

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* “INDONESIAN ANCIENT KINGDOMS” MATERI KERAJAAN HINDU, BUDDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

MeilaTri Restuti

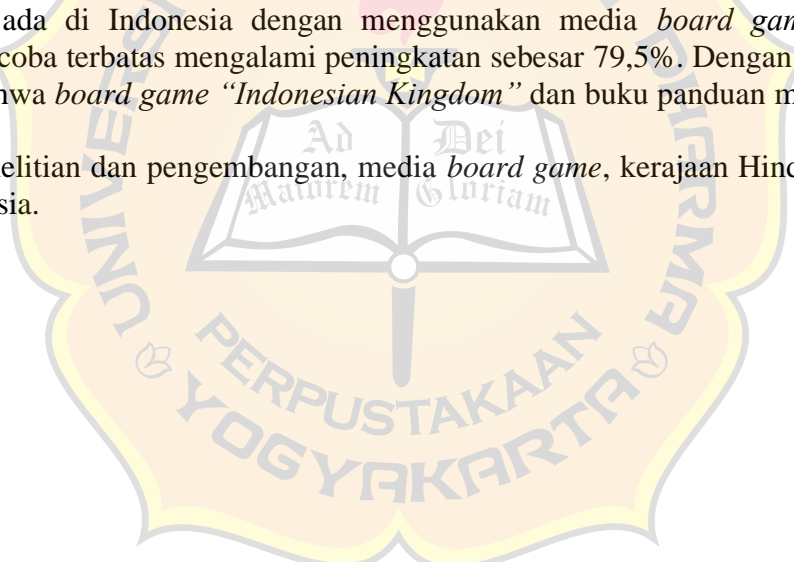
Universitas Sanata Dharma

2022

Penelitian ini dilatarbelakangi karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia yang masih abstrak dan tidak tersedianya media konkret sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* “*Indonesian Ancient Kingdoms*” materi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Media *board game* untuk membantu siswa dalam memahami materi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang dilengkapi buku panduan dan dikembangkan sesuai langkah ADDIE yaitu a) *analzye*, b) *design*, c) *develop*, d) *implement* dan e) *evaluate*. 2) Kualitas produk *media board game* “*Indonesian Ancient Kingdoms*” dan buku panduan berdasarkan validasi oleh 1 dosen dan 3 guru SD yang sudah sertifikasi dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,8 untuk media dan skor 3,75 untuk buku panduan. Dari hasil observasi pada tahap implementasi menunjukkan bahwa siswa tertarik dan semangat dalam belajar kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia dengan menggunakan media *board game* “*Indonesian Kingdom*”. Uji coba terbatas mengalami peningkatan sebesar 79,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *board game* “*Indonesian Kingdom*” dan buku panduan memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, media *board game*, kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.



**ABSTRACT**

**DEVELOPMENT OF BOARD GAME LEARNING MEDIA "INDONESIAN ANCIENT KINGDOMS" MATERIALS OF THE KINGDOM OF HINDU, BUDDHA AND ISLAM IN INDONESIA FOR FOURTH CLASS STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL**

*Meila Tri Restuti*

*Sanata Dharma University*

*2022*

*The background of this research was based on the unavailability of learning media at social sciences in school of Hindu, Buddha and Islam kingdoms in Indonesia. The students need concrete learning media to help abstract social sciences concepts. This researcher aims to describe the procedure and determine the quality of the learning media of "Indonesian Ancient Kingdoms" board game of Hindu, Buddhist and Islamic kingdoms in Indonesia for fourth grade elementary school students.*

*The results showed 1) Media board games help students understand of the Hindu, Buddhist and Islamic kingdoms in Indonesia for fourth grade elementary school students equipped with guidebooks and developed according to ADDIE steps, namely 1) analyze, 2) design, 3) develop, 4) implement and 5) evaluate. 2) The quality of the board game media product and the "Indonesian Ancient Kingdoms" manual based on validation by 1 lecturer and 3 certified elementary school teachers on a scale of 1-4 overall is "very good" with a score of 3.8 for the media and a score of 3.75 for the manual. From the results of observations at the implementation stage, it showed that students were interested and enthusiastic to learn about the kingdoms in Indonesia by using the board game media "Indonesian Ancient Kingdoms". The limited trial increased by 79,5%. This, it can be concluded that the board game "Indonesian Kingdom" and the guidebook are of very good quality.*

*Keywords: research and development, board game media, Hindu, Buddhist, and Islamic kingdoms in Indonesia.*

