
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14915

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

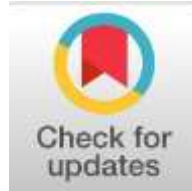
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

QR Code Assisted Jelajah Nusantara Board Game For Cultural Diversity Education: Pengembangan Media Board Game Jelajah Nusantara Berbantuan Qr-Code Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Shoi Wira Avista, shoiwira4@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Rahyu Setiani, rahyusetiani@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Eka Yuliana Sari, eyulianasari99@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Pancasila education plays a vital role in instilling national identity, tolerance, and social responsibility among elementary students. **Specific Background** Teaching cultural diversity requires contextual and interactive tools, yet instructional resources remain limited and unengaging. **Knowledge Gap** Existing learning media rarely combine physical exploration mechanics with dynamic digital audio-visual resources to teach Indonesian cultural diversity. **Aims** This study aims to develop and validate a QR-code assisted board game focusing on national cultural diversity for fifth-grade classrooms. **Results** Utilizing the ADDIE development framework, expert evaluations confirmed exceptional validity scores of 97% for media design, 91% for content, and 95% for language. Furthermore, classroom trials demonstrated high practicality with teacher and student response scores reaching 92% and 94.7%, respectively. **Novelty** The primary innovation lies in synergizing a hexagonal regional mapping board game structure with embedded QR codes that provide direct access to animated digital multimedia content. **Implications** This interactive instructional medium offers a practical pedagogical solution to bridge conceptual gaps, reduce classroom fatigue, and foster national tolerance among young learners.

Highlights

- The ADDIE framework guided the systematic creation of a highly valid educational board game.
- Expert validations confirmed superior structural, linguistic, and substantive academic quality.
- Classroom implementation yielded exceptional user acceptance and engagement among elementary students.

Keywords

Board Game; QR-Code; Indonesian Cultural Diversity; Learning Media; ADDIE Model

Published date: 2026-08-27

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan signifikan dalam membentuk karakter bangsa, karena karakter yang berkualitas akan memberikan landasan yang kokoh bagi pembangunan bangsa yang berkelanjutan [1]. Pelajaran ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai dasar negara secara kognitif, tetapi juga menanamkan kesadaran kebangsaan, toleransi, serta tanggung jawab sosial yang mendalam pada diri peserta didik.

Pendidikan Pancasila menanamkan nilai moral, kemanusiaan, persatuan, dan demokrasi untuk membentuk karakter peserta didik agar menghargai keberagaman budaya serta mampu menyaring pengaruh budaya asing yang tidak sesuai norma bangsa [2]. Penguatan karakter melalui mata pelajaran ini diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan kebangsaan yang mendalam, sehingga peserta didik tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki etika sosial yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat [3]. Keberhasilan transformasi nilai-nilai tersebut menjadi indikator penting dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul dan berintegritas bagi masa depan negara.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar mencakup materi mengenai keragaman sosial dan budaya, dengan bahasan mengenai “Keberagaman Budaya Indonesia” yang terdapat dalam buku Pendidikan Pancasila untuk kelas V pada kurikulum merdeka semester II. Materi ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami keragaman suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, serta menyadari betapa pentingnya hidup harmonis di tengah perbedaan. Pendidikan usia dini yang mengintegrasikan pemahaman tentang keragaman budaya dan interaksi inklusif dapat meningkatkan apresiasi anak terhadap perbedaan serta mendorong sikap saling menghormati dalam masyarakat [4]. Pembelajaran yang memuat unsur budaya lokal juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa cinta tanah air, serta sikap toleransi pada peserta didik [5]. Materi keberagaman perlu disajikan melalui pembelajaran yang kontekstual, melibatkan partisipasi aktif peserta didik, dan dikemas secara menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Indonesia memiliki keberagaman suku, budaya, dan adat istiadat yang penting bagi pembentukan identitas dan karakter peserta didik. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD masih menghadapi keterbatasan media inovatif sehingga pemahaman dan minat siswa terhadap keberagaman budaya belum optimal (Putri & Adriansyah, 2021; Salsabila et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Menurut Azzahra & Atifah tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk mengembangkan karakter peserta didik agar memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara [6]. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan belum sepenuhnya mampu menarik minat belajar peserta didik. Permasalahan tersebut tentunya mengakibatkan pembelajaran dirasa kurang menarik dan tidak menyenangkan sehingga membuat bosan peserta didik dan berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik pada proses pembelajaran. Kurangnya variasi media pembelajaran juga menyebabkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, belum tercapai secara optimal [7]. Upaya pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan sarat dengan nilai-nilai kebangsaan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan guru dengan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan jelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik sekolah dasar [8]. Pembelajaran berbasis permainan cocok untuk pelajar dari segala usia dan di berbagai bidang [9]. Permainan edukatif seperti monopoli edukasi, dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan kerja sama antar peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Studi Astra et al. (2020) mengembangkan board game Monopoli untuk materi kesehatan pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar menggunakan metode R&D model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi dan media serta memperoleh respons positif dari peserta didik [10]. Media tersebut juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Rahayuningsih et al. (2025) mengembangkan media Monopoli Cerdas (MONCER) bertema budaya menggunakan R&D model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan kategori sangat layak. Respons siswa juga sangat positif, sementara penggunaan media terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton [11].

Drestanta et al. (2025) mengembangkan board game VOKUBA menggunakan R&D model ADDIE untuk membantu peserta didik memahami volume kubus dan balok serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika [12]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game VOKUBA yang dikembangkan memperoleh nilai validasi sebesar 96,75% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh nilai sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media board game VOKUBA dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai

media pembelajaran berperan krusial dalam meningkatkan semangat, keterlibatan aktif, serta hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi media yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia masih terbatas. Karena itu, diperlukan media inovatif yang memadukan permainan dan nilai budaya untuk memperkuat pemahaman siswa tentang identitas serta kekayaan budaya bangsa.

Pengembangan media board game Jelajah Nusantara hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan kualitas pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Media berbentuk permainan papan (board game) ini dirancang untuk menggabungkan elemen eksplorasi visual dengan wawasan kebangsaan melalui mekanisme belajar yang interaktif. Kebaharuan dari penelitian ini dibanding pengembangan media serupa adalah integrasi teknologi QR-Code yang dapat dipindai oleh peserta didik maupun guru untuk mengakses materi digital berupa video animasi secara lebih mendalam. Kelengkapan permainan seperti papan berbentuk segi enam, kartu soal dan tantangan, dadu, uang budaya, petunjuk permainan, pion dengan desain yang tidak ditemukan pada media permainan serupa.

Board game Jelajah Nusantara diharapkan membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan bermakna dengan mengenalkan keberagaman suku secara interaktif. Integrasi QR-Code memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai kebinekaan, interaksi sosial, dan karakter sesuai Pancasila sejak dini.

METODE

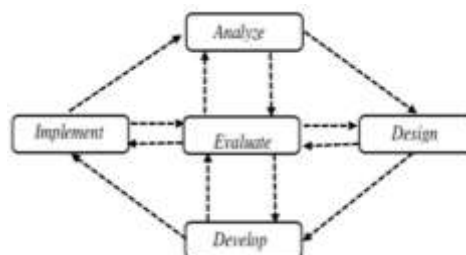
A. Model Penelitian

Penelitian menggunakan R&D model ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

B. Prosedur Penelitian

Proses pengembangan mengikuti tahapan ADDIE yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Gambar 1 Model ADDIE



Sumber: (Aryanitha & Agung, 2022) [13]

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji produk dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dapat membantu menentukan apakah produk yang dibuat itu baik atau tidak. Produk yang berupa Jelajah Nusantara adalah hasil dari pengembangan ini, yang akan diuji untuk memastikan kevalidannya. Setelah uji coba selesai, orang yang memvalidasi produk akan menganalisis apa saja yang bagus dan tidak bagus dari bahan ajar yang dihasilkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah guru di kelas V dan semua peserta didik di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangunjaya, dengan total peserta didik sebanyak 24 orang.

3. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, catatan observasi, tanggapan ahli materi dan ahli media, serta komentar guru dan peserta didik selama proses uji coba.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian angket validasi dari ahli media, ahli materi, respon guru, dan peserta didik.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

ISSN 2714-7444 (online), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

1. Teknik Pengumpulan Data

a) Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik.

b) Wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait masalah dan kebutuhan pembelajaran.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan materi, angket respons guru dan peserta didik, serta pedoman wawancara guru.

E. Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data adalah cara untuk mengelola data yang sudah dikumpulkan dalam sebuah penelitian agar bisa dipahami dan dihitung. Data yang sudah didapatkan akan diperiksa untuk menilai seberapa baik dan akurat produk yang diciptakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Board Game Jelajah Nusantara

Pengembangan media ini menerapkan R&D dengan model ADDIE, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan kerangka kerja ini didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur secara logis, komprehensif, serta sangat adaptif untuk melahirkan produk edukatif seperti board game Jelajah Nusantara. Melalui rangkaian proses ini, diharapkan dapat dihasilkan media permainan yang memiliki tingkat validitas tinggi, menarik secara visual, serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya guna mengoptimalkan pemahaman pada materi keberagaman budaya Indonesia.

1. Tahap Analysis (analisis)

Tahap analisis diawali dengan pelaksanaan studi pendahuluan melalui observasi secara langsung di lapangan guna mengidentifikasi kebutuhan riil proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan pencapaian hasil belajar klasikal yang belum optimal akibat minimnya ketersediaan perangkat ajar visual interaktif. Hal ini didukung oleh pendapat (E. Y. Sari, 2019) yang menyatakan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran menjadikan kendala dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik [14]. Informasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara terstruktur bersama guru kelas V yang menyatakan bahwa cakupan materi keberagaman budaya Indonesia yang sangat luas dan padat, cenderung tersampaikan secara abstrak jika hanya mengandalkan buku teks konvensional, sehingga memicu kejenuhan pada peserta didik. Yang berarti mereka memerlukan stimulus fisik dan alat peraga nyata untuk menjembatani pemahaman konseptual mereka mengenai keragaman suku, rumah adat, tarian, pakaian adat, dan masih banyak lagi.

2. Tahap Design (perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun cetak biru (blueprint) dan desain awal dari produk Board Game Jelajah Nusantara. Hal ini didukung oleh pendapat (Santika & Oktaviarini, 2025), dimana proses ini meliputi merancang dan menetapkan bentuk media yang akan dibuat. Langkah pertama yang dilakukan pada fase ini adalah memetakan capaian pembelajaran, beserta indikator esensial materi keberagaman budaya Indonesia yang akan dimuat ke dalam komponen permainan [15]. Selanjutnya, proses visualisasi komponen media, mulai dari papan permainan berupa peta wilayah Indonesia, kartu tantangan atau soal, pion, hingga buku petunjuk permainan dirancang menggunakan perangkat lunak Canva. Sesuai dengan prinsip perancangan media instruksional, langkah desain ini mengintegrasikan keselarasan antara tujuan materi esensial dengan aktivitas bermain kelompok, sehingga aspek kognitif dan motorik peserta didik dapat terstimulasi secara seimbang dan menyenangkan.

3. Tahap Development (pengembangan)

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya [16]. Setelah media selesai diproduksi secara fisik, langkah berikutnya adalah melakukan proses uji validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan lembar penilaian yang diisi oleh ahli media diperoleh skor persentase tinggi dalam kategori sangat valid yang membuktikan bahwa tata letak, kemudahan navigasi permainan, keterbacaan teks, serta kualitas ketahanan fisik komponen permainan sudah memenuhi kelayakan teknis. Hasil penilaian dari validator ahli materi juga menunjukkan kategori sangat valid, yang didasarkan pada aspek kesesuaian substansi kebudayaan dengan kurikulum, keakuratan informasi adat, serta kebermanfaatan instruksional media. Ahli bahasa memberikan penilaian dengan kategori sangat valid karena penggunaan bahasa dinilai komunikatif, sesuai perkembangan peserta didik, serta mendukung pemahaman isi media.

4. Tahap Implementation (penerapan)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan produk Board Game Jelajah Nusantara yang telah dinyatakan valid ke dalam kondisi ruang kelas yang sebenarnya. Hal ini senada dengan pendapat (Ardiansah & Miftakhi, 2020), dimana pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas

pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan uji coba penerapan media ini dilakukan secara langsung pada proses pembelajaran mandiri maupun kelompok di kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya [17]. Dalam pelaksanaannya peneliti dan guru kelas ikut berperan langsung dalam jalannya implementasi ini dan mencatat adanya peningkatan antusiasme yang tinggi, interaksi sosial yang positif antarpeserta didik, serta kemudahan dalam mengadopsi aturan permainan selama proses belajar berlangsung. Board Game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code meningkatkan antusiasme siswa melalui permainan dan video digital yang interaktif. Respons siswa sebesar 94,7% menunjukkan media tersebut menarik, mendorong keterlibatan, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, antusiasme peserta didik tidak hanya dipengaruhi tampilan media, tetapi juga oleh perpaduan unsur fisik dan digital yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas V.

5. Tahap Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan fase akhir yang difokuskan untuk mengukur dampak, kepraktisan, serta tingkat efektivitas keseluruhan dari penggunaan media permainan papan yang dikembangkan. Sejalan dengan pendapat (Kholifah et al., 2023), bahwa evaluasi dilaksanakan pada tahap implementasi setelah uji coba kepada peserta didik di sekolah [18]. Evaluasi dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media serta angket respons guru dan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan hasil belajar pada materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, board game Jelajah Nusantara tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif siswa SD Negeri 1 Bangunjaya.

B. Kevalidan Media Board Game Jelajah Nusantara

Penilaian tingkat kevalidan media board game Jelajah Nusantara dilakukan melalui proses telaah oleh para pakar dan praktisi yang berkompeten. Pihak-pihak yang terlibat dalam pengujian ini meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, serta peserta didik selaku pengguna akhir. Adapun serangkaian aspek yang dievaluasi dalam penilaian ini meliputi:

1. Validasi Ahli Media

Proses validasi media pembelajaran board game Jelajah Nusantara dilakukan oleh dua validator ahli untuk menguji kelayakan instrumen dari segi desain dan fungsional. Penilaian pada tahap evaluasi ini mencakup empat cakupan aspek utama, yaitu aspek teknis, tampilan, teks, dan gambar. Validator pertama, Ibu NO, M.Pd., memberikan penilaian dengan perolehan skor sebesar 98%. Sementara itu, validator kedua, Ibu DAAP, M.Pd., memberikan akumulasi skor sebesar 96%. Berdasarkan rata-rata penilaian dari kedua ahli tersebut, media board game Jelajah Nusantara masuk ke dalam kriteria “sangat valid” atau “sangat layak” dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran dengan revisi minor.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi materi menitikberatkan pada tiga aspek utama, yaitu aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognitif anak, serta sistematika penyajian materi dalam permainan. Proses uji validitas materi ini melibatkan dua orang pakar sebagai desainer instrumen penilaian. Validator pertama adalah Ibu FDA, M.Pd., yang memberikan penilaian dengan perolehan skor sebesar 88%. Selanjutnya, validator kedua yang bertindak sebagai praktisi pembelajaran sekaligus guru kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya, yaitu Ibu IY, S.Pd. SD., memberikan akumulasi skor sebesar 94%. Akumulasi nilai rata-rata dari kedua validator ahli tersebut memposisikan isi materi dalam media pembelajaran ini berada pada kriteria “sangat valid” atau “sangat layak” untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran keragaman budaya bagi peserta didik sekolah dasar.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilaksanakan guna memastikan bahwa seluruh redaksi teks pada media board game Jelajah Nusantara memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Evaluasi pada tahapan ini menitikberatkan pada aspek utama, yaitu meliputi aspek kelugasan (lugas), komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa. Bapak RSJ, M.Pd., selaku validator pertama, menetapkan nilai kelayakan bahasa sebesar 94%. Disisi lain, Bapak APS, M.Pd., selaku validator kedua, memberikan akumulasi penilaian kebahasaan dengan total skor mencapai 96%. Akumulasi persentase yang diperoleh dari kedua penilai ahli tersebut mengkategorikan komponen kebahasaan board game Jelajah Nusantara ke dalam predikat “sangat valid”, sehingga media ini dinyatakan aman dan siap diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Validasi Instrumen Angket Guru dan Peserta Didik

Validasi ini instrumen ini dilaksanakan secara komprehensif untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan dalam lembar kuesioner benar-benar valid, reliabel, serta mampu menjaring data respons yang objektif mengenai penggunaan board game Jelajah Nusantara. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli instrumen, diperoleh persentase kelayakan yang sangat sempurna, yaitu mencapai 100%. Capaian skor mutlak ini mengindikasikan bahwa seluruh butir lembar angket respon, baik untuk guru maupun peserta didik, berada pada kriteria “sangat valid” atau “sangat layak” tanpa memerlukan adanya revisi, sehingga seluruh perangkat kuesioner dinilai matang untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

5. Respon Guru

Praktisi pembelajaran (guru) memberikan respon yang sangat baik terhadap pengembangan board game Jelajah Nusantara dengan total perolehan skor 69 dari 75 dengan persentase 92%. Skor tinggi ini didominasi oleh penilaian “sangat setuju” pada aspek tampilan dan penyajian materi, dimana grafik visual media dinilai menarik bagi peserta didik dan isi materinya

telah mencakup seluruh aspek keberagaman budaya Indonesia sesuai kurikulum yang berlaku. Sementara itu, pada aspek kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran berbasis Game-Based Learning, guru memberikan respon “setuju” karena media ini terbukti efisien dan mampu memicu keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

6. Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil implementasi di kelas, peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan board game Jelajah Nusantara dengan perolehan skor mencapai 94,7%. Capaian persentase yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Melalui pengisian angket respon, peserta didik menilai bahwa proses pembelajaran menggunakan board game ini terasa sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Tampilkan visual serta mekanik permainan yang interaktif dinilai mampu menarik perhatian mereka secara penuh sepanjang sesi pembelajaran. Lebih jauh lagi, kehadiran media ini terbukti dapat mendongkrak semangat dan antusiasme belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia.

C. Keterterapan Media Board Game Jelajah Nusantara

Kelayakan penerapan media board game Jelajah Nusantara ini diuji melalui praktik pembelajaran konkret di kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya. Aspek keterterapan ditinjau secara komprehensif berdasarkan kelancaran jalannya instruksional di ruang kelas serta tanggapan yang disampaikan oleh guru dan peserta didik.

1. Keterterapan di kelas V SD Negeri 1 Bangunjaya

Board Game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa melalui permainan, diskusi, soal, dan video digital. Media dinilai interaktif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Analisis Tanggapan Peserta Didik

Hasil angket menunjukkan respons positif peserta didik terhadap Board Game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code. Media dinilai menarik, mudah digunakan, dan menyenangkan, serta membantu memahami materi melalui permainan, kartu soal, dan video QR-Code. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 94,7% yang berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code memiliki tingkat keterterapan yang sangat tinggi dalam pembelajaran.

3. Tanggapan Guru Kelas

Guru memberikan penilaian bahwa kehadiran board game Jelajah Nusantara sangat menyokong efektivitas penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia sekaligus memudahkan kontrol pembelajaran di kelas. Mengingat perangkat ini menawarkan kepraktisan yang tinggi serta daya tarik interaktif yang kuat, guru memberikan rekomendasi agar model media inovatif semacam ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk cakupan materi pelajaran lainnya. Respon positif tersebut membuktikan bahwa keterlibatan media fisik yang dikombinasikan dengan unsur digital mampu memberikan kemudahan nyata bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Melalui gambaran respon tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media board game Jelajah Nusantara yang mengintegrasikan fitur QR-Code ini telah melampaui standar pengembangan yang utuh. Produk ini terbukti tidak sekedar unggul dan valid dari segi muatan kurikulum maupun rancangan visualnya saja, namun juga memiliki kualifikasi kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan langsung dalam menunjang aktivitas belajar mengajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V SDN 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung telah melalui serangkaian tahapan pengembangan, validasi, dan uji coba penggunaan. Adapun simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V SDN 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran berupa board game yang mengintegrasikan materi keberagaman budaya Indonesia dengan teknologi QR-Code. Yang terhubung pada media audio-visual sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Media pembelajaran board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi para ahli. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 97%, ahli materi sebesar 91%, dan ahli bahasa sebesar 95%. Selain itu, validasi instrumen angket respon guru dan peserta didik memperoleh persentase 100%. Dengan demikian, media, materi, bahasa, dan instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Media pembelajaran board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta memperoleh respon yang sangat positif dari pengguna. Oleh karena itu, board game Jelajah Nusantara berbantuan QR-Code sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Selain itu, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan dan dimanfaatkan lebih lanjut pada materi atau jenjang pembelajaran lainnya dengan menyesuaikan isi, tantangan permainan, dan fitur QR-Code, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan QR-Code menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan penyajian materi karena memungkinkan peserta didik mengakses materi audio-visual secara langsung melalui board game. Integrasi ini membantu menyajikan materi keberagaman budaya secara lebih variatif, menarik, dan interaktif, sehingga mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik SDN 1 Bangunjaya Kabupaten Tulungagung atas kerja sama, dukungan, dan partisipasinya selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

References

1. M. F. J. L. Putri, F. Putriani, H. Santika, K. N. Mudhoffar, and N. G. A. Putri, "Peranan pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 9, pp. 9956–9965, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i9.5839.
2. R. Sari and F. U. Najicha, "Memahami nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara," *Harmony*, vol. 7, no. 1, pp. 53–58, 2022.
3. A. Rahma and M. Haviz, "Implementation of cooperative learning model with Make A Match type on students learning outcomes in elementary school," *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, vol. 2, no. 2, p. 58, 2022, doi: 10.31958/jies.v2i2.5593.
4. A. Prasetyo, L. 'Adilah Hayya, and F. Fauzi, "The role of multicultural education in shaping the character of student tolerance," 2023, doi: 10.4108/eai.26-11-2022.2339378.
5. K. R. Kawuri and U. Zuhdi, "Pengembangan media monopoli kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Bulu Kediri," *JPGSD*, vol. 12, no. 8, pp. 1649–1658, 2024.
6. W. Ramadhan, R. Meisya, R. Jannah, and Z. K. Putro, "E-modul Pendidikan Pancasila berbasis Canva berbantuan Flip PDF Profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, vol. 11, no. 2, pp. 178–195, 2023.
7. N. K. R. Swandewi and I. K. N. Wiyasa, "Pengembangan media pembelajaran monopoli pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan," *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, vol. 1, no. 2, pp. 42–50, 2022, doi: 10.55784/jupenji.vol1.iss2.206.
8. K. I. Lestari, N. K. Dewi, and N. Hasanah, "Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 275–282, 2021, doi: 10.29303/jipp.v6i3.219.
9. H. Adrillian, S. Mariani, A. Prabowo, Zaenuri, and Walid, "Media pembelajaran berbasis game edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic review," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, 2024.
10. I. K. B. Astra, I. G. Suwiwa, and H. Almada, "Pengembangan media inovatif board game monopoli materi kesehatan pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan," *Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, vol. 5, pp. 66–71, Nov. 2020.
11. S. H. Rahayuningsih, Y. Firdiawan, H. M. Zulfiati, D. Hasanah, and M. R. Susanto, "Pengembangan media Monopoli Cerdas (MONCER) bertema budaya untuk meningkatkan hasil belajar," *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 10, no. 1, pp. 443–450, 2025.
12. I. N. Drestanta, A. W. Nelvita, A. D. Priskasari, A.-N. K. Latifa, and A. Novianto, "Pengembangan media board game VOKUBA (Volume Kubus dan Balok) pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar," *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, vol. 17, no. 1, pp. 577–598, 2025.
13. N. P. A. Aryanitha and A. A. G. Agung, "Lembar kerja peserta didik interaktif berbasis mind mapping pada materi otot manusia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, vol. 5, pp. 161–172, 2022.
14. E. Y. Sari, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku pop-up terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, pp. 16–17, 2019.
15. M. Santika and N. Oktaviarini, "Pengembangan Smart Box Games Pintar mata pelajaran IPAS materi sistem organ tubuh manusia kelas V sekolah dasar," vol. 4, no. 3, 2025.
16. A. Rustandi and Rismayanti, "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal FASILKOM*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021.
17. F. Ardiansah and D. R. Miftakhi, "Pengembangan buku ajar dengan model ADDIE pada mata kuliah manajemen teknologi pendidikan," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, vol. 3, pp. 247–258, 2020.
18. N. Kholifah, R. Setiani, D. Septi, and N. Afifah, "Pengembangan media pembelajaran matematika 'Koordinat Kartesius Transparan' berbasis Problem Based Learning," vol. 9, no. 2, pp. 389–398, 2023.