

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 PENARUKAN**

Oleh

Komang Windiyani, NIM 2211031735

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan (*student engagement*) siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan dalam pembelajaran IPAS dipicu oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Mengatasi permasalahan tersebut, penelitian *Research and Development* (R&D) ini menerapkan model ADDIE melalui fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menciptakan sekaligus menguji kelayakan media *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia. Menggunakan siswa kelas V sebagai subjek, instrumen pengumpulan data yang diaplikasikan meliputi angket, observasi, serta tes, yang selanjutnya dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil evaluasi menegaskan bahwa produk *board game* yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas secara empiris, tetapi juga secara signifikan mampu mengakselerasi *student engagement* siswa selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Kata Kunci: *board game*, *student engagement*, IPAS, sekolah dasar

ABSTRACT

The low level of student engagement of fifth-grade students of SD Negeri 1 Penarukan in science learning is triggered by the minimal use of interactive learning media. To address this problem, this Research and Development (R&D) study applies the ADDIE model through the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases to create and test the feasibility of the Indonesian Cultural Diversity Board Game media. Using fifth-grade students as subjects, the data collection instruments applied include questionnaires, observations, and tests, which are then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The evaluation results confirm that the resulting board game product not only meets the standards of validity, practicality, and effectiveness empirically, but is also significantly able to accelerate student engagement during the science learning process.

Keywords: Board game, student engagement, IPAS, elementary school.

