

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME BERBASIS TRADISI MANDI
BALIMAU DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 KERINCI**

Raihan Nisya¹, Ridwan Santoso², Dona Sariani³

PPKn FKIP Universitas Jambi

[1raihaanisia5@gmail.com](mailto:raihaanisia5@gmail.com), [2ridwansantoso@unja.ac.id](mailto:ridwansantoso@unja.ac.id), [3donasariani@unja.ac.id](mailto:donasariani@unja.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the need for variation in the learning approach of civic education to optimize students active engagement during the learning process. In addition, the use of interactive learning media has not been widely implemented. Therefore, learning media that can create a more interesting, active, and interactive learning atmosphere for Class VIII students at SMP Negeri 2 Kerinci is needed. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on material expert validation with a percentage of 90%, media expert 96%, language expert 90%, and Pancasila Education teacher assessment 93.3%, it falls into the "very valid" category. Individual trials obtained a percentage of 85.92%, small group trials 90%, and large group trials 84.50%, categorized as very practical. The effectiveness of the media is known through the results of students' pretest and posttest, obtaining a t-test value of $40.218 >$ from the t table (1.691), which means there is a significant difference. This is followed by the N-Gain test, which obtained an average of 0.5634 and falls into the moderate category. These results indicate that the tradition-based Mandi Balimau board game media is able to improve students' understanding.

Keywords: Board Game, Balimau Bathing Tradition, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya variasi dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif belum banyak diterapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif bagi siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kerinci. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase 90%, ahli media 96%, ahli bahasa 90%, dan penilaian guru Pendidikan Pancasila 93,3%, masuk ke dalam kategori "sangat valid". Uji coba individu memperoleh persentase 85,92%, uji coba kelompok kecil 90%, dan uji coba

kelompok besar 84,50%, dikategorikan sangat praktis. Efektivitas media diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa, memperoleh nilai uji-t sebesar 40,218 > dari tabel-t (1,691), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini diikuti oleh uji N-Gain, yang memperoleh rata-rata sebesar 0,5634 dan termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan papan Mandi Balimau berbasis tradisi mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Board Game, Tradisi Mandi Balimau, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran nasional dan kecintaan terhadap budaya bangsa. Menurut Pristiwanti et al., (2022) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana dan proses belajar yang mendorong peserta didik agar mereka dapat secara aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya serta keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang berkarakter, memiliki rasa nasionalisme, serta kemampuan untuk menghargai dan melestarikan keberagaman budaya Indonesia. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan penguasaan

pengetahuan secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran, sikap, dan kepedulian siswa terhadap nilai-nilai budaya yang hidup di dalam masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual agar siswa tidak hanya memahami budaya sebagai pengetahuan, tetapi juga memiliki kesadaran untuk melestarikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tradisi Mandi Balimau mewujudkan berbagai nilai yang sejalan dengan isi materi pembelajaran “Melestarikan Budaya Bangsaku” Pemanfaatan tradisi ini sebagai sumber belajar kontekstual merupakan langkah strategis untuk memberikan contoh konkret di kelas. Penelitian Melin et al., (2023) Temuan ini membuktikan bahwa pemanfaatan tradisi lokal sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya sekaligus

menumbuhkan sikap sosial yang positif pada siswa. Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa kearifan lokal memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sehingga proses penyerapan pengetahuan berjalan lebih optimal.

Media *board game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara khusus dengan mengintegrasikan nilai-nilai tradisi Mandi Balimau ke dalam materi Melestarikan Budaya Bangsa. Melalui permainan ular tangga, siswa secara aktif terlibat dengan siswa yang menjadi bidak. Di permainan ular tangga juga dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan tantangan serta materi didaamnya. Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah cara siswa belajar sehingga mereka tidak hanya menghafal teori, tetapi juga dapat memahami makna filosofis tradisi lokal melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk pengembangan Media *Board Game* Berbasis Tradisi Mandi Balimau pada Materi Melestarikan Budaya Bangsa dalam Pembelajaran Pendidikan

Pancasila kelas VIII SMP Negeri 2 Kerinci. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *board game* berbasis tradisi mandi balimau, kelayakan, dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan pancasila. Dapat Mempermudah pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan dekat dengan budaya lokal serta dapat memeperdaya sumber belajar berbasis budaya daerah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini instrumen validasi dan instrumen kepraktisan. Data yang terkumpul dari instrumen validasi media dianalisis

menggunakan skor dan persentase untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, hingga efektivitas pembelajaran. Data dari lembar validasi ahli dianalisis secara deskriptif menggunakan 5 skala likert.

Skor dari masing-masing validator dijumlahkan dan dihitung menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria Kelayakan media ditentukan berdasarkan presentase:

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Wahab et al. 2021)

Kriteria kepraktisan media ditentukan berdasarkan presentase:

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: (Wahab et al. 2021)

Untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa setelah

menggunakan media board game berbasis tradisi mandi balimau, digunakan Teknik uji gain, Langkah-langkah:

Interprestasi N-Gain =

$$\frac{\text{Skor Pre-Test} - \text{Skor Post-Test}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Post-Test}} \times 100\%$$

Kriteria skor N-Gain:

Batasan	Kriteria
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Tinggi
$g \geq 0,70$	Sedang

Sumber: (Wahab et al. 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk akhir berupa media pembelajaran berupa “*board game* berbasis tradisi mandi balimau” untuk materi “Melestarikan Budaya Bangsa” dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMP Negeri 2 Kerinci. Media ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan mengangkat tradisi lokal yaitu tradisi Mandi Balimau di Pulau Tengah, Kerinci. Produk *board game* ini berbentuk permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu *truth* dan *dare* berdasarkan *HOTS (Higher Order*

Thinking Skills) yang berisi pertanyaan untuk analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pelestarian tradisi.

Produk ini telah melalui serangkaian validasi oleh tim validator ahli serta uji coba produk. Materi yang disajikan dalam *Board Game* ini berisi pelestarian tradisi, tradisi Mandi di Balimau yang dikemas secara menarik melalui desain visual, aturan permainan, kartu *truth* dan *dare*. Penilaian media dan isi materi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta tanggapan dari guru dan siswa selama uji coba produk. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan pembelajaran, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar masih menggunakan pendekatan searah dengan buku ajar sebagai sumber utama. Untuk itu, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk lebih mengoptimalkan keaktifan dan ketertarikan peserta didik dan memahami materi. buku paket

Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik peserta didik melalui wawancara dengan beberapa peserta didik, Diketahui bahwa siswa kelas VIII cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, diskusi kelompok, dan interaksi langsung.

Oleh karena itu, penggunaan *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau dianggap sesuai dengan karakteristik siswa karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui permainan edukatif.

2. Desain (*Design*)

Desain media ini disusun dengan memperhatikan karakteristik siswa yang cenderung aktif, visual, dan menikmati pembelajaran dengan permainan. Materi dalam permainan ini mencakup pelestarian budaya, serta proses pelaksanaan tradisi Mandi Balimau di Pulau Tengah, Kerinci.

Selain itu, media dirancang menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa. Permainan ini juga menyediakan kartu jujur dan berani berdasarkan HOTS

(Higher Order Thinking Skills).

- Desain *board game*

Board game ini dirancang dalam bentuk permainan ular tangga edukatif yang dicetak pada spanduk berukuran 2 x 2 M sehingga dapat langsung digunakan oleh siswa. Pada papan permainan, terdapat kotak-kotak permainan yang berisi materi tentang pelestarian budaya, proses mandi tradisional Balimau, gambar pendukung, dan petunjuk permainan. Beberapa kotak permainan juga berisi perintah untuk mengambil kartu *truth* dan *dare* yang berkaitan dengan materi Melestarikan Budaya Bangsaku.



- Kartu *truth* dan *dare*

Peneliti merancang kartu *truth* dan *dare* sebagai komponen utama dalam media *board game* tersebut. Kartu *truth* berisi pertanyaan tentang

Melestarikan Budaya Bangsaku dan tradisi Mandi Balimau. Sementara itu, kartu *dare* berisi berbagai tantangan atau tindakan yang harus dilakukan siswa selama permainan. Tantangan-tantangan ini berkaitan dengan tradisi Mandi Balimau dan materi pelestarian budaya.



- **Lembar Peraturan Permainan**

Peneliti juga merancang lembar aturan permainan yang berfungsi untuk memudahkan siswa memahami prosedur penggunaan permainan tersebut. Aturan permainan berisi langkah-langkah bermain, aturan untuk mengambil kartu, ketentuan jalannya permainan.



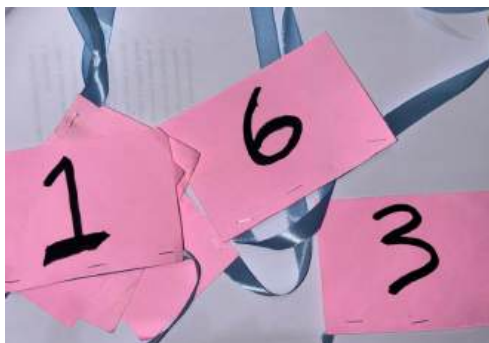
- **Dadu Permainan**

Dalam permainan *board game* ini, dadu berbentuk boneka digunakan sebagai media pendukung permainan. Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang diambil siswa saat bergerak di papan ular tangga.



- **Kartu Bernomor**

Peneliti juga merancang kartu bernomor yang digunakan sebagai penanda kelompok siswa selama permainan. Kartu bernomor berfungsi untuk memfasilitasi pembagian kelompok, menentukan giliran bermain, dan membantu siswa mengenali kelompok masing-masing. Dadu digunakan untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.



3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan setelah proses desain

media selesai. Pada tahap ini, media permainan papan berbasis tradisi Mandi Balimau dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan guru mapel menggunakan lembar kuesioner penilaian sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.



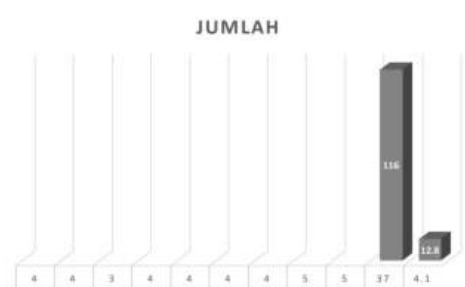
Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru Pendidikan Pancasila, media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau pada materi Melestarikan Budaya Bangsaku mendapat kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dari segi isi, tampilan media, penggunaan bahasa, dan kebutuhan belajar siswa kelas VIII. Dengan demikian, media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau

dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mendukung partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau dinyatakan sah oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru Pendidikan Pancasila, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk menentukan tingkat kepraktisan media sebelum diterapkan dalam skala yang lebih besar. Pada tahap pengembangan ini, uji coba dilakukan melalui:

- **Uji Coba Perorangan (*One To One Trial*)**

Untuk menguji media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau yang telah dikembangkan, uji coba perorangan dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kerinci. Dengan melibatkan 3 orang siswa dari berbagai tingkat kemampuan yang berbeda.



Hasil uji coba perorangan (*One To One Trial*) menunjukkan bahwa media memperoleh skor 116 dengan presentase 85, 92% mencapai kriteria “sangat praktis”. Skor tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi dan relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, media ini dianggap layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

- **Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)**

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil positif pada tahap uji coba perorangan. Proses ini melibatkan 6 siswa kelas VIII dari SMP Negeri 2 Kerinci untuk mengoperasikan media. Tahapan tersebut dilaksanakan bersamaan dalam satu sesi, Evaluasi pada tahap ini berfokus pada dinamika penggunaan media sebelum melakukan uji coba lapangan skala besar.



Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 243 dan mengklasifikasikan media tersebut ke dalam kategori “sangat praktis dengan presentase 90%. Data ini menunjukkan fungsionalitas dan daya tarik media dalam mendukung pencapaian proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII. Dengan terpenuhinya indikator kepraktisan ini, penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar.

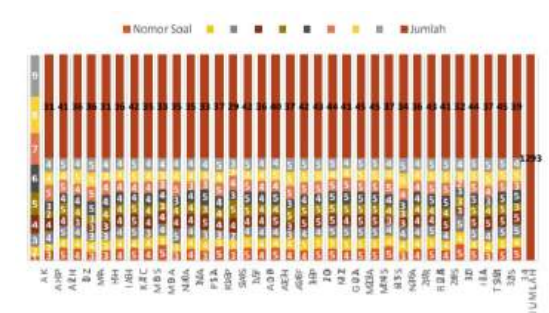
4. Impelementasi (*Implementation*)

Setelah melalui tahap pengembangan dan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau kemudian memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran melalui uji kelompok besar untuk menentukan kepraktisan dan efektivitas media dalam pengajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas VIII.

Uji Kelompok Besar (*Field Trial*)

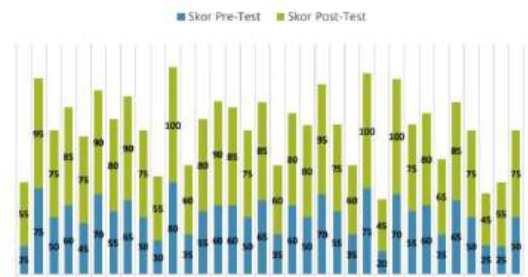
Tahap uji kelompok besar dilakukan sebagai kelanjutan setelah media melewati tahap uji coba kelompok kecil. Uji ini dilakukan pada seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kerinci, yang terdiri dari 2 kelas. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara terpisah di setiap kelas sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditentukan.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu menyelesaikan pertanyaan *pretest*. Setelah itu, siswa berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau beserta semua komponen permainan, seperti papan ular tangga, kartu *truth* dan *dare*, kartu angka kelompok, aturan permainan, dan dadu permainan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengisi angket dan melanjutkan dengan menyelesaikan pertanyaan *posttest*.



Pada tahap akhir, yaitu uji kelompok besar, media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau mendapatkan predikat "sangat praktis" dengan presentase 84,50%. Pencapaian ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan sangat aplikatif dan mudah dioperasikan dalam skala kelas yang lebih besar. Selain kemudahan penggunaan, media ini telah terbukti menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga sangat layak dijadikan instrumen pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk menentukan tingkat efektivitas media, evaluasi dilakukan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VIII dalam materi "Melestarikan Budaya Bangsaku". Pengukuran ini diberikan sebelum dan setelah implementasi media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk meninjau signifikansi peningkatan pemahaman siswa sebagai dampak langsung dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.



• Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	.159	34	.030	.951	34	.134
post	.197	34	.002	.945	34	.088

a. Lilliefors Significance Correction
 Sumber: Pengolahan data SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,08. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,08 > 0,05$), data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, analisis data penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji-t (*paired sample t-test*).

• Uji-t (*paired sample t-test*)

Paired Samples Test							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper		
Pair 1 pre - post	24.558	3.56065	.61065	-23.31645	25.80119	40.218	.000

Sumber: pengolahan Data SPSS 2026

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05

(0,000 < 0,05) Dari tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 40. 218 > dari t tabel (1.691). maka H_0 ditolak dan H_1 Diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan. membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa setelah menerapkan media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau.

• Uji N-Gain

Uji N-Gain diterapkan untuk mengukur sejauh mana efektivitas peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau pada materi “Melestarikan Budaya Bangsaku”. Analisis peningkatan ini secara matematis didasarkan pada perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas delapan di SMP Negeri 2 Kerinci.

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	34	.27	1.00	.5634	.18974
Ngain persen	34	26.67	100.00	56.3362	18.97449
Valid N (listwise)	34				

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2026

Berdasarkan hasil analisis spss, skor N-Gain rata-rata adalah 0,5634 dengan persentase N-Gain mencapai 56,3362%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa berada pada kriteria “sedang”. Dengan demikian, media *board game* berbasis

tradisi Mandi Balimau telah terbukti “cukup efektif” dalam mengoptimalkan pemahaman siswa kelas VIII mengenai materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Melalui validasi data dari hasil uji normalitas, uji-t, dan perhitungan N-Gain, efektivitas penggunaan media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila telah diuji secara empiris. Peningkatan nilai dari tahap *pretest* ke *posttest* menunjukkan dampak positif interaksi siswa dengan media pembelajaran ini. Dengan mempertimbangkan bahwa nilai N-Gain yang dicapai termasuk dalam klasifikasi sedang, instrumen ini telah terbukti memberikan kontribusi nyata dalam membantu siswa kelas VIII lebih memahami esensi materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” secara lebih optimal.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap penutup dalam model pengembangan ADDIE, yang dilakukan setelah melalui tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap ini, dilakukan penilaian komprehensif

terhadap media *board game* berbasis tradisi Mandi Balimau untuk materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII. Proses evaluasi ini terintegrasi secara holistik berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, penilaian guru mata pelajaran, angket siswa, serta hasil analisis *pretest* dan *posttest* selama penelitian

Penelitian pengembangan ini berhasil mengembangkan media *board game* berbasis tradisi mandi balimau, yang diintegrasikan ke dalam materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII. Produk yang dikembangkan berbentuk permainan ular tangga dengan dimensi 2 x 2 meter, di mana siswa berperan interaktif sebagai bidak permainan yang bergerak langsung di papan. Menurut (Branch, 2009) Dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan terstruktur, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada

karakteristik alur kerja sistematisnya, di mana setiap tahap dievaluasi secara bertahap untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Keberhasilan produk ini diwakili oleh kemampuannya untuk mengubah suasana kelas menjadi lingkungan yang lebih aktif, interaktif, dan akomodatif, sekaligus mempercepat pemahaman kognitif siswa terhadap materi “Melestarikan Budaya Bangsaku”. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan et al. (2019) yang menyatakan *board game* berbasis budaya lokal membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *board game* berbasis tradisi mandi balimau untuk materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” di kelas VIII SMP Negeri 2 Kerinci, dapat disimpulkan bahwa produk ini berhasil diwujudkan melalui lima tahapan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini berupa permainan

ular tangga berukuran 2 x 2 M, di mana siswa secara aktif berperan sebagai pion utama permainan. Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, alat pembelajaran ini juga dilengkapi dengan komponen pendukung, seperti kartu *truth* dan *dare*, kartu identitas kelompok, lembar peraturan, dan dadu permainan.

Hasil validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru Pendidikan Pancasila secara konsisten menempatkan media *board game* berbasis tradisi mandi balimau ini dalam kategori “sangat valid” dan cocok untuk diimplementasikan.

Sementara itu, dari uji kepraktisan di lapangan, angket yang terkumpul dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba kelompok besar menegaskan bahwa produk ini termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Pencapaian ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penerapan yang tinggi dalam lingkungan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII.

Efektivitas media tersebut dibuktikan secara empiris melalui

perbandingan *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan dalam kompetensi siswa setelah penggunaan media *board game* berbasis tradisi mandi balimau. Keunggulan ini diperkuat oleh hasil analisis N-Gain, yang menghasilkan skor 0,5634 dengan kualifikasi sedang atau cukup efektif. Akumulasi data kuantitatif ini secara meyakinkan membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” untuk kelas VIII.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, B. R. (n.d.). *Instructional Design : The ADDIE Approach*.
- Melin, Suprpto, W., & Mulyani, S. (2023). Nilai-Nilai Tradisi Tepung Tawar Sebagai Sumber Belajar IPS Di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(3), 91–98.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Setiawan, K. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 05(02), 237.

Wahab, A., Junaedi, & Muh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. 5(2), 1041.