

Pengembangan media *boardgames* berbasis *pictorial riddle* pada materi musim dan iklim untuk meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa sekolah dasar

Andri Yoga Saputra^{1*}, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³, Siti Rofiah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Jawa Timur, Indonesia

*yogaa9461@gmail.com



INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 8 April 2024

Direvisi : 9 Mei 2024

Disetujui : 15 Juni 2024

Dipublis : 20 Juni 2024

Kata kunci:

Boardgames,
pictorial riddle,
Kecerdasan adversity

Keyword:

Boardgames,
pictorial riddle
Difficulty intelligence

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan yang baik di imbangi dengan media pembelajaran yang sangat memadai. Kurangnya media pembelajaran yang ada dilapangan yang kurang memadai menjadi salah satu kendala yang ada dilapangan. Hal tersebut juga dirasakan di UPT SDN Tangkil 03. Atas permasalahan diatas peneliti mengembangkan media pendidikan yang berjudul pengembangan media *boardgames* berbasis *pictorial riddle* media ini di aplikasikan dalam materi musim dan iklim. Melalui media ini diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa pada kelas 3 di SDN Tangkil 03 Blitar. Media ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Dengan total subjek penelitian sebanyak 18 orang. Dalam pengembangan media boardgame berbasis teka-teki gambar, metode pengambilan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan penggunaan kuisioner. Validitas media tersebut juga divalidasi oleh seorang ahli media 94%, ahli materi 86% . Hasil uji ngain 0,93 yang memiliki kriteria yang sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara nilai post-angket dan nilai pre-angket. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boardgame berbasis teka-teki gambar dapat meningkatkan pencapaian belajar dalam materi IPA dan juga meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa di UPT SDN Tangkil 03 kabupaten Blitar.

Abstract: *Good education is balanced with very adequate learning media. The lack of learning media in the field that is inadequate is one of the obstacles in the field. For the above problems, researchers developed educational media entitled the development of pictorial riddle-based boardgames media, this media is applied in seasonal and climate material. Through this media, it is hoped that it can increase students' adversity intelligence in grade 3 at SDN Tangkil 03 Blitar. This media was developed with the ADDIE development model. With a total of 18 research subjects. In the development of picture puzzle-based board game media, the data collection methods used include observation, interviews, and the use of questionnaires. The validity of the media was also validated by a 94% media expert, 86% material expert. The ngain test result is 0.93 which has a very high criterion. It can be concluded that there is a significant increase between the post-survey value and the pre-survey value. This shows that the use of boardgame media based on jigsaw puzzles can increase learning achievement in science materials and also increase students' adversity intelligence at UPT SDN Tangkil 03 Blitar district.*

PENDAHULUAN

Memfaatkan media pembelajaran secara efektif dan tepat dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk merangkum dan memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. (Noer Dwi, 2019). Akan tetapi media pendukung yang ada disekolah masih terbilang jauh dari kata maksimal. Menurut (sudiman, 2014) dalam (Noer Dwi, 2019) Peran media pembelajaran dalam proses belajar sangat signifikan, karena media tersebut membantu menjaga fokus siswa terhadap tujuan pembelajaran dan memastikan harapan mereka terpenuhi.

Kurangnya media pendukung ini terkadang juga menjadi hambatan tersendiri bagi pendidik. Khususnya di SDN Tangkil 03 yang terletak di kecamatan wlingi ini, media pendukung pembelajaran yang ada diunit tersebut terbilang kurang memadai. Terutama pada mata pembelajaran IPA. Masih banyak siswa atau siswi yang mengalami kesulitan pembelajaran. Baik pada pembelajaran musim dan iklim ataupun sejenisnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Alfi, 2022) sekolah tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran yang relevan. Dampaknya, siswa merasa kurang tertarik dan bosan dalam aktivitas pembelajaran IPA sehingga siswa menjadi tidak antusias dan sulit memahami materi ketika belajar dikelas.

Media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media berupa permainan papan (*board game*) yang didasarkan pada teka-teki gambar (*pictorial riddle*). Konsep *boardgame* secara harfiah mengacu pada permainan yang menggunakan papan sebagai elemen utama. Gobet, Voogt, dan Retschitzki (2004) menekankan bahwa *Board game* adalah sebuah permainan yang memiliki aturan yang mengatur jumlah potongan yang ditempatkan di atas papan, jumlah posisi yang tersedia untuk potongan tersebut, serta jumlah langkah yang dapat dilakukan yang mungkin dilakukan. Dalam media ini, pemain dapat berinteraksi satu sama lain sesuai dengan aturan yang ditetapkan, dan gerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan serta saling terkait satu sama lain, penggunaan media yang dipadukan dengan permainan akan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman untuk siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rofi'ah dkk., 2021) Dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah, siswa dapat menikmati proses belajar dengan baik.

Pictorial riddle adalah metode pembelajaran yang menggambarkan informasi ilmiah melalui poster, gambar, atau ilustrasi yang digunakan dalam diskusi. Melalui kaitan antara objek dan tindakan dalam gambar, siswa dapat secara alami beralih dari bahasa lisan ke bahasa tulisan. Pada media *boardgame* berbasis *pictorial riddle* yang peneliti buat nanti siswa akan bermain sambil belajar mengenai materi musim dan iklim. Diharapkan dengan adanya penggunaan media ini dapat meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa. Menurut Stolz (2007) dalam Zaenal Arifin (2020) *Adversity* adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi segala tantangan dan memiliki kemampuan untuk bertahan hidup.

Menurut Leman (2007), *adversity quotient* dapat didefinisikan dengan cara yang sederhana, Dari konsep tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan seseorang, baik dari segi fisik maupun mental, dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah menjadi faktor yang penting atau suatu masalah yang dihadapinya. Stoltz (2000) juga mengungkapkan bahwa *Adversity quotient* adalah tingkat kecerdasan seseorang dalam menghadapi tantangan dan masalah secara konsisten. Konsep *adversity quotient* membantu individu untuk mengembangkan kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi hambatan sehari-hari, sambil tetap memegang teguh prinsip dan impian mereka, tanpa memedulikan situasi yang sedang dihadapi. Dapat diartikan bahwa *adversity* disini adalah kecerdasan individu dalam usaha dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dimana pada siswa kelas III ini *adversity* akan diaplikasikan guna memberi kemudahan kepada siswa dalam memahami suatu pelajaran khususnya pada pembelajaran IPA

Berdasarkan permasalahan yang ada di yang ada di lapangan proses pembelajaran memang sangat memerlukan media pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dirasa perlu untuk mengembangkan media *boardgames* berbasis *pictorial riddle* ini pada mata musim dan iklim. Dan dengan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa SDN Tangkil 03.

METODE

Penelitian ini Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai R&D (*Research and Development*). Sejalan dengan (Sugiyono, 2019) Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah Untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan yang spesifik, penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai

kerangka kerja. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, angket, dan observasi. Subjek atau Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas III di SDN Tangkil 03. Sugiyono (2017) menjelaskan pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti wawancara, penggunaan angket, observasi, atau kombinasi dari ketiganya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

Teknik analisis digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Caranya dengan mengorganisasi data dikelompokkan ke dalam kategori yang sesuai, Data tersebut diurai menjadi unit-unit terpisah dan kemudian disintesis, mengidentifikasi pola, memilih apa yang penting untuk dipelajari, Kesimpulan dibuat agar mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain yang terlibat (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media dan siswa. Angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa menggunakan skala linkert sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria dari media *boardgames*. Berikut table skala linkert yang digunakan

Tabel 1. Skala Linkert

Jawaban	Skor jawaban positif
Sangat baik	5
Bik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

(Sumber:Sugiyono, 2016)

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang dirancang peneliti menggunakan angket pre dan post dengan 18 orang siswa uji . dan untuk mengetahui soal tersebut layak digunakan atau tidak peneliti mengambil data pada kelas atas yang berjumlah 10 orang, Seseorang yang dibuat sebagai subjek penelitian akan mengalami pengujian validitas dan reliabilitas untuk mengecek bahwa instrumen yang akan diberikan dapat dianggap valid dan reliabel. Hasil dari uji validitas yang menggunakan korelasi product moment akan dibandingkan dengan nilai kritis r tabel dengan ukuran sampel N = 0,66. Apabila hasil pengujian menunjukkan korelasi yang sesuai dengan nilai kritis, maka instrumen tersebut dianggap valid dan reliabel

Hasil analisis data mulai dari uji validasi yang terdiri dari uji validasi ahli materi dan media yang diberikan untuk menguji layak atau tidak nya materi dan media tersebut pada pengembangan media *boardgames* berbasis *pictorial riddle*. Hasil kelayakan dari ahli materi dan ahli media menggunakan kriteria kategori kelayakan yang disajikan dalam table berikut

Table 2. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81- 100 %	Sangat layak	Sangat layak tidak perlu revisi
2.	61-80 %	Layak	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-61 %	Cukup layak	Cukup layak, perlu revisi
4.	21- 40 %	Kurang layak	Tidak layak, perlu revisi
5.	< 20 %	Tidak layak	Sangat tidak layak, perlu revisi

(sumber : Arikunto, 2010)

Data analisis angket penilaian kecerdasan *adversity* ini menggunakan respon siswa dianalisis menggunakan pendekatan data kuantitatif untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan dan kelayakan terhadap media yang telah dikembangkan. dan *N-gain* digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan *adversity* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *boardgames* dengan bantuan aplikasi spss16 untuk memasukan data data *pre* dan *post* angket guna menghitung peningkatan kecerdasan *adversity* siswa, dengan rumus *N-Gain* yang digunakan:

$$N-Gain = \frac{X_{postest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

Keterangan :

Xpretest = skor test awal

Xpostes = skor test akhir

Xmax = skor maximum

HASIL DAN PEMBAHASAN

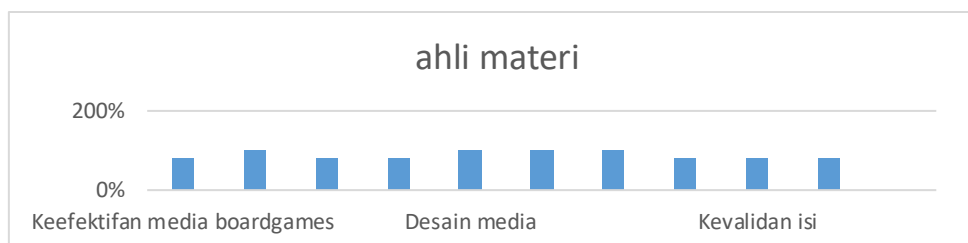
Hasil

Pengembangan media boardgame berbasis pictorial riddle ini diawali dengan penemuan masalah yang timbul di SDN Tangkil 03 Blitar di kelas 2 saat pembelajaran IPA sedang berlangsung. Informasi yang peneliti dapatkan antara lain : (1) pelajaran IPA materi musim dan iklim masih menjadi hambatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media pendukung pembelajaran yang ada di sekolah tersebut terbilang kurang memadai dan jarang di aplikasikan ke siswa (2) guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan hanya menggunakan metode ceramah. Dari permasalahan tersebut memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap siswa diantaranya, siswa menjadi lebih cepat bosan, minat dalam belajar menjadi turun, kurang fokus saat pembelajaran dan nilai rendah saat ujian. Khususnya pada materi musim dan iklim beberapa siswa masih belum paham mengenai pembagian macam-macam musim dan iklim yang ada di berbagai Negara.

Kelayakan hasil dari penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis online dengan menggunakan *boardgames* sebagai media pembelajaran dengan model ADDIE. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini adalah untuk dapat meningkatkan kecerdasan adversity siswa dan agar siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Data hasil uji coba dengan menggunakan angket kepada para responden. Hasil penelitian dari data validasi ahli media dan materi pembelajaran.

Validasi Ahli Materi

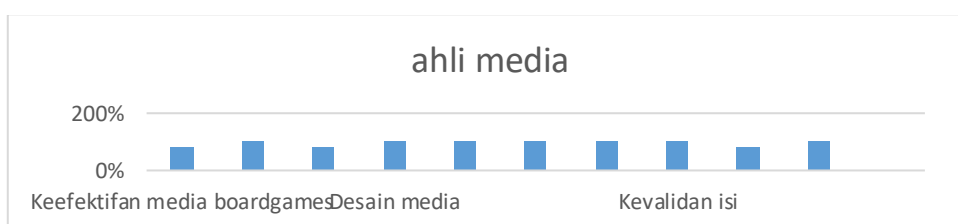
Validasi oleh ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran yang menggunakan *board game* berbasis teka-teki gambar menunjukkan hasil sebesar 86%, yang menandakan bahwa produk yang dikembangkan dianggap "layak". Hal ini membuka peluang untuk melakukan uji coba berikutnya guna mengukur kelayakan media tersebut pada kelompok-kelompok siswa. Hasil penilaian oleh ahli isi/materi pembelajaran dapat ditemukan dalam tabel yang disediakan dibawah ini :



Gambar 1. grafik ahli materi

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran yang menggunakan *board game* berbasis teka-teki gambar menunjukkan hasil sebesar 94%, yang menandakan bahwa produk yang dikembangkan dianggap "layak". Hal ini memberikan kesempatan untuk melanjutkan uji coba berikutnya guna mengukur kelayakan media tersebut pada kelompok-kelompok siswa. Hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran dapat ditemukan dalam tabel persentase berikut yang mencantumkan ahli materi pembelajaran.:



Gambar 2. grafik ahli media

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan uji coba angket pada siswa kelas atas pada 23 Mei 2023 oleh siswa kelas 4. Kemudian data yang diperoleh diolah dengan SPSS 27 Tujuan utama adalah untuk mengevaluasi kevalidan setiap butir instrumen yang digunakan. sebelum melakukan uji coba pemakaian *boardgames* berbasis *pictorial riddle*.

Berdasarkan data tabel, nilai r hitung $\geq r$ tabel, dengan melibatkan 10 responden sehingga dapat menyimpulkan bahwa 10 butir instrumen tersebut valid. Hal ini menunjukkan bahwa 10 butir instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur pre-angket dan post-angket siswa terhadap media boardgame.

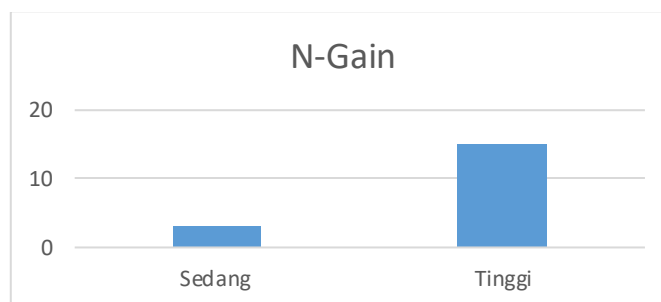
Selanjutnya, reliabilitas instrumen tersebut diuji dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, yang merupakan teknik umum untuk menguji konsistensi internal suatu instrumen. Hasil uji reliabilitas dapat ditemukan dalam tabel berikut yang mencantumkan nilai Alpha Cronbach

Uji Reabilitas

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Alpha Cronbach melalui program SPSS 27, jika nilai Cronbach Alpha $> 0,10$, maka instrumen dianggap reliabel (Yusup, 2018). Menurut tabel interpretasi Alpha Cronbach, dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,960, termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, instrumen tersebut dianggap reliabel dan dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Artinya, instrumen ini dianggap reliabel ketika mengukur objek yang sama.

Peneliti melakukan uji coba pada 18 siswa secara langsung pada hari Jumat, 26 Mei 2023 dengan tahap awal seperti pada RPP yang telah dilampirkan dengan tahapan yang perama (1) dibuka dengan doa, pancasila dan janji murid. Setelah itu peneliti menanyakan kabar dan absensi. (2) Peneliti memperhatikan aspek-aspek yang terkait dengan materi yang sedang diteliti yaitu musim dan iklim sehingga siswa sangat antusias. Setelah itu siswa dijelaskan aturan bermain *boardgames* (3) ditahap akhir peneliti menanyakan bagaimana pembelajaran hari ini dan melakukan evaluasi terkait materi yang dipelajari.

Hasil Analisis Kecerdasan Adversity Siswa



Gambar 3. Hasil Analisis Kecerdasan *Adversity* Siswa

Berdasarkan grafik hasil skor rata-rata keseluruhan N-gain pre angket dan post angket dapat dikatakan 18 siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Blitar dikategorikan memiliki kecerdasan *adversity* yang **TINGGI** terhadap materi musim dan iklim sebanyak 0,93. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan *boardgames* berbasis *pictorial riddle* pada materi musim dan iklim terbukti meningkatkan kecerdasan *adversity* bagi murid kelas III UPT SD Negeri Tangkil 03 Kabupaten Blitar.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk *boardgame* yang memiliki fungsi, kepraktisan, dan potensi efektivitas. Dalam pembuatan media *boardgame* ini, peneliti menggunakan Model ADDIE terdiri dari beberapa fase yang meliputi analisis (*analyze*) untuk mengidentifikasi masalah, desain (*design*) untuk merancang media, pengembangan (*development*) untuk mengembangkan media tersebut, implementasi (*implementation*) untuk menerapkan media dalam konteks yang sesuai, dan evaluasi (*evaluation*) untuk mengevaluasi keefektifan dan kualitas media yang telah dibuat (Sugiono, 2017).

Menurut Badru (2005) yang dikutip oleh Nuraini (2019), alat permainan merujuk pada semua benda atau objek yang digunakan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Sementara itu, alat permainan edukatif merujuk pada alat permainan yang secara khusus dirancang untuk tujuan pendidikan. Media boardgame adalah salah satu jenis media yang menarik karena terdiri dari

komponen-komponen persegi seperti papan dengan berbagai macam bahan yang digunakan. Boardgame memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) Meningkatkan daya ingat (2) Melatih fokus anak (3) Mengasah kemampuan kognitif dan logika (4) Meningkatkan kreativitas anak, (5) Melatih emosi anak. Dengan demikian, media boardgame tidak hanya memberikan kesenangan bermain, tetapi juga memiliki dampak positif pada perkembangan anak dalam berbagai aspek.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali murid dan siswa kelas III, ditemukan bahwa siswa mengalami kekurangan media pembelajaran, yang mengakibatkan mereka menjadi cepat bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyarankan pembuatan media *boardgame* sebagai sarana pendukung pembelajaran di SDN Tangkil 03 Blitar. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Fatih dan Alfi (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat dan kurang bervariasi dapat menyebabkan kebosanan dan kekurangan semangat belajar pada siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap media yang dipergunakan mendukung pengembangan media tersebut, peneliti menggunakan berbagai sumber yang relevan untuk memperoleh media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap desain, peneliti mempersiapkan produk awal dengan membuat *storyboard* sebagai panduan yang menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan media tersebut.

Hasil validasi ahli media *boardgames* berbasis *pictorial riddle* yang meliputi aspek keaktifan media *boardgames*, desain media dan kevalidan isi. Setelah di validasi media *boardgames* berbasis *pictorial riddle* mendapatkan nilai keseluruhan yaitu 47 dengan presentase 94%. Berdasarkan perolehan dari ahli media tersebut apabila diimpertasi ke dalam kriteria kategori menurut Arikunto (2010) dengan demikian, hasil validasi menunjukkan tingkat pencapaian antara 81% hingga 100% yang dinyatakan *boardgames* berbasis *pictorial riddle* sangat layak dan tidak perlu revisi untuk dipakai oleh siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Kabupaten Blitar hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu Hal ini sesuai dengan Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Nurfaizah dkk., 2021) dengan judul Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game layak digunakan pada mata pelajaran PKn kelas IV SD dengan mengacu pada hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media sebesar 74% atau Valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase 80% atau Valid. maka dinyatakan layak.

Hasil validasi ahli materi *boardgames* berbasis *pictorial riddle* yang meliputi aspek keaktifan media *boardgames*, desain media dan kevalidan isi. Setelah di validasi materi *boardgames* berbasis *pictorial riddle* mendapatkan nilai keseluruhan yaitu 43 dengan presentase 86%. Berdasarkan perolehan dari ahli media tersebut apabila diimpertasi ke dalam kriteria kategori menurut Arikunto (2010) dengan demikian, hasil validasi menunjukkan tingkat pencapaian antara 81% hingga 100% yang dinyatakan materi pada *boardgames* berbasis *pictorial riddle* sangat layak dan tidak perlu revisi untuk dipakai oleh siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Kabupaten Blitar hal ini sejalan dengan. (Nurfaizah dkk., 2021) dengan judul Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game layak digunakan pada mata pelajaran PKn kelas IV SD dengan mengacu pada hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media sebesar 74% atau Valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase 80% atau Valid. maka dinyatakan layak.

Hasil validasi instrumen pre angket *boardgames* berbasis *pictorial riddle* yang meliputi aspek kejelasan, ketepatan bahasa, kevalidan isi, relevansi, ketepatan isi. Setelah di validasi instrument pre angket *boardgames* berbasis *pictorial riddle* mendapatkan nilai keseluruhan yaitu 35 dengan presentase 100%. Berdasarkan perolehan dari ahli media tersebut apabila diimpertasi ke dalam kriteria kategori menurut Arikunto (2010) dengan demikian, hasil validasi menunjukkan tingkat pencapaian antara 81% hingga 100% yang dinyatakan pre angket pada *boardgames* berbasis *pictorial riddle* sangat layak dan tidak perlu revisi untuk digunakan pada siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Kabupaten Blitar Badru (2005) dalam Nuraini (2019) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan

Hasil validasi instrumen post angket *boardgames* berbasis *pictorial riddle* yang meliputi aspek kejelasan, ketepatan bahasa, kevalidan isi, relevansi, ketepatan isi. Setelah di validasi instrument post angket *boardgames* berbasis *pictorial riddle* mendapatkan nilai keseluruhan yaitu 35 dengan presentase 100%. Berdasarkan perolehan dari ahli media tersebut apabila diimpertasi ke dalam kriteria kategori menurut Arikunto (2010) dengan demikian, hasil validasi menunjukkan tingkat pencapaian antara 81% hingga 100% yang dinyatakan post angket pada *boardgames* berbasis *pictorial*

riddle sangat layak dan tidak perlu revisi untuk digunakan pada siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Kabupaten Blitar Hal ini sejalan dengan Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhan pada tahun 2021 dari universitas negeri Jakarta dengan judul Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game layak digunakan pada mata pelajaran PKn kelas IV SD dengan mengacu pada hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media sebesar 74% atau Valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase 80% atau Valid. maka dinyatakan layak.

Setelah seluruh data siswa di dapat dari hasil pre dan post angket, data di hitung menggunakan rumus *n-gain* untuk mengetahui kecerdasan *adversity* siswa *N-gain* digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan *adversity* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *boardgames* dengan bantuan aplikasi spss16 untuk memasukan data data *pre* dan *post* angket guna menghitung peningkatan kecerdasan *adversity* siswa, didapatkan hasil 18 siswa kelas 3 SDN Tangkil 03 Blitar dikategorikan memiliki kecerdasan *adversity* yang TINGGI terhadap materi musim dan iklim sebanyak 0,93. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan *boardgames* berbasis *pictorial riddle* pada materi musim dan iklim terbukti meningkatkan kecerdasan *adversity* bagi murid kelas III UPT SD Negeri Tangkil 03 Kabupaten Blitar dengan menggunakan rumus *N-Gain*

Dampak dari kecerdasan *adversity* diantaranya membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunannya dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari, memecahkan berbagai permasalahan sambil tetap berkembang pada prinsip dan impian yang menjadi tujuan.

Penilaian tersebut menjadi landasan yang diperhatikan dalam tahap berikutnya, termasuk dalam pengambilan keputusan terkait revisi yang perlu dilakukan. Peneliti akan mengerjakan beberapa langkah revisi pada produk berdasarkan saran dari ahli media maupun ahli materi. Meskipun media *boardgame* sudah terbukti praktis digunakan, peneliti tetap akan merevisi produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli. Pemanfaatan media *board game* secara efektif mendukung dengan baik dalam meningkatkan cara penyampaian materi., sesuai dengan pendapat Fatih (2020). Penggunaan media yang mudah dapat menyampaikan informasi pengetahuan dengan baik yang berdampak positif terhadap pemahaman siswa dalam proses belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media boardgames berbasis *pictorial riddle* pada materi musim dan iklim untuk meningkatkan kecerdasan *adversity* dikelas 3 SDN Tangkil 03 Blitar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang ada beberapa fase, antara lain *analyze* (analisis/identitas masalah), *design* (desain), *development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi), dan yang terakhir *evaluation* (evaluasi).

Secara garis besar, media *board game* berbasis *pictorial riddle* dapat dianggap layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan para ahli dengan hasil validasi ahli media *Boardgames* berbasis *pictorial riddle* mendapatkan 94% dengan kategori Sangat Valid, sedangkan untuk hasil validasi media *Boardgames* berbasis *pictorial riddle* memperoleh 86% dengan kategori Sangat Valid dan sangat layak untuk di uji cobakan.

Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan *adversity* siswa peeneliti menggunakan pre dan post angket siswa yang di berikan sebelum dan sesudah pembelajaran dan hasil dari angket tersebut diolah menggunakan rumus NGAIN yang di hitung di aplikasi spss16 dengan Hasil peningkatan kecerdasan *adversity* kelas 3 SDN Tangkil 03 Blitar mendapat perolehan yang signifikan. disimpulkan bahwa adanya peningkatan dengan mendapatkan 0,93 dengan kriteria TINGGI.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut, Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media *fun thinkers book* berbasis CTL dengan lebih baik lagi dengan materi yang berbeda. Untuk pembuatan media perlu adanya persiapan dan perencanaan agar media bisa lebih maksimal. Bagi sekolah dan guru, dapat memanfaatkan media *fun thinkers book* dengan baik dan menjadikan salah satu media pembelajaran alternative bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Rofi'ah, S., Widiarini, W., Suharto, R., & Makrifah, I. (2021). Studi Kegiatan Fun With English Siswa Kelas VII dan VIII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama Slorok Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 3(2), 116–129. Diambil dari <https://doi.org/10.28926/jppnu.v3i2.58>

- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Journal.Unublitar.Ac.Id*, 4(3), 205.
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi. pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2), 351.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Gobet F., Voogt A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind. The Psychology of Board Games*. New York. Psychology Press
- Stoltz, PG. (2000). *Adversity Quotoient, Mengubah Hambatan Menjadi Peluang* (diterjemahkan oleh T Hermaya). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, Dkk. 2005 *Media dan Sumber Belajar Tk, Tangerang selatan : Universitas Terbuka*, Leman. (2007). *Memahami Adversity Quotient*. Anima (Indonesian Psychological Journal).
- Faith, M, & Alfi, C, (2021) Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar . *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51-62.
https://doi.org/10.28926/riset_konsepkonseptual.v5i1.315
- Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger. Wardhani. (2020). *Jurnal PGSD Jurnal Ilmiah. Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurfaizah, Hermanto, N. dan Romadon, Y.I. (2020). Seleksi Fitur Infor-mation Gain dan Algorima Naïve Bayes untuk Review Opini Konsumen. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 55-59.