

ABSTRAK

IMPLEMENTASI GAME TRADISIONAL “BEBENTENGAN” KE DALAM BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS VIII SMP MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

(Syahir Rifki 2025: 81 halaman)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang media pembelajaran berupa board game yang terinspirasi dari permainan tradisional "Bebentengan", dengan harapan dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah minimnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Produk yang dikembangkan berupa board game fisik dengan komponen papan, kartu soal, kartu misi, petunjuk permainan, dan kunci jawaban yang dirancang sesuai kebutuhan siswa kelas VIII SMP. Pengujian dilakukan melalui validasi ahli media dan materi, serta uji efektivitas kepada siswa melalui pre-test dan post-test. Hasil validasi menunjukkan bahwa board game memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini, dibuktikan dengan perolehan rata-rata bahwa N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,81 atau setara dengan 81%, yang tergolong dalam kategori Tinggi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional ke dalam board game edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Kata kunci : *board game*, game tradisional, *design thinking*, media pembelajaran, seni budaya

ABSTRACT

IMPLEMENTASI GAME TRADISIONAL “BEBENTENGAN” KE DALAM BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS VIII SMP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

(Syahir Rifki 2025: 81 pages)

This study aims to design a learning media in the form of a board game inspired by the traditional game "Bebentengan", with the hope of increasing students' interest and understanding of the Arts and Culture subject. The focus of the problem in this study is the lack of availability of innovative learning media that can encourage active student involvement in learning activities. The method used in this study is Design Thinking which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The product developed is a physical board game with board components, question cards, mission cards, game instructions, and answer keys designed to suit the needs of eighth grade junior high school students. Testing was carried out through validation by media and material experts, as well as effectiveness testing on students through pre-test and post-test. The validation results show that the board game meets the eligibility criteria as a learning medium. In addition, the results of the effectiveness test show a significant increase in student learning outcomes after using this media, evidenced by the average N-Gain obtained of 0.81 or equivalent to 81%, which is classified as High. Based on these data, it can be concluded that the implementation of traditional games into educational board games can be an alternative learning medium that is fun and effective in supporting the teaching and learning process in the classroom.

Keywords: board games, traditional games, design thinking, learning media, arts and culture