

RINGKASAN

Permasalahan yang terjadi di SD N 1 Gumiwang adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap kebudayaan provinsi di Indonesia. Kurangnya penunjang media pembelajaran yang menarik maka penulis membuat perancangan board game sebagai media pembelajaran kebudayaan provinsi-provinsi di Indonesia. Metode pengembangan yang di gunakan adalah model ADDIE dan pengumpulan data menggunakan metode wawancara, kuesioner, dokumentasi, studi pustaka, dan observasi. Hasil dan kesimpulan adalah telah dibuat perancangan board game sebagai media pembelajaran kebudayaan provinsi-provinsi di Indonesia dengan baik yaitu 84% reponden menyatakan setuju bahwa perancangan board game sebagai media pembelajaran kebudayaan provinsi-provinsi di Indonesia ini memberikan kemudahan untuk belajar siswa pada kebudayaan provinsi di Indonesia.

Kata kunci: Board Game, model ADDIE, kebudayaan provinsi di Indonesia.



ABSTRACT

The problems that occur in the SD N 1 Gumiwang is the lack of interesting learning media to enhance student learning interest towards culture province in Indonesia. Lack of supporting media learning interesting then the writer makes creating a board game design as a medium of learning the culture of the provinces in Indonesia. The development of methods in use are ADDIE model and data collection method using interviews, questionnaire, documentation, literature, studies and observations. Results and conclusions is the board game design was created as a medium of learning the culture of the provinces in Indonesia with the good that is 84% reponden agree that the board game design as a medium of learning culture provinces in Indonesia provides ease for student learning in the cultural province in Indonesia.

Keywords: Board games, ADDIE model, culture province in Indonesia.

