

Implementasi *Board Game* ‘Balap Mahkota’ Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi Bagi Siswa SD Negeri 2 Pengkol

Bintang Putra Aryatama^{*1}, Nikodemus Christiano David², Muh Rizky Anggara Yunan Putra³, Muhammad Setiyawan⁴

¹²³⁴Prodi S1 Informatika, ¹²³⁴STMIK Amikom Surakarta

¹²³⁴Sukoharjo - Indonesia

Email: ¹bintang.10360@mhs.amikomsolo.ac.id,

²nikodemus.10361@mhs.amikomsolo.ac.id, ³muh.10372@mhs.amikomsolo.ac.id,

⁴muhhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

Learning media can help the teaching and learning process. Choosing the right learning media such as Board Game Media gives students the opportunity to study questions through problem solving steps. Researchers modified a game inspired by a local game from Semarang, namely Culinary Racing, by changing the game to Crown Racing, where the content of this game is used as a means of educational learning to develop and test the effectiveness of the board game "Crown Racing" in increasing learning motivation and understanding of social studies material for grade 6 students at SD Negeri 2 Pengkol. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation for 15 grade 6 students. This game is designed to present social studies questions in an interesting and interactive form, so that it can motivate students to learn. Shows that the use of "Crown Racing" significantly increases students' motivation and understanding of social studies material. Evaluation was carried out through a questionnaire which indicated a positive response from students, with a high percentage of understanding of the material. Apart from that, this game is also considered easy to understand by the majority of students. Thus, "Racing Mahkota" is proven to be an effective and innovative learning medium for improving the quality of social studies learning in elementary schools. The board game "Crown Racing" is effective in increasing learning motivation and understanding of social studies material for grade 6 students at SD Negeri 2 Pengkol.

Keywords: *Board Game, Crown Racing, Culinary Racing, Education Game.*

Abstraksi

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Memilih media pembelajaran yang tepat seperti Media Board Game memberi siswa kesempatan untuk mempelajari soal-soal melalui langkah-langkah pemecahan masalah. Peneliti memodifikasi game yang terinspirasi dari game lokal asal semarang yaitu Balap Kuliner dengan mengganti game menjadi Balap Mahkota yang dimana isi dari game ini untuk sarana edukasi pembelajaran. untuk mengembangkan dan menguji efektivitas permainan papan "Balap Mahkota" dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi IPS siswa kelas 6 SD Negeri 2 Pengkol. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi pada siswa kelas 6 sebanyak 15 subjek. Permainan ini dirancang untuk menyajikan soal-soal IPS dalam bentuk yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Menunjukkan bahwa penggunaan “Balap Mahkota” secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Evaluasi dilakukan melalui angket yang mengindikasikan respon positif dari siswa, dengan persentase pemahaman materi yang tinggi. Selain itu, permainan ini juga dinilai mudah dipahami oleh mayoritas siswa. Dengan demikian, “Balap Mahkota” terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Permainan papan “Balap Mahkota” efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi IPS siswa kelas 6 SD Negeri 2 Pengkol.

Kata Kunci: *Board Game, Balap Mahkota, Balap Kuliner, Game Edukasi.*

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu guru mengirimkan pesan kepada siswa. Ini dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa untuk belajar dengan lebih baik. Dengan memilih media yang mendukung, tujuan dapat dicapai. Memilih media pembelajaran yang tepat dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami[1]. Media *board game* memberi siswa kesempatan untuk mempelajari soal-soal melalui langkah-langkah pemecahan masalah. Selain itu, karena tampilannya yang menarik, penyajiannya yang mudah dan disertai gambar, dan kemampuan untuk dimainkan secara berkelompok, penggunaan media *board game* dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah siswa[1]. Pada akhirnya, ini dapat meningkatkan antusiasme atau kegembiraan siswa dalam belajar.

Permainan papan adalah media pembelajaran yang efektif salah satu cara yang menyenangkan untuk belajar adalah dengan menggunakan *board game*[2]. *Board game* terbagi menjadi dua jenis, yaitu game edukasi dan game non-edukasi. Game edukasi bertujuan untuk mengajarkan materi atau topik tertentu, serta meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir, dan keterampilan sosial[3].

Dengan terbantunya teknologi yang lebih pesat, media yang dipakai lebih praktis dan fleksibel, dimana orang akan lebih memilih yang mudah digunakan dan cepat, lebih pada game *Balap Mahkota*. Media menggunakan digital lebih efektif terlebih lagi bagi siswa sekolah, untuk mengenalkan game tradisional maupun game papan dengan media digital, dan dapat diakses melalui perangkat smartphone.

Balap Mahkota yang merupakan game papan yang bertujuan untuk edukasi masyarakat, maupun siswa sekolah. Peneliti memodifikasi game tersebut yang terinspirasi dari game lokal asal semarang yaitu *Balap Kuliner*. Game tersebut sebelumnya lebih bertema tentang mengenalkan ke arah kuliner makanan nusantara, game ini menarik peneliti karena dengan adanya pengetahuan tentang berbagai macam makanan indonesia, dan mengenalkan ke masyarakat melalui media game papan tersebut. Dengan begitu tujuan peneliti merombak seperti tema, aturan main dengan menyesuaikan papan

permainan yang ditujukan kepada siswa sekolah terkhusus SD kelas 6, dengan memberikan pengetahuan lebih dan menambah pemahaman kepada siswa. Dengan metode game membuat siswa lebih aktif dan menyenangkan, karena dengan bermain dan dapat menjawab soal pertanyaan, siswa dapat lebih memahami.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk menyampaikan pesan, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Menurut Harisa *et al.* [1], pemilihan media yang tepat mampu merangsang minat, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Media yang menarik dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang semakin banyak digunakan adalah *board game*. *Board game* merupakan permainan berbasis papan yang dapat diadaptasi menjadi sarana edukatif yang menyenangkan. Harisa *et al.* [1] menjelaskan bahwa penerapan *board game* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Kurniawan *et al.* [2] menunjukkan bahwa penggunaan *board game* mampu meningkatkan kerja sama antarsiswa, menumbuhkan kompetisi sehat, serta memperkuat keterampilan sosial.

Penelitian oleh Prihandoko *et al.* [3] mengembangkan *board game* “*Labyrinth in the Forest*” untuk siswa SMP pada materi bilangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematika secara signifikan setelah menggunakan media tersebut. Hal ini membuktikan bahwa media berbasis permainan dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung yang konkret dan menyenangkan.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, model ADDIE sering digunakan karena memberikan tahapan yang sistematis, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Widiyanto dan Yunianta [4] menggunakan model ini dalam pengembangan *board game* “*TITUNGAN*” yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah menengah pertama. Melalui tahapan yang terarah, media yang dihasilkan menjadi valid, menarik, serta efektif diterapkan di kelas.

Kemajuan teknologi juga memberikan dampak besar terhadap pengembangan media pembelajaran. Rahmawati *et al.* [5] menyatakan bahwa digitalisasi media seperti *board game* menjadikan proses belajar lebih fleksibel dan praktis, karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui perangkat digital. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan media tradisional seperti “*Balap Mahkota*” ke dalam bentuk digital yang lebih interaktif dan sesuai karakteristik peserta didik generasi saat ini.

Penelitian terbaru juga memperkuat peran *board game* sebagai media edukatif di berbagai jenjang. Zikrillah & Humardhiana [6] mengembangkan *board game* *Edumaze* untuk siswa kelas VI SD dengan metode R&D dan terbukti efektif meningkatkan pemahaman serta antusiasme belajar. Sementara itu, Aldya *et al.* [7] mengembangkan *board game* berbasis ADDIE pada materi struktur dan fungsi tumbuhan, yang hasilnya mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, Fathurrohman *et al.* [8] mengembangkan *board game* konvensional dan digital untuk pembelajaran aritmatika, dan keduanya terbukti efektif dalam menumbuhkan partisipasi serta pemahaman siswa. Penelitian oleh Annazhira *et al.* [9] menekankan pentingnya analisis kebutuhan siswa sebelum mengembangkan media, sebagaimana pada tahap awal model ADDIE, untuk memastikan bahwa media *board game* benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Lebih lanjut, Putra & Mansoor [10] mengembangkan *APP-assisted board game* sebagai media pembelajaran berbasis hybrid (fisik dan digital) yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. Sementara itu, Safitri [11] mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *board game* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan model pengembangan seperti ADDIE dan R&D terbukti membantu menghasilkan media yang valid, praktis, dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar. Selain itu, digitalisasi *board game* turut memperluas akses dan fleksibilitas pembelajaran, sehingga mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik generasi modern. Dengan demikian, *board game* layak dijadikan alternatif strategis dalam upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

2.2 Posisi dan Perbandingan Penelitian Terkait

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *board game* efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa. Harisa *et al.* [1] menekankan pentingnya pemilihan media yang mampu menarik perhatian siswa, sedangkan Kurniawan *et al.* [2] dan Prihandoko *et al.* [3] membuktikan bahwa *board game* dapat mengembangkan kerja sama, berpikir kritis, dan pemahaman konsep matematika. Widiyanto & Yunianta [4] serta Lestari *et al.* [7] menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan media yang valid dan efektif, sementara Wulandari & Septiani [6] melalui metode R&D menunjukkan bahwa *board game* *Edumaze* dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada satu aspek pembelajaran saja, seperti motivasi atau pemahaman konsep. Penelitian ini menempati posisi berbeda dengan menggabungkan kedua aspek tersebut melalui pengembangan *board game* ‘Balap Mahkota’ yang diadaptasi dari permainan tradisional ‘Balap Kuliner’.

Pendekatan ini memberikan nilai tambah berupa unsur kearifan lokal, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, edukatif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini si peneliti menggunakan metode pengembangan atau yang sering juga disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan (R&D) ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan, merancang, dan mengevaluasi produk, sistem, atau proses baru. Metode ini seringkali digunakan di berbagai aspek seperti teknologi, pendidikan, industri, dan kesehatan.

Dan dalam metode pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE yang dimana dalam model ini mempunyai 5 tahapan penyelesaian untuk menghasilkan produk yaitu beberapa diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi[8]. Dan produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah *boardgame* yang nantinya akan membantu para siswa mengembangkan berpikir kreatif matematis mereka dengan menggunakan metode perhitungan[9]. Dan hasil dari penelitian ini adalah sebuah perangkat pembelajaran *boardgame* yang dinamakan “Balap Mahkota”[10]. Dan *boardgame* ini nantinya akan diujicobakan di SD Negeri 2 Pengkol. Berikut Penjelasan alur dari setiap tahapan :

- 1. Analisis** : Pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi keperluan pembelajaran, yang dimana peneliti akan mencari data tentang siswa, sasaran dan tujuan pembelajaran, konteks penggunaan *boardgame* dan tantangan.
- 2. Desain** : pada tahap ini peneliti akan mendesain atau memodifikasi tampilan dan peraturan *boardgame* “Balap Kuliner” dan merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan para siswa SD Negeri 2 Pengkol.
- 3. Pengembangan** : Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam *boardgame* “Balap Kuliner” dan peneliti juga akan membuat prototipe atau mencetak gameboard “Balap Kuliner” yang telah dimodifikasi.
- 4. Implementasi** : Pada tahap ini peneliti akan mengimplementasikan atau melakukan ujicoba *boardgame* yang telah dibuat dan dimodifikasi ke sekolah SD Negeri 2 Pengkol. Yang dimana sebelum para siswa melakukan percobaan *boardgame*, si peneliti akan menjelaskan aturan dan cara bermain *boardgame* “Balap Kuliner”.
- 5. Evaluasi** : Pada tahap yang terakhir peneliti akan mengevaluasi *boardgame* “Balap Kuliner” apakah *boardgame* “Balap Kuliner” mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi para siswa.

Dan dalam menentukan apakah *boardgame* “Balap Kuliner” telah efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi para siswa, peneliti menggunakan instrumen kuesioner dengan meminta penilaian kepada para siswa SD Negeri 2 Pengkol apakah mereka menyukai *boardgame* “Balap Kuliner” tersebut atau tidak[11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

4.1.1 Profil Sekolah

Data tentang latar belakang dan prosedur belajar di SD Negeri 2 Pengkol diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. SD Negeri 2 Pengkol adalah sekolah dasar yang pertama kali didirikan pada tahun 1985. Sekolah ini awalnya adalah SD inpres sebelum akhirnya diambil alih oleh pemerintah provinsi. Sekolah tersebut terletak di Pengkol, Kecamatan Karanggede, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, dan memiliki luas tanah 4.477 meter persegi. Semua ruangan di SD Negeri 2 Pengkol memiliki tujuan khusus. Ada enam ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar, satu ruang perpustakaan, dan satu ruang untuk kepala sekolah untuk koordinasi. Selain itu, ada satu ruang guru yang digunakan oleh guru untuk berkumpul dan berbicara.

Sekolah ini memiliki satu ruang UKS dan satu ruang mushola untuk kegiatan agama. Beberapa ruang kelas juga memiliki kipas angin, dengan total enam kipas angin di seluruh sekolah.

Sebanyak sepuluh guru di SD Negeri 2 Pengkol adalah PNS (Pegawai Negeri Sipil), PPPK (Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja), dan TPK (Tenaga Kerja dengan Perjanjian Kontrak). Sekolah saat ini menggunakan kurikulum merdeka untuk kegiatan ekstrakurikuler, yang hanya mencakup pramuka. Kurikulum sebelumnya, kurikulum tiga belas, mencakup pramuka dan tari. Sekolah ini memiliki 74 siswa, dengan rata-rata 10–13 siswa per kelas. Tahun ajaran sebelumnya juga memiliki 12 siswa baru yang masuk ke kelas satu.

4.1.2 Mata Pelajaran yang Digunakan

Peneliti dalam pengembangan *board game* Balap Mahkota, melakukan pencarian untuk materi yang akan diambil, dengan mencari dari sumber referensi dan analisa dengan sesuai siswa kelas 6 SD, maka penulis memilih mata pelajaran IPS sebagai materi untuk pertanyaan pada *board game* Balap Mahkota. Peneliti memilih IPS, karena untuk memberi pemahaman lebih dan pengetahuan bagi para siswa kelas 6 SD terhadap lingkungan sekitar, Sejarah dari Indonesia, Peta dan Geografi dan lain sebagainya. Berikut materi yang diambil oleh peneliti untuk dimasukan ke dalam soal

Pertanyaan Pada *Board Game* Balap Mahkota antara lain:

1. Keragaman Sosial dan Budaya
2. Perjuangan Kemerdekaan Indonesia
3. Perkembangan Teknologi dan Komunikasi
4. Peta dan Geografi
5. Ekonomi dan Kegiatan Ekonomi
6. Globalisasi
7. Pemerintahan dan Demokrasi
8. Lingkungan Hidup
9. Bencana Alam dan Penanggulangannya
10. ASEAN dan Kerjasama Internasional

4.1.3 Target Pemain

Target pemain yang dituju dari penelitian ini adalah kepada para siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Peneliti memberikan pengalaman permainan ini yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan mengintegrasikan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum kelas 6, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai topik, sekaligus memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kerjasama dalam kelompok.

4.2 Desain dan Pengembangan

4.2.1 Desain Boardgame Manual

Desain *board game* yang dibuat merupakan hasil inspirasi dari game board lokal Indonesia yang bernama Balap Kuliner, Lalu peneliti memodifikasi keseluruhan dari papan, aturan yang dipakai, dan pendukung lainnya. Pada permainan ini, peneliti mengubah tema yang awalnya tentang kuliner, menjadi tema kerajaan. Lalu peneliti juga mengubah tata letak jalur pada papan permainan dengan bentuk puzzle, agar melatih otak siswa untuk menentukan jalur yang akan disambung, lalu adanya penambahan soal edukasi untuk menjalankan bidak permainan dan kuda untuk menentukan siapa pemenang yang membawa mahkota terlebih dahulu. Berikut desain papan permainan yang peneliti buat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Papan Permainan Balap Mahkota

4.2.2 Peralatan yang Digunakan

Peralatan pendukung yang berguna melengkapi permainan Balap Mahkota, berikut gambar alat-alat pendukung sebagai berikut :

1. Bidak

Bidak yang digunakan bidak yang sering dipakai untuk board game lain, Pada game balap mahkota untuk memberi tanda bahwa bidak tersebut adalah pemain seperti gambar berikut ini.



Gambar 2. Bidak Permainan

2. Kartu Pertanyaan

Pada permainan papan Balap Mahkota, untuk syarat menjalankan bidak adalah bisa menjawab Soal tentang edukasi. Berikut kartu desain untuk Balap Mahkota sebagai berikut ini.



Gambar 3. Desain Kartu Pertanyaan

4.2.3 Aturan Permainan

Aturan permainan ini merupakan bentuk jalannya sebuah permainan agar tertata rapi saat permainan dimulai hingga permainan selesai dan menentukan siapa pemenang dalam permainan tersebut.

1. Memulai Permainan

Sebelum permainan dimulai para pemain mempersiapkan peralatan bidak dan sesuaikan warna yang di inginkan, lalu hompimpa antara 3 orang sampai 4 orang untuk menentukan urutan pembuka soal kartu pertanyaan.

2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan tentang soal IPS Kelas enam, dimana urutan pemain yang membuka soal harus membacakan soal atau memperlihatkan soal kepada pemain lain, lalu pemain yang bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan cepat maka, pemain tersebut dibolehkan menggerakkan bidak, mengatur jalur *puzzle*, dan menggerakkan kartu Kuda yang berada disamping papan permainan.

3. Jalur *Puzzle*

Jalur ini dibuat secara acak yang berguna untuk melatih otak siswa agar dapat menuju kotak Mahkota untuk mendapatkan sebuah kartu mahkota tersebut dan menuju finish pada tempat transitnya kuda.

4. Kartu Mahkota

Pemain yang mendapatkan kartu Mahkota, segera mungkin untuk menuju kartu yang berlogo kuda yang berkeliling, diusahakan kartu kuda tersebut sampai ditempat kotak transit kuda, dan bersamaan bidak melangkahi kotak transit kuda tersebut, maka pemain dapat memenangkan permainan.

5. Pemenang

Pemenang dalam permainan ini ada 2 pemain, pemain pertama yang sudah membawa mahkota ke kotak transit kuda atau bisa dibilang finish, maka pemain tersebut

dianggap menang dan menjadi Raja. Selain itu pemain yang mendapat finish kedua maka pemain tersebut dianggap menang dan akan menjadi perdana menteri.

4.3 Implementasi dan Pengujian

Setelah melakukan implementasi terhadap *board game* yang bertujuan untuk game edukasi kepada siswa kelas 6 SD Negeri 2 Pengkol, Peneliti melakukan pengambilan angket untuk mengetahui pemahaman para siswa terhadap game edukasi Balap Mahkota dan materi yang diberikan dalam game edukasi dengan pilihan “Ya” atau “Tidak”[5]. Berikut hasil angket yang peneliti ambil dari 15 Siswa SD Negeri 2 Pengkol seperti tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Angket Pemahaman Terhadap Board Game Balap Mahkota

No	Rule	Mudah Dipahami	
		(Ya (%))	(Tidak (%))
1	Pemain dalam permainan Balap Mahkota berisi 3 - 4 Orang	100	0
2	Penentu urutan pemain pembuka soal kartu pertanyaan dengan melakukan hompimpa	90	10
3	Pemain menjalankan bidak dan kuda dengan benar menjawab soal	100	0
4	Jika Pemain tidak bisa menjawab atau salah menjawab, bidak harus mundur 1 langkah	70	30
5	Jika pemain berada dikotak logo Mahkota, maka mempunyai kartu mahkota untuk dibawa pergi ke arah tempat transit kuda	75	25
6	Pemain yang sudah mempunyai kartu mahkota, tetapi tidak sampai di kuda maka dianggap kalah	60	40
7	Pemain yang membawa kartu mahkota dan sudah sampai di transit kuda, maka akan menang	90	10
8	Pemenang ada 2, pemenang pertama akan menjadi raja, lalu pemenang ke 2 akan menjadi perdana menteri	80	20
Rata-rata		83,125	16,875

Hasil angket diatas yang memperoleh dari 15 siswa SD Negeri 2 Pengkol rata-rata memperoleh nilai 83,125% untuk Ya mudah dipahami, dan tidak mudah dipahami memiliki nilai 16,875%.

4.4 Desain Game Digital

Perkembangan teknologi pada era modern ini, manusia menggunakan teknologi untuk kebutuhan yang membantu dalam pekerjaan, bermain, atau berkomunikasi . Pada

hal ini dari tingkat anak-anak, remaja, dewasa sudah diajakan menggunakan smartphone, sebuah perangkat pintar yang memiliki flexibilitas dapat digunakan. Dengan demikian *GameBoard* dapat di implementasikan ke dalam *smartphone* yang dimana dapat dimainkan secara daring atau online dengan teman, orang lain.

Dengan seiring jaman, game board dengan berbasis daring lebih cepat diakses dengan *smartphone*, terlebih kepada anak-anak, remaja maupun dewasa dan dapat mengenalkan kepada pengguna apa itu *game board* terlebih pada generasi kini, yang dimana game papan sudah banyak ditinggalkan, dan memilih menggunakan *smartphone* yang lebih praktis. Dengan demikian dengan adanya *Board Game* edukasi Balap Mahkota dapat mempermudah anak-anak SD belajar dengan materi soal pertanyaan yang diberikan pada game Balap Mahkota dan mengasah otak dengan mengatur *puzzle* dalam game dengan Media *Smartphone* sebagai media edukasi yang praktis.

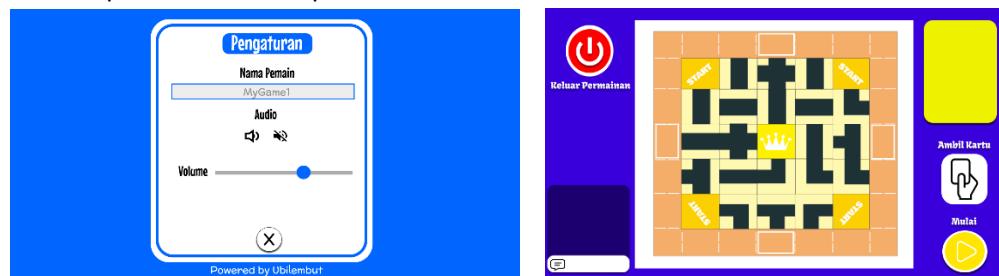
4.4.1 Interface Game Balap Mahkota Digital

Permainan dalam versi digital ini dalam hal cara bermain, ataupun pedoman tetap sama seperti pada game papan Balap Mahkota, perbedaannya hanya dalam mengimplementasikan pada media digital untuk sarana edukasi siswa. Berikut tampilan desain interface dari *game board* Balap Mahkota versi digital.



Gambar 4. Tampilan Loading Screen dan Tampilan Depan Game Balap Mahkota

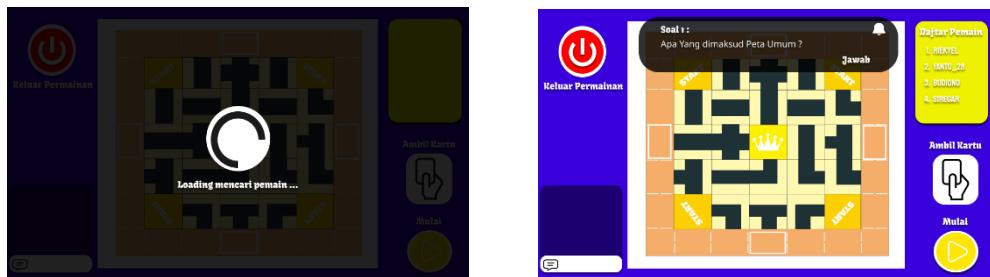
Gambar 4 diatas merupakan *desain interface loading screen* dan halaman dengan game Balap Mahkota saat aplikasi dimulai.



Gambar 5. Tampilan Setting dan Halaman Permainan Balap Mahkota

Gambar 5 merupakan tampilan di dalam setting yang dapat diatur oleh pengguna sesuai keinginan dengan memberi nama pemain dalam game, pengaturan suara. Dan disebelah merupakan halaman permainan dari game Balap Mahkota dengan desain papan game yang sama, lalu dengan ada tombol Mulai untuk memulai game, Ambil kartu yang digunakan untuk mengambil

kartu mahkota yang sesuai dalam aturan game, lalu dashboard nama pemain, dan menu kolom chat untuk berinteraksi dengan pemain lain ataupun sebagai tempat menjawab soal pertanyaan.



Gambar 6. Tampilan Loading mencari pemain dan Tampilan game yang sudah dimulai

Gambar 6 diatas merupakan tampilan dari Loading mencari pemain, dimana mencari pemain secara acak, dan tampilan disamping merupakan permainan yang sudah di mulai, lalu adanya 4 pemain acak yang akan bertanding di dalam game tersebut. Lalu muncul sebuah pop up soal pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain, jika jawaban benar maka pemain tersebut bisa menjalankan bidak, lalu jika jawaban tersebut salah atau tidak dijawab maka mundur satu langkah jika sudah di dalam rute, untuk pemain yang masih di dalam start, maka pemain tersebut hanya diam tanpa menjalankan bidak.



Gambar 7. Tampilan Game Selesai dan Tampilan *Dashboard* Pemenang

Gambar 7 merupakan tampilan game selesai, yang dimana game tersebut sudah terselesaikan oleh semua pemain. Pada tampilan disebelahnya, merupakan dashboard pemenang dari game dan daftar pemain yang meraih medali masing-masing.

4.4.2 Aturan Permainan Game Digital

Pada aturan game Balap Mahkota versi digital tersebut, kurang lebih aturan yang dipakai sama seperti pada versi papan. Perbedaan aturan nya hanya sebatas pada soal pertanyaan, yang dimana soal tersebut muncul dengan pop up, dan diacak oleh sistem itu tersendiri, dan sistem akan mengetahui jawaban mana yang benar atau salah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian
 - a. Implementasi media pembelajaran board game “Balap Mahkota” terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 2 Pengkol.
 - b. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, terutama karena unsur permainan yang interaktif.
 - c. Penggunaan board game juga meningkatkan pemahaman materi IPS, dibuktikan dengan hasil angket dan evaluasi yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pemahaman siswa sebesar lebih dari 80%.
2. Kelebihan Penelitian
 - a. Media Balap Mahkota menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
 - b. Menggabungkan unsur kearifan lokal dan edukatif, sehingga siswa tidak hanya belajar materi IPS, tetapi juga mengenal budaya daerah.
 - c. Dapat dimainkan secara berkelompok, yang melatih kemampuan sosial dan kerja sama antar siswa.
 - d. Media ini mudah diterapkan oleh guru tanpa memerlukan peralatan teknologi yang rumit.
3. Kekurangan Penelitian
 - a. Penelitian hanya dilakukan pada jumlah responden yang terbatas (15 siswa) sehingga generalisasi hasil masih terbatas.
 - b. Evaluasi dilakukan dalam waktu singkat, belum mengukur pengaruh jangka panjang terhadap retensi pengetahuan siswa.
 - c. Produk masih berupa versi manual (fisik) sehingga belum sepenuhnya efisien untuk diterapkan di era pembelajaran digital.
4. Pengembangan Selanjutnya
 - a. Disarankan untuk mengembangkan versi digital dari Balap Mahkota agar dapat dimainkan melalui perangkat smartphone atau komputer.
 - b. Dapat diperluas penerapannya pada materi pelajaran lain seperti matematika, bahasa Indonesia, atau PPKn.
 - c. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan skala lebih besar dan desain eksperimen yang lebih kuat (misalnya kelompok kontrol).
 - d. Menambahkan fitur gamifikasi (poin, level, leaderboard) agar motivasi intrinsik siswa semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Gamayanto, A. B. Harisa, A. Setiawan, and H. Haryanto, “Pelatihan Board Game Dan Penerapannya Pada Entrepreneurship Di SMA Negeri 3, Semarang,” *Abdimasku J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 1, p. 21, 2023, doi: 10.33633/ja.v6i1.716.
- [2] R. Kurniawan, A. G. Razaq, and E. Poerbaningtyas, “Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar,” *J. Desain*, vol. 8, no. 2, p. 132, 2021, doi:

10.30998/jd.v8i2.8166.

- [3] G. K. Prihandoko and T. N. H. Yunianta, “Pengembangan Board Game ‘Labyrinth in the Forest’ Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 578–590, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i1.548.
- [4] J. Widiyanto and T. N. H. Yunianta, “Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa,” *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 3, pp. 425–436, 2021, doi: 10.31980/mosharafa.v10i3.997.
- [5] F. Rahmawati, E. H. Mulyana, and Q. Qonita, “Digitalisasi Pendidikan Melalui Pengembangan Media Digital Interaktif Tema Alam Semesta untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini,” *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 10, no. 1, pp. 57–69, 2024, doi: 10.18592/jea.v10i1.12557.
- [6] A. Zikrillah and A. Humardhiana, “Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar,” *Magelaran J. Pendidik. Seni*, vol. 4, no. 2, pp. 163–174, 2021, doi: 10.35568/magelaran.v4i2.1695.
- [7] R. F. Aldya, A. B. S. Umbu, Y. Istikomayanti, and Y. Pantiwati, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk,” *Intel. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–74, 2023.
- [8] M. Fathurrohman, H. Nindiasari, and I. Rahayu, “A conventional and digital mathematical board game design and development for use by students in learning arithmetic,” *J. Math. Educ.*, vol. 13, no. 4, pp. 631–660, 2022, doi: 10.22342/jme.v13i4.pp631-660.
- [9] R. Alawiyah, “Fakultas ilmu pendidikan universitas negeri jakarta 2020,” vol. 6, no. 1, p. 3, 2020.
- [10] T. Priskadana Putra and A. Z. Mansoor, “App-Assisted Boardgame As an Educational Medium for Elementary School’S Children’S Collaborative Skill’S,” *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 14, no. 2, pp. 100–122, 2023, doi: 10.5614/jkvw.2023.14.2.3.
- [11] W. C. D. Safitri, “Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar,” *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 6, no. 2, pp. 181–190, 2020, doi: 10.22219/jinop.v6i2.8186.