

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* JELAJAH JAKARTA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR**



**MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* JELAJAH JAKARTA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA
DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nurlaela
Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* berbasis kearifan lokal Jakarta yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa yang perlu dikembangkan sejak dini melalui media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri atas tiga tahap, yaitu uji *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang masing-masing melibatkan peserta didik kelas III di SDN Pulogebang 11. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes keterampilan berbicara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* “Jelajah Jakarta” valid dari aspek isi, tampilan, dan kegunaan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Efektivitas media diuji menggunakan analisis *n-gain*, yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dengan rata-rata 0,56 yang menunjukkan kriteria cukup efektif. Dengan demikian, media *board game* ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada muatan Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Board Game*, Keterampilan Berbicara, Kearifan Lokal, Peserta Didik Sekolah Dasar

DEVELOPMENT OF JELAJAH JAKARTA BOARD GAME TO IMPROVE SPEAKING SKILLS OF THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Nurlaela
Primary Education

ABSTRACT

This study aims to develop an instructional medium in the form of a board gamebased on Jakarta's local wisdom to improve the speaking skills of third-grade elementary school students. Speaking skill is one of the essential aspects of language proficiency that must be developed from an early age through engaging, contextual media that align with children's cognitive development. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product testing was carried out in three stages: one-to-one, small group, and field testing, involving third-grade students at SDN Pulogebang 11. Data were collected through observation, questionnaires, and speaking skill tests, and then analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The findings revealed that the board game "Jelajah Jakarta" is valid in terms of content, design, and usability, as assessed by media experts, content experts, and classroom teachers. The effectiveness of the media was evaluated using an n-gain analysis, which revealed an average score improvement of 0.56 in students' speaking skills, indicating a moderate level of effectiveness. Therefore, this board game is considered appropriate as an innovative learning medium to enhance students' speaking skills in elementary education, particularly in Bahasa Indonesia learning that incorporates local wisdom.

Keywords: Media Development, Board Game, Speaking Skills, Local Wisdom, Elementary School Students

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK SIDANG TESIS	
Pembimbing I  Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. Tanggal: 28-7-2025	Pembimbing II  Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. Tanggal: 28-7-2025
Mengetahui, Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta  Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd. Tanggal: 28-7-2025	
Nama No. Registrasi Angkatan Judul	: Nurlaela : 1113823006 : 2023 : Pengembangan Media <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Nurlaela
 No. Registrasi : 1113823006
 Program Studi : Pendidikan Dasar

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd. (Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar)		7/8-2025
2.	Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Pembimbing I)		6/8-2025
3.	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Pembimbing II)		6/8-2025
4.	Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd. (Penguji)		6/8-2025
5.	Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd. (Penguji)		6/8-2025

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



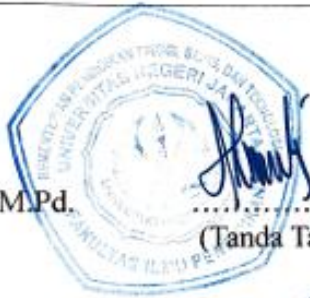
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd.
Tanggal:

Pembimbing II



Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.
Tanggal:

Dr. Aip Badrujaman, M.Pd.
(Ketua)¹



.....
(Tanda Tangan)

11/8-2025
.....
(Tanggal)

Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd.
(Koordinator Prodi)²



.....
(Tanda Tangan)

7/8-2025
.....
(Tanggal)

Nama : Nurlaela
NIM : 1113823006
Tanggal Lulus : 30 Juli 2025
Angkatan : 2023

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN TESIS**

Judul : Pengembangan Board Game Jelajah Jakarta
untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik
Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Nurlaela
Nomor Registrasi : 1113823006
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Tanggal Ujian : 30 Juli 2025

Pembimbing I



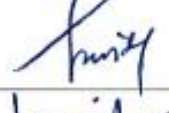
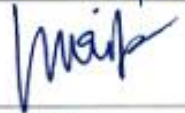
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd.
NIP. 196708211993032004

Pembimbing II



Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.
NIP. 198105132008121003

Panitia Ujian Tesis

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab) *		11/8 - 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab) **		11/8 - 2025
Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd. (Ketua Penguji) ***		7/8 - 2025
Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd. (Anggota Penguji) ****		6/8 - 2025
Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd. (Anggota Penguji) ****		6/8 - 2025

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Wakil Dekan 1 Bidang Akademik

*** Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar

**** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Nurlaela
NIM : 1113823006
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 17 Mei 1986
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan *Board Game* Jelajah Jakarta untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 12 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Nurlaela

1113823021

**HALAMAN PERNYATAAN COPYRIGHT TRANSFER
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nurlaela
No Registrasi	: 1113823006
Program Studi	: Magister Pendidikan Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Jenis karya	: Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive RoyaltyFree Right*) atas Tesis saya yang berjudul :

Pengembangan *Board Game* Jelajah Jakarta untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :
Jakarta
Pada tanggal :
31 Juli 2025

Yang menyatakan



(Nurlaela)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurlaela
NIM : 1113823006
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/ Magister Pendidikan Dasar
Alamat email : bonakuz18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain
yang berjudul :

Pengembangan *Board Game* Jelajah Jakarta untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis



Nurlaela

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul *Pengembangan Board Game Jelajah Jakarta untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar yang disusun untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan bagi mahasiswa program S-2 pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta*.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga tercinta dan rekan-rekan yang telah memberikan curahan do'a, serta dukungan moril dan materil. Kehadiran dan perhatian mereka menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan tesis ini. Dukungan yang diberikan tidak hanya dalam bentuk motivasi dan kata-kata penguat, tetapi juga dalam bentuk bantuan nyata yang sangat berarti,

Penulisan tesis ini tentunya tidak terlepas dari dukungan serta arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Karta Sasmita, M.Si., Ph.D., selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
4. Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
5. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dari awal pembuatan hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Cecep Kustandi M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dari awal pembuatan hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik

7. Seluruh dosen dan civitas akademika pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
8. Kepala sekolah, dewan guru dan staf tendik, serta siswa-siswi SD Negeri Pulogebang 11 Kota Jakarta Timur yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
10. Keluarga besar tercinta yang selalu memberikan motivasi, nasihat dan doa, semoga Allah selalu melindungi keluarga kita dan tetap dalam naungan rahmatNya.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah swt. Semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan siswa di sekolah dasar. Peneliti menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dalam upaya penyempurnaan tesis ini.

Jakarta, 30 Juli 2025

Penulis

Nurlaela

NIM. 1113823006

ACKNOWLEDGMENT

Ungkapan terima kasih tak terhingga kepada Ibu Maryati, S.Pd., M.M selaku Kepala Sekolah SDN Pulogebang 11, atas segala dukungan, kesempatan, motivasi, serta bimbingan yang senantiasa Ibu berikan. Kepemimpinan Ibu yang inspiratif telah menjadi sumber semangat dan arah bagi dalam menjalankan tugas dan mengembangkan potensi. Semoga segala kebaikan dan dedikasi Ibu senantiasa mendapatkan balasan yang terbaik.

Terimakasih kepada keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan dan semangat. Terimakasih Ibu, Bapak, Suami dan Anakku tersayang. Terima kasih untuk doa yang tidak pernah putus, senyum yang menguatkan, dan pelukan yang menenangkan di saat rasa lelah datang.

Untuk teman-teman terbaik saya, yang selalu siap mendengar keluh kesah, berbagi tawa, dan menyemangati dikala semangat mulai redup, kalian luar biasa. Kehadiran kalian membuat proses ini jauh lebih berarti dan berwarna.

Untuk semua pihak yang mungkin tidak bisa saya sebutkan satu per satu, tetapi telah memberi bantuan, saran, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, saya ucapkan terima kasih yang tulus. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat.

Penulis

Nurlaela

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS	v
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
PERNYATAAN COPYRIGHT	ix
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
ACKNOWLEDGMENT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah Penelitian.....	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model	
1. Hakikat Penelitian Pengembangan (R&D).....	11
2. Penelitian Pengembangan Model ADDIE	12
B. Konsep Model yang Dikembangkan	
1. <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran	
a. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
b. <i>Board Game</i> dan Perkembangannya.....	15
c. Klasifikasi <i>Board Game</i>	17
d. Tujuan dan Manfaat <i>Board Game</i> dalam Pendidikan.....	17
e. <i>Board Game</i> dalam Pembelajaran Bahasa.....	18
2. Keterampilan Berbicara	
a. Hakikat Keterampilan Berbicara	20
b. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	21
c. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	22
d. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara	23
e. Bercerita sebagai Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar	24
f. Karakteristik Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	26
g. Strategi dan Metode Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	27
h. Penilaian Keterampilan Berbicara	28

i. Kriteria Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	28
3. Karakteristik Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	30
C. Kerangka Teoritik	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Karakteristik Media yang Dikembangkan	37
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
E. Langkah-langkah Pengembangan Produk	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model ADDIE	56
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	56
2. <i>Design</i> (Perancangan)	63
3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk)	70
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	87
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	94
1. Kelebihan Media	94
2. Kekurangan Media	95

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	97
C. Saran	98

DAFTAR PUSTAKA	99
-----------------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
--------------------------------	-----

RIWAYAT HIDUP	147
----------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur Penelitian Model ADDIE	12
Gambar 2.2	Sejarah Perkembangan Board Game.....	16
Gambar 2.3	Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	34
Gambar 3.1	Linimasa Penelitian.....	36
Gambar 3.2	Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE	43
Gambar 4.1	Diagram Persentase Kesulitan Peserta Didik dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	57
Gambar 4.2	Diagram Hasil Survey Guru dan Peserta Didik	58
Gambar 4.3	Tampilan Buku Saku Board Game	72
Gambar 4.4	Tampilan Dalam Papan Permainan.....	73
Gambar 4.5	Tampilan Bidang Board Game	74
Gambar 4.6	Papan Board Game Jelajah Jakarta	74
Gambar 4.7	Bagian Depan dan Belakang Kartu.....	75
Gambar 4.8	Kartu Tantangan.....	76
Gambar 4.9	Pion Permainan	77
Gambar 4.10	Dadu.....	77
Gambar 4.11	Poin	78
Gambar 4.12	Revisi Produk.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tahapan Aktivitas Pengembangan Model ADDI.....	13
Tabel 2.2	Capaian Pembelajaran Berbicara dan Mempresentasikan	
	Fase A-C	29
Tabel 3.1	Tahapan Penelitian Model ADDIE	44
Tabel 3.2	Kisi- Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan	
	Guru dan Peserta Didik	45
Tabel 3.3	Deskripsi Skala Likert 1-5.....	49
Tabel 3.4	Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Media	49
Tabel 3.5	Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	50
Tabel 3.6	Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 3.7	Kategori Kelayakan	52
Tabel 3.8	Kisi- kisi Instrumen Penilaian oleh Peserta Didik.....	53
Tabel 3.9	Kisi- kisi Instrumen Penilaian oleh Peserta Guru.....	53
Tabel 3.10	Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara (Bercerita)	54
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia	
	Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	59
Tabel 4.2	Desain Prototype <i>Board Game</i>	65
Tabel 4.3	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.4	Instrumen Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.5	Instrumen Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Materi Board Game Jelajah Jakarta	79
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Media Board Game Jelajah Jakarta.....	81
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Bahasa Board Game Jelajah Jakarta	83
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Guru terhadap Board Game Jelajah Jakarta	85
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Siswa pada Uji <i>One To One</i>	88
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Siswa pada Uji <i>Small Group</i>	90
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Siswa pada Uji <i>Field Test</i>	92
Tabel 4.13	Data Tes Keterampilan Berbicara Peserta Didik.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Buku Petunjuk Board Game	102
Lampiran 2	Tampilan Bidang Board Game	103
Lampiran 3	Kartu Tantangan	104
Lampiran 4	Bagian Belakang Kartu Tantangan.....	105
Lampiran 5	Poin.....	106
Lampiran 6	Lembar Validasi Instrumen	107
Lampiran 7	Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik	120
Lampiran 8	Instrumen Survey Guru	122
Lampiran 9	Permohonan Uji Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 10	Permohonan Uji Validasi Ahli Media	124
Lampiran 11	Permohonan Uji Validasi Ahli Bahasa.....	125
Lampiran 12	Lembar Uji Validasi Ahli Materi	126
Lampiran 13	Lembar Uji Validasi Ahli Bahasa.....	128
Lampiran 14	Lembar Uji Validasi Ahli Media.....	130
Lampiran 15	Lembar Penilaian Media oleh Guru	132
Lampiran 16	Permohonan Izin Penelitian.....	134
Lampiran 17	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	135
Lampiran 18	Hasil <i>Pre Test</i>	136
Lampiran 19	Hasil <i>Post Test</i>	137
Lampiran 20	Dokumentasi Uji Validasi Ahli Materi.....	138
Lampiran 21	Dokumentasi Uji Validasi Ahli Media.....	139
Lampiran 22	Dokumentasi Uji Validasi Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 23	Dokumentasi Guru.....	141
Lampiran 24	Dokumentasi Uji <i>One to One</i>	142
Lampiran 25	Dokumentasi Uji <i>Small Group</i>	143
Lampiran 26	Dokumentasi Uji <i>Field Test</i>	144
Lampiran 27	Dokumentasi <i>Pre Test</i>	145
Lampiran 28	Dokumentasi <i>Post Test</i>	147