

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan suatu negara yang besar, negara yang kaya akan sumber daya manusianya, keberagaman budayanya, hingga kekayaan alam yang melimpah dan bersembunyi di dalam tanah Indonesia. Selain kekayaan-kekayaan tersebut, Indonesia juga menjadi salah satu negara yang memiliki pulau terbanyak di dunia. Hal ini dikuatkan berdasarkan data pada tahun 2020 yang telah dilaporkan kepada Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui sidang *United Nation Group of Expert on Geographical Names* (UNGEGN) yang mencatat bahwa Indonesia memiliki pulau dengan total 16.771 pulau.¹ Tidak hanya itu, kekayaan bangsa Indonesia juga tercermin dalam keberagaman suku bangsanya. Tercatat bahwa Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa dengan total bahasa yang ada sebesar 724 bahasa.² Melihat besarnya kekayaan dalam negara ini, Indonesia butuh penerus bangsa yang dapat berkontribusi dan bertanggung jawab dalam kemajuan Indonesia. Berbagai macam hal telah dilakukan pemerintah untuk menciptakan penerus bangsa yang hebat. Salah satunya ialah usaha pemerintah dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar serta terancang dengan maksud untuk memberikan bimbingan atau bantuan dalam mengelaborasi potensi jasmani serta rohani kepada peserta didik yang diberikan oleh pendidik atau guru.³ Pada pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia memiliki tujuan-tujuan yang perlu dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pendidikan tersebut tercantum pada pasal

¹ Ikhsan Moekhtar et al., "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Pembinaan Bela Negara Non-Militer Generasi 5.0" 6, no. 1 (2022): 1660–1668.

² Yeyen Sormin, Yayang Furi Furnamasari, dan Dinie Anggraeni Dewi, "Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan dan Karakter Bangsa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7278–7285.

³ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019).

3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 yang dapat disimpulkan bahwa pendidikan di Indonesia memiliki tujuan dalam mengembangkan segala potensi dalam diri peserta didik, untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, berakhlak, sehat, bertanggung jawab, berilmu, memiliki kecakapan, kreatif, mandiri dan mampu menjadi warga negara yang demokratis.⁴ Pada pelaksanaannya dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah di dalam bidang pendidikan. Salah satunya dengan diadakannya pembagian berbagai muatan mata pelajaran dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Salah satu muatan mata pelajaran terpenting yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut ialah dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang diajarkan pada setiap jenjang sekolah, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Cogan ialah pembelajaran yang bukan hanya sekedar mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik, namun dalam mata pelajaran ini juga terdapat kegiatan pembelajaran yang dapat membentuk totalitas para peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik, dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat, serta bertanggung jawab dimanapun dan kapanpun peserta didik berada.⁵ Pada pembelajaran PPKn, terdapat nilai-nilai penting yang perlu ditanami bagi seluruh penerus bangsa di negara ini. Mulai dari nilai-nilai luhur, nilai-nilai moral, hingga rasa toleransi di dalam diri para peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, diadakannya mata pelajaran PPKn dalam pendidikan Indonesia bertujuan agar tertanamnya perilaku cinta tanah air, meluasnya pandangan dalam bernegara, meningkatnya kesadaran serta wawasan nusantara, meningkatkan kualitas rakyat Indonesia, dan membentuk ketahanan dalam diri para penerus bangsa

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL* (Jakarta: Depdiknas, 2003).

⁵ Fatolosa Telaumbanua, "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning," *Jurnal Warta Edisi* :62 13, no. 4 (2019): 14–23.

Indonesia.⁶ Untuk mewujudkan tujuan dalam pembelajaran PPKn tersebut, perlu adanya suatu usaha yang dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif serta dapat diterima oleh peserta didik dengan lebih mudah. Salah satunya dengan peran guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat pada kegiatan pembelajaran.

Model pada dasarnya merupakan contoh atau pola yang dijadikan sebagai acuan dalam sebuah kegiatan. Meninjau dari kata dasarnya, model pada bidang pendidikan merupakan susunan yang dilakukan oleh guru, yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup dari sebuah kegiatan pembelajaran.⁷ Pada perancangan model pembelajaran, guru perlu untuk memperhatikan bagaimana kondisi para peserta didik dalam kelasnya, materi yang akan dipelajari, kondisi sekolah, hingga kondisi lingkungan tempat belajar, agar model pembelajaran yang dirancang atau yang dipilih dapat efektif hingga terciptanya pembelajaran yang bermakna. Model dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai macam jenis. Salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif, yang dimana pada model pembelajaran kooperatif, sangat dititik beratkan pada kerja sama antar peserta didik, dan guru menjadi pihak fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif, juga memiliki berbagai macam tipe. Salah satu diantaranya, ialah pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament* atau disingkat dengan TGT.

Slavin mengungkapkan bahwa *team game tournament* merupakan jenis dari model *cooperative learning* yang menggunakan kegiatan turnamen atau pertandingan dalam kegiatan pembelajaran.⁸ Pada model *team game tournament*, peserta didik bersaing dalam perlombaan dalam tim, untuk menjawab atau menyelesaikan kuis secara berebut yang pada

⁶ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains 2*, no. 3 (2020): 418–430.

⁷ Agung Prihatmojo dan Rohmani, "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter dengan Game Who Am I," *JOEAI (Journal of Education and Instruction) 3*, no. 2 (2020): 312–321.

⁸ Noni Triowathi dan Astuti Wijayanti, "Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pijar Mipa 13*, no. 2 (2018): 110–118.

akhirnya pemenang dalam turnamen tersebut akan mendapatkan penghargaan yang diberikan kepada kelompok. Pada pembelajaran menggunakan model *team game tournament*, guru dapat memadupadankan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Aqib, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, kemauan, perhatian, hingga perasaan dalam diri peserta didik sehingga dapat mendorong tercapaian tujuan pembelajaran dengan lebih maksimal.⁹ Ada berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan proses kegiatan pembelajarannya. Misalnya, media pembelajaran berbentuk video, modul, Powerpoint, *e-book*, aplikasi, hingga media berupa permainan.

Seperti yang telah diketahui oleh masyarakat luas, bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan terlebih bagi anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang pada hakikatnya suka bermain. Maka tak heran, dimasa saat ini banyak guru yang menggunakan permainan sebagai media pembelajarannya, baik itu berupa permainan digital, maupun permainan konvensional. Pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan secara luring ini, banyak media pembelajaran konvensional yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Contohnya yaitu media pembelajaran berupa papan permainan.

Sesuai namanya, papan permainan merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan sebagai objek utama dalam kegiatannya. Papan dalam sebuah permainan dapat berbentuk persegi maupun persegi panjang, dengan bahan pembuatan yang beragam, mulai dari karton, *banner*, hingga kayu. Pada papan permainan, terdapat komponen-

⁹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

komponen lain yang digunakan untuk menunjang kegiatan permainan, seperti pion, kartu, dadu, dan lain sebagainya. Pada proses permainannya, papan permainan dilakukan oleh dua orang atau lebih, yang diatur dalam peraturan tata cara permainan, baik peraturan yang tertulis maupun tidak tertulis.

Jika meninjau kembali mengenai tujuan pembelajaran PPKn dalam pendidikan Indonesia, hal tersebut dapat memiliki dampak positif yang sangat luar biasa jika diimplementasikan dengan baik dan menyesuaikan karakteristik peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan. Namun berdasarkan hasil observasi dalam kelas 4-B di SD Islam Al-Azhar 13 Rawamangun, didapati bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih terpaku dengan buku, dan juga video pembelajaran yang diakses melalui *website* Youtube. Hal ini tentunya menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kelas tersebut belumlah beragam dan belum menyesuaikan karakteristik pada setiap diri peserta didik.

Selain itu berdasarkan hasil observasi peneliti yang berkaitan mengenai kegiatan pembelajaran PPKn di kelas 4-B SD Islam Al-Azhar 13 Rawamangun, terlihat tidak seluruh peserta didik berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa diantara mereka, masih terlihat peserta didik yang acuh tak acuh mengenai materi yang sedang dibahas oleh guru. Selain itu, suasana pembelajaranpun terasa kaku karena kurangnya variasi model, metode maupun media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa partisipasi aktif peserta didik memegang peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran, yang dimana bahwa keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mendorong peserta didik untuk saling berdiskusi, bertanya dan memecahkan masalah bersama-sama yang dapat menumbuh kembangkan segala potensi yang terdapat dalam diri peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih optimal.

Menilik hasil penyebaran angket kepada 21 peserta didik di kelas 4-B SD Islam Al-Azhar 13 Rawamangun, mengungkapkan beberapa poin

penting yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian. Berdasarkan hasil angket, ditemukan fakta bahwa pelajaran PPKn belumlah menjadi pelajaran yang disenangi oleh seluruh murid, karena didapati bahwa terdapat 4 peserta didik menyatakan tidak terlalu suka dengan pelajaran PPKn, dan 1 peserta didik menyatakan tidak menyukai pelajaran PPKn. Kemudian adapun kesulitan yang dirasakan oleh peserta didik, banyak diantara mereka menyatakan bahwa pelajaran PPKn merupakan pelajaran dengan materi dan bahasa yang sulit, pelajaran dengan contoh-contoh yang kurang, hingga pelajaran dengan kegiatan yang membosankan.

Kemudian, berdasarkan hasil angket tersebut didapati pula bahwa peserta didik membutuhkan media yang bersifat seru dan mengasyikan, dengan mayoritas peserta didik memilih penggunaan media berupa permainan dalam kegiatan pembelajaran yang peserta didik butuhkan. Selain itu, peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik mengenai keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia, namun para peserta didik belum dapat menjawab keseluruhan pertanyaan dalam wawancara tersebut dengan sempurna. Hal ini didukung dengan penyebaran angket kepada peserta didik terkait pembelajaran keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang dimana, hampir seluruh peserta didik sering kali merasakan kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di SDI Al-Azhar 13 Rawamangun, terungkap bahwa kesulitan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran ialah mengenai hafalan. Mengingat dalam pelajaran PPKn terdapat banyak materi-materi tertulis yang perlu adanya kemampuan menghafal peserta didik. Mengenai hal tersebut, guru berpendapat bahwa media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas 4 ini ialah media yang dapat dirasakan, disentuh dan dipegang menggunakan indra peserta didik secara langsung, karena dengan media seperti itu akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dijabarkan, bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas 4 Sekolah Dasar ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara langsung, yang dapat membuatnya untuk turut bergerak aktif dalam pembelajaran. Kemudian, pembelajaran PPKn di kelas 4 Sekolah Dasar juga perlu media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, membuat peserta didik untuk menyukai pelajaran PPKn, dengan demikian akan mendorong tercapainya pembelajaran yang bermakna di dalam kelas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa yang mengatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih mudah merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam memahami materi pada kegiatan pembelajaran.¹⁰ Kemudian, pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih mendorong pencapaian tujuan pembelajaran dengan maksimal. Selain itu, pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.¹¹ Mengenai hal tersebut, maka guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan metode dan media yang interaktif, agar peserta didik tidak merasa terbebani ketika mereka berada dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Partisipasi peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini dikarenakan, menurut Taniredja dkk, bahwa di dalam partisipasi peserta didik terdapat penyertaan mental dan emosi yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan daya pikir

¹⁰ Sufiani dan Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121.

¹¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–187.

dan perasaannya dalam tercapainya tujuan pembelajaran.¹² Partisipasi peserta didik dapat mendorong aktivitas pemahaman peserta didik, dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, serta membentuk usaha dalam memahami makna dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pencarian terdahulu, penelitian mengenai papan permainan serta model pembelajaran *team games tournament* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Tanti Setiawati, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, menghasilkan papan permainan yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS dan berindikasi meningkatkan pemahaman peserta didik.¹³ Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk dengan judul “Pengembangan Media *Monopoly Game* Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran, dan dapat membantu peserta didik serta guru di dalam pembelajaran.¹⁴

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi, dkk dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar”, memiliki hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas IV SDN PR.¹⁵ Kemudian ada pula penelitian yang dilakukan oleh Desyawati, dkk yang berjudul “Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada

¹² Ratna Harmain, “Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi,” *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01, no. 1 (2021): 35–42.

¹³ Tanti Setiawati, Oyon Haki Pranata, dan Momoh Halimah, “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Pedadidaktika: Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2019): 163–174.

¹⁴ Mansyur Romadhon Putra, Andri Valen, dan Asep Sukenda Ekok, “Pengembangan Media *Monopoly Game* Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1246–1256.

¹⁵ Rini Mulyani, Nana Djumhana, dan Tatang Syaripudim, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 38–45.

Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” memiliki hasil bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tematik.¹⁶

Meskipun media pembelajaran papan permainan ataupun model *team games tournament* telah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, namun pada penelitian ini memiliki pembaharuannya tersendiri. Keterbaruan tersebut terdapat pada papan permainan yang akan dikembangkan. Jika penelitian-penelitian terdahulu hanya fokus dalam pengembangan satu jenis papan permainan, pada papan permainan ini akan memadupadankan beberapa jenis papan permainan yang ada, ke dalam satu buah papan permainan. Pada paperpinbel, desain papan menggunakan konsep ular tangga melingkar, kemudian terdapat konsep monopoli dengan adanya kartu-kartu pada permainan. Macam-macam jenis kartu yang digunakan dalam paperpinbel ini, juga memberikan kebaruan dalam penelitian. Kemudian, jika penelitian-penelitian terdahulu menggunakan dadu dalam permainannya, pada produk pengembangan ini merubah penggunaan dadu dengan kartu pertanyaan bertingkat.

Selain itu di dalam papan permainan pintar belajar, pembahasan materi akan dibahas menggunakan video pembelajaran yang dapat ditayangkan melalui proyektor, serta terdapat pembahasan materi yang tertera dalam kartu pembahasan. Lalu, pengolaborasian model *team games tournament* dalam pembelajaran menggunakan papan permainan menambah kebaruan pada penelitian ini. Karena, dalam penelitian terdahulu belum ada penelitian yang menggabungkan media papan permainan dengan model *team games tournament* dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan keistimewaan dan pembaruan yang terdapat pada penelitian ini, diharapkan akan menciptakan motivasi yang mendalam pada diri peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

¹⁶ Kadek Desyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Gusti Agung Oka Negara, “Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–174, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.

Maka dari itu, berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas sebelumnya serta keinginan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PPKn kelas 4 Sekolah Dasar, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan papan permainan dengan judul proposal “Pengembangan Media Papan Permainan Pintar Belajar (paperpinbel) Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4 Sekolah Dasar” untuk materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial dan Budaya di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan-pembahasan yang sudah dibahas peneliti sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang hanya meliputi buku dan video dari Youtube, membuat peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran.
2. Penggunaan model pada pembelajaran cenderung monoton, sehingga peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Karakteristik peserta didik dalam kelas yang semangat dan antusias, membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pembelajaran peserta didik.
4. Kurangnya penggunaan media permainan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, pembatasan masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbentuk papan permainan pintar belajar berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PPKn kelas 4 Sekolah Dasar dengan pembahasan materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media papan permainan pintar belajar berbasis *model team games tournament* dalam pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media papan permainan pintar belajar berbasis *model team games tournament* dalam pembelajaran PPKn kelas IV ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi para pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis ataupun praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian pengembangan media papan permainan pintar belajar berbasis *model team games tournament* ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

2. Secara praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian berupa media papan permainan pintar belajar berbasis *model team games tournament* ini, diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam guru menjelaskan materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia, kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

b) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian berupa media papan permainan pintar belajar berbasis *model team games tournament* ini, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu dalam penanaman rasa toleransi dalam diri peserta didik.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian lain dalam melakukan penelitian berupa pengembangan media papan permainan.

