merumuskan pentingnya media pembelajaran, mengkaji teori yang menjadi dasar pengembangan, serta mengkaji karakteristik media pembelajaran terdahulu. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan identifikasi terhadap karakteristik guru dan siswa dalam hal penggunaan media pembelajaran, serta analisis materi yakni mengidentifikasi, merinci serta menyusun konsep secara sistematis hal ini dilakukan untuk pengorganisasian materi, dan tampilan media pembelajaran. Setelah langkah tersebut dilakukan maka tahap berikutnya adalah merancang komponen-komponen pendukung. Tahap pengembangan produk disiapkan draft desain produk yang dikembangkan yakni media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global. Sebelum diujicoba, draft produk dikaji kembali apakah kecukupan teori-teori pendukung produk telah dipenuhi dengan baik pada setiap komponen-komponen produk sehingga siap diuji secara valid oleh para ahli dan praktisi dari sudut rasional teoretis dan kekonsistenan konstruksinya. Pada tahapan validasi produk, akan dilakukan kegiatan validasi ahli. Kegiatan validasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan kesahihan media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global. Hasil validasi digunakan untuk merevisi media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global, sekaligus

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

menunjukkan kelayakan media *board game* berbasis *local wisdom* dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global yang akan digunakan guru dan siswa di SDIT Darul Amanah. Setelah diperoleh produk yang valid maka, Media Pembelajaran yang dikembangkan siap diujicoba. Pada saat proses ujicoba atau implementation produk, dilakukan juga penyebaran lembar observasi untuk melihat/ menilai karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian pada tahap evaluation, dilakukan kesimpulan dari kegiatan ujicoba/implementation yang telah dilakukan serta menarik hasil dari lembar observasi yang disebar guna untuk mengetahui karakteristik dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sumber data penelitian ini, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu, observasi (langsung) dilakukan untuk mengamati proses pengembangan dan uji coba produk, lembar validasi, digunakan sebagai instrument dalam uji coba, dan validasi produk yang dikembangkan, lembar Observasi yang diberikan kepada guru ataupun wali murid untuk meninjau respond siswa saat melihat media pembelajaran yang dikembangkan. Catatan lapangan yang dilakukan bersamaan dengan implementasi ujicoba produk yang berisi tentang hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya uji coba produk; Dokumentasi yang meliputi gambar atau foto selama berlangsungnya penelitian pengembangan (research and development) yang dilakukan. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif untuk menganalisis lembar Observasi dan uji pakar yang dilakukan. Rentang nilai dan kriteria dari uji pakarmengacu pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Uji Pakar

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Sedang
21%-40%	Buruk
0%-20%	Buruk Sekali

Kriteria penilaian dan rentang nilai yang ditunjukkan pada Tabel 1 digunakan sebagai pedoman pengambilan nilai terhadap uji validitas pakar. Rentang nilai diperoleh berdasarkan perhitungan dengan melihat skor maksimal dan skor minimal yang diperoleh dan dibandingkan dengan banyaknya opsi jawaban. Penjabaran opsi jawaban dilakukan dengan menggunakan skala *likert* termasuk dalam indikator penilaian validasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media yang di kembangkan adalah media *board games* berbasis *local wisdom* dalam penanaman karakter berkebhinekaan global pada mata pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya di Indonesia. Pengembangan media ini menggunaan langkah dari *Borg and Gall* yang terdiri dari 3 tahapan utama yakni pendahuluan, pengembangan produk, dan validasi. Sebelum mengembangkan produk, Langkah awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pada siswa kelas III SDIT Darul Amanah. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan subjek penelitian terhadap produk yang hendak dikembangkan. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terhadap guru kelas III, observasi, dan studi pustaka. Informasi ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru mengenai seperti apa media *board games* berbasis *local wisdom* yang dapat digunakan dalam penanaman karakter berkebhinekaan global. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan kajian pustaka. Wawancara kepada wali kelas III bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan guru terhadap media *board games* berbasis *local wisdom* dalam penanaman karakter berkebhinekaan global. Sedangkan observasi dilakukan di dalam kelas pada proses KBM berlangsung. Kajian pustaka dilakukan dengan cara menganalisis berbagai media *board games* yang dapat digunakan dalam penanaman karakter berkhebinekaan global.

Hasil wawancara dilakukan kepada wali kelas III SDIT Darul Amanah pada 11 November 2022. Pada wawancara wali kelas III berinisial DN dan hasil observasi menunjukkan bahwa penanaman karakter

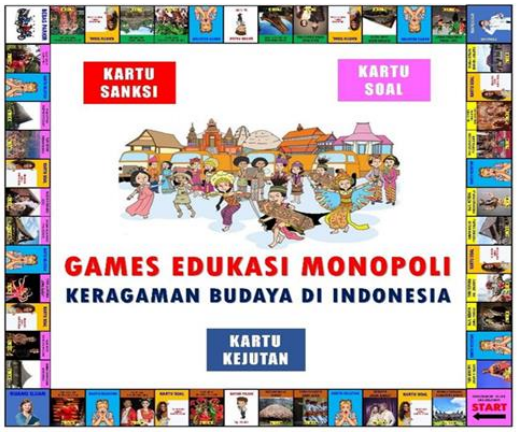
P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

berkebhinekaan global di sekolah belum menggunakan media karena penerapan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila ini masih berada pada tahap persiapan untuk digunakan di Tahun Ajaran berikutnya. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa wali kelas juga menyatakan bahwa penanaman nilai karakter berkhebinekaan global di sekolah sudah menggunakan media meskipun belum khusus, sehingga hasil studi tersebut menguatkan peneliti bahwa wali kelas III SDIT Darul Amanah membutuhkan media penanaman nilai karakter berkhebinekaan global yang tepat di sekolah. Hasil kajian pustaka beberapa media *board game* yang ada, menunujukkan bahwa media monopoli berbasis *local wisdom* ini sesuai dengan kebutuhan dalam menanamkan nilai karakter berkebhinekaan global pada siswa karana dapat digunakan pada mata pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Tahap berikutnya adalah tahap validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan uji pakar yakni menilai kelayakan media pembelajaran. Pakar dalam validasi produk dipilih 2 orang dosen. Terdapat 3 indikator dalam instrumen uji pakar yang meliputi komponen isi, komponen, tampilan, dan komponen aksesibilitas. Adapun hasil uji pakar ditampilkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 2. Penilaian Uji Validasi

No	Ahli	Skor	Indikator
1	Dosen 1	75,00	Baik
2	Dosen 2	80,00	Baik
Rata-Rata		77,50	Baik

Berdasarkan penilaian yang diberikan dalam uji ahli, diketahui bahwa nilai rata-rata mencapai 77,50 dengan kategori baik. Perolehan nilai ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan atau diujicoba. Meskipun skor yang diberikan secara keseluruhan menunjukkan hasil yang memuaskan, namun dari Pakar dalam kelompok Dosen terdapat beberapa masukan yakni berupa penambahan dan pemilihan warna dalam media dapat lebih diperhatikan lagi. Berdasarkan masukkan tersebut maka dilakukan perbaikan terhadap isi media. Hasil penilaian validator tersebut kemudian dinilai tingkat relevansi antar validator dengan menggunakan statistik Aiken's V. Rentang antara angka V yang diperoleh di atas adalah antara 0 sampai 1,00 maka angka 0,91 rerata skor Aiken's V dalam tabel validator dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi bagi setiap indikator tersebut. Artinya setiap indikator yang terdapat dalam produk media *board game* berbasis *local wisdom* memiliki validitas isi yang baik. Berikut adalah delapan indikator produk media board game berbasis *local wisdom* yang divalidasi, yaitu kesesuiaan media dengan tujuan pembelajaran; kesuaian media dengan karakteristik peserta didik; kemampuan media menjadi sumber belajar; efisiensi dan efektifitas; keamanan bagi peserta didik; pengembangan keaktifan dan kreatifitas peserta didik; pengembangan suasana pembelajaran; dan kualitas media. Hasil penilaian media board game berbasis local wisdom berada pada rerata skor Aiken's V 0,813, dikarenakan rentang angka V adalah antara 0 sampai 1,00 maka angka 0,813 dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi bagi setiap indikator media *board game* berbasis *local wisdom* tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Utomo, E.P. (2020) bahwa validasi media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga media dapat diimplemetasikan dengan baik pada proses pembelajaran di kelas. Tampilan media yang telah direvisi ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Media *Board Game* Monopoli Berbasis *Local Wisdom*

Media pembelajaran yang dikembangkan juga telah direvisi sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1, hal ini bertujuan agar media pembelajaran dapat menarik minat

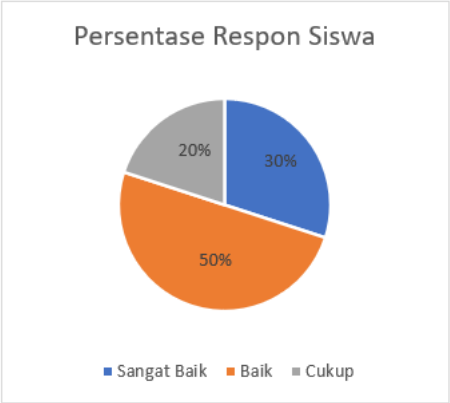
P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

belajar peserta didik. Selanjutnya dilanjutkan pada tahap implementasi produk untuk menilai karakteristik dari media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran juga telah menampilkan unsur kebudayaan lokal. Selanjutnya, Karakteristik pengembangan media pembelajaran pengukuran terhadap karakteristik produk dilakukan dengan menyebarkan lembar observasi kepada guru untuk mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil dari analisis lembar observasi dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Lembar Observasi

No	Siswa	Skor	Kategori
1	Siswa 1	80	Baik
2	Siswa 2	75	Baik
3	Siswa 3	100	Sangat Baik
4	Siswa 4	87,5	Sangat Baik
5	Siswa 5	75	Baik
6	Siswa 6	85	Baik
7	Siswa 7	75	Baik
8	Siswa 8	100	Sangat Baik
9	Siswa 9	70	Baik
10	Siswa 10	60	Cukup
11	Siswa 11	80	Baik
12	Siswa 12	60	Cukup
13	Siswa 13	77	Baik
14	Siswa 14	80	Baik
15	Siswa 15	75	Baik
Rata-Rata		78,60	Baik

Berdasarkan analisis berupa hasil analisislembar observasi, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skor menunjukkan hasil yang baik yakni dengan nilai 78,60 dengan kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa setelah melihat dan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan adalah positif, siswa merasa senang dan dapat memahami materi yang dipelajari mellaui media pembelajaran. Hal ini juga berarti bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta isi dari media tersebut dapat dimengerti oleh siswa. Persentase respon siswa terhadap media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2



Gambar 2. Persentase Respon Siswa

Berdasarkan persentase yang ditunjukkan pada Gambar 2, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa yakni 50% memberikan respond yang baik. Tidak ada siswa yang memberikan respon kurang ataupun sangat kurang. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik yakni mudah dipahami siswa, menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta membantu siswa belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Hasil yang ditemukan tersebut juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022) mengatakan permainan monopoli pembelajaran memberi dampak pada siswa terhadap hasil pembelajaran IPS. Siswa dapat memanfaatkan permainan monopoli dalam meningkatkan minat maupun antusias dalam belajar terhadap materi tertentu. Adapun bagi guru, penggunaan monopoli dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran cenderung bervariasi dan mengurangi jenuh pada siswa. Selanjutnya, Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020) Maka dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki hubungan atau korelasi antara variabel nilai dengan variabel hasil. Karena *r-hitung* atau *Pearson Correlation* dalam analisis ini bernilai positif maka artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif. Jadi kedua tabel menunjukan hasil nilai r hitung serta nilai signifikansi yang sama berarti kedua SD mempunyai taraf belajar yang sama.

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

SIMPULAN

Media *board game* berbasis local wisdom dalam menanamkan karakter berkebhineakaan global yang dikembangkan telah berada pada kategori valid dan layak untuk diimplementasikan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian uji validasi pakar yang mendapat nilai rata-rata 77,50 di mana kategori dari nilai tersebut adalah baik. Pengukuran karakteristik media dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan nilai rata-rata sebesar 78,60 berkategori baik. Persentase dari penilaian lembar observasi menunjukkan nilai sebesar 30% siswa memberikan respon yang sangat baik, 50% siswa memberikan respon yang baik, dan 20% siswa memberikan respon cukup. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik yakni mudah dipahami siswa, menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta dapat membantu siswa belajar dengan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5076-5085. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026

Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 194-201. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498

Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, *9*(2), 353. http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Jamaludin, J., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan nilai profil pelajar pancasila melalui kegiatan kampus mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 698-709. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553

Jordi, D., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *6*(1). https://doi.org/10.24036/dekave.v6i1.8372

Jusmawati, J., Baharuddin, I., & Mahdi, M. (2024). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERWAWASAN KEARIFAN LOKAL. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, *12*(1), 1-7. https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5127

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3140-3147. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121

Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023). Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, *6*(3), 576-586. https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17982

Lestari, N. M. C. P., Sutama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran visual bagi pebelajar BIPA pemula di undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, *8*(1). https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i1.20535

Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, *13*(1), 116-152. https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26

Mukhlis, M., Asnawi, A., & Rasdana, O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. *Jurnal Sastra Indonesia*, *9*(2), 97-102. https://doi.org/10.15294/jsi.v9i2.39120

Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 8 No. 2 Juni 2024

konsep bilangan pada anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 117-128. https://doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128

Permananda, T. P. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, *5*(1), 18-24. https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894

Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *5*(2), 176-186. http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649

Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan video pembelajaran matematika berorientasi kebudayaan lokal pada sekolah dasar. *Sebatik*, *25*(2), 590-597. https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649

Sofyan, F. S., & Sanusi, A. R. (2023). Relevance Compulsory Learning in Basic Education, Pancasila Students and The Golden Generation of Indonesia in 2045. *Journal Civics and Social Studies*, *7*(1), 56-67. https://doi.org/10.31980/civicos.v7i1.2969

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1077-1094.

Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *8*(1). https://doi.org/10.32507/attadib.v8i1.2424

Utomo, E. P. (2020). Pengembangan media Janus (Jelajah Nusantara) pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 28-38. http://dx.doi.org/10.17977/um022v5i12020p028

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta Journal*, *5*(3), 111-118. https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051