

S A W E R I G A D I N G

Volume 31

Nomor 2, Desember 2025

Halaman 652—664

INTEGRASI TRADISI NYADRAN DALAM MATERI TEKS DESKRIPSI: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME UNTUK SISWA SMP (*Integration of Nyadran Traditions in the Description Text Material: The Development of The Board Game Learning Media for Junior High School Students*)

Ari Suryawati Secio Chaesar*, Andayani, Septi Yulisetiani
Universitas Sebelas Maret

Jalan Ir. Sutami No. 36 Kentingan, Surakarta, Indonesia

Pos-el: secioaricha@staff.uns.ac.id, andayani@staff.uns.ac.id,
septi.yulisetiani@staff.uns.ac.id

Naskah Diterima 11 September 2025; Direvisi Akhir 26 Oktober 2025;
Disetujui 14 Desember 2025

DOI: <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i2.1641>

Abstract

The purpose of this study is to develop learning media board game for junior high school students. The method used was research development with an ADDIE model. Data collection techniques are done with interviews and angkettes to get data for students and teachers, interviews and observations to get data for Nyadran Tradition, validating assessments for the validation of the learning media, and response responses to get the user learning media evaluation data. The data analysis technique is performed with a product test by the validator, a materials expert, a learning media expert, and practitioners and at the evaluation stage, a teacher and student user response test on a video board game. Based on product testing and response testing, the video-game learning media are declared worthy of use.

Keywords: board game, descriptive text, the nyadran tradition

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran board game materi teks deskripsi untuk siswa SMP. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket untuk mendapatkan data kebutuhan siswa dan guru, wawancara dan observasi untuk mendapatkan data Tradisi Nyadran, penilaian uji validitas untuk mendapatkan data validasi media pembelajaran, serta angket respons untuk mendapatkan data evaluasi pengguna media pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan dengan uji produk oleh oleh validator yakni ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi serta pada tahap evaluasi dilakukan uji respons pengguna guru dan siswa terhadap media board game. Berdasarkan uji produk dan uji respons, media pembelajaran board game dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata-kata kunci: board game, teks deskripsi, tradisi nyadran

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami teks bacaan dilakukan dengan aktivitas membaca. Dalam aktivitas membaca, seseorang tidak hanya melafalkan kata yang tertulis, melainkan juga memahami makna teks yang dibaca (Safitrah et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan memahami teks bacaan menjadi aspek penting

yang harus dikuasai siswa (Hakim et al., 2023). Namun dalam praktiknya, memahami teks bacaan menjadi kemampuan yang sulit dikuasai oleh siswa. Berdasarkan survei PISA 2022, Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara, yang berarti lemah dalam memahami bacaan (Pratiwi et al., 2023).

Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat siswa, terbatasnya model pembelajaran yang menarik, serta kurangnya media yang mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif dan imajinatif (Tsabitah & Hanif, 2025). Padahal, rendahnya kemampuan memahami teks berakibat pada berbagai pelajaran lainnya (Septiani & Helsa, 2025). Siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran lainnya baik dalam ranah sains dan teknologi maupun sosial dan humaniora (Wulandari & Kristin, 2021). Kondisi ini menuntut inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan dan kontekstual dengan kehidupan siswa (Zhang et al., 2025).

Kemampuan memahami teks dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya adalah materi teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan salah satu materi yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan observasi, imajinasi, dan pengungkapan gagasan secara konkret. Pembelajaran teks deskripsi diarahkan agar siswa mampu menggambarkan objek, tempat, atau suasana dengan jelas melalui bahasa yang indah dan padu (Kaharuddin et al., 2022). Namun, selama ini siswa masih merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran teks deskripsi (Irza et al., 2024; Ningrum & Basuki, 2025; Syarif et al., 2021). Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru dan kurang memberi ruang bagi eksplorasi siswa (Aisah et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mendukung pembelajaran yang bersifat partisipatif, kreatif, dan kontekstual.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Melalui media yang menarik dan kontekstual, siswa dapat belajar dengan lebih aktif, memahami materi secara mendalam, dan terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna (Adhwa et al., 2025; Rahayu & Luswati, 2022). Salah satu bentuk inovasi dari media pembelajaran adalah *board game* atau permainan papan. *Board game*

memungkinkan siswa berinteraksi secara sosial sekaligus belajar melalui pengalaman bermain. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam proses belajar, pembelajaran dapat berubah dari aktivitas pasif menjadi kegiatan yang menyenangkan, dan kolaboratif (Fitrianingrum & Kholis, 2025; Wahyudi et al., 2025). Pengembangan media pembelajaran *board game* dalam pembelajaran teks deskripsi menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pendekatan dalam pembelajaran menggunakan *board game* sesuai dengan prinsip *student-centered learning* yang menjadikan siswa sebagai subjek aktif (Susanti et al., 2024). Dalam penelitian ini, media *board game* yang dikembangkan juga mengintegrasikan unsur budaya lokal. Integrasi unsur budaya lokal memiliki signifikansi penting dalam konteks pendidikan Indonesia. Budaya lokal tidak hanya merepresentasikan identitas suatu daerah, tetapi juga mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat menjadi sumber pembelajaran bermakna (Asrial et al., 2022).

Pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menumbuhkan rasa bangga dan keterikatan emosional terhadap lingkungan sosial dan budaya sekitar (Akmalia et al., 2023; Indrawan et al., 2025; Wahyuni, 2024). Dalam penelitian ini, budaya lokal yang dipilih adalah tradisi Nyadran di Desa Demangan Kabupaten Temanggung. Tradisi Nyadran merupakan salah satu tradisi yang masih dilestarikan oleh masyarakat khususnya di Jawa. Tradisi Nyadran dianggap sebagai wujud rasa syukur manusia kepada Tuhan. Nyadran dipilih sebagai kearifan lokal yang digunakan dalam media pembelajaran sebab bersifat kontekstual karena dekat dengan kehidupan siswa.

Penelitian yang mengembangkan media *board game* pernah dilakukan, salah satunya oleh (Maryanti et al., 2021). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kesamaan penelitian ini dan penelitian tersebut adalah

mengembangkan media pembelajaran berupa *board game*. Namun, *board game* memiliki bentuk yang bermacam-macam. Jika penelitian tersebut menggunakan konsep ular tangga, penelitian ini menggunakan konsep monopoli.

Penelitian lain yang pernah mengembangkan media *board game* dilakukan oleh (Syafiah et al., 2025). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMP. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kesamaan dengan penelitian ini yakni mengembangkan media *board game*. Namun, tujuan pengembangan media dalam penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sementara dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memperkenalkan kearifan lokal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* teks deskripsi yang mengintegrasikan Tradisi Nyadran penting untuk dilakukan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena memiliki urgensi dan relevansi dengan konteks pendidikan saat ini. Penelitian dan pengembangan terhadap media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif di bidang bahasa Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dan peneliti pendidikan dalam merancang pembelajaran yang kreatif, bermakna, dan berbasis budaya.

KERANGKA TEORI

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai proses penyampaian materi kepada siswa (Kustandi & Darmawan, 2020). Selain itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan siswa yang bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik

belajar (Hasan et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbentuk *board game*. *Board game* atau papan permainan merupakan permainan yang dijalankan memanfaatkan pion maupun karakter yang menggantikan pemain pada latar maupun papan yang tersedia (Christopher et al., 2021). Pemanfaatan *board game* akan menciptakan kondisi belajar secara efektif sebab permainan ini mengombinasikan aktivitas belajar dengan bermain dan berlajar dengan berkomunikasi (Putri & Yunianta, 2018). *Board game* bermanfaat untuk meningkatkan interaksi siswa karena melibatkan permainan yang dilakukan oleh lebih dari satu orang (Christopher et al., 2021). Media *board game* yang dikembangkan mengintegrasikan kearifan lokal tradisi Nyadran di Desa Demangan, Kabupaten Temanggung. Nyadran adalah cara untuk menghormati, mengagungkan, dan memperingati roh leluhur. Nyadran berasal dari bahasa Sansekerta *sradha* yang berarti keyakinan terhadap para leluhur (Anam, 2017; Riyadi, 2017; Yuliningsih et al., 2018). Integrasi kebudayaan ke dalam teks deskripsi adalah wujud upaya pelestarian tradisi lokal.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009). Penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan untuk SMP Negeri 1 dan SMP Negeri 6 Temanggung.

Tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Analisis. Pada tahap analisis, peneliti melakukan dua kegiatan, yakni analisis permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia kepada guru Bahasa

Indonesia jenjang SMP serta analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pembelajaran teks deskripsi; (2) Desain. Pada tahap desain, peneliti melakukan dua kegiatan, yakni mengumpulkan materi dengan observasi dan wawancara kepada pelaku budaya Nyadran di Desa Demangan, Kabupaten Temanggung serta merancang prototipe media *board game*; (3) Pengembangan. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media *board game* kemudian melakukan uji validasi kepada tiga validator, yakni ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi. (4) Implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji produk di SMP Negeri 1 dan SMP Negeri 6 Temanggung. (5) Evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti menyebar angket respons pengguna, yakni respons guru dan respons siswa

Pengumpulan data yang dilakukan yakni sebagai berikut: (1) Tahap analisis dilakukan wawancara kepada guru, penyebaran angket kebutuhan untuk guru dan siswa, serta wawancara kepada pelaku budaya dan observasi terhadap pelaksanaan Tradisi Nyadran; (2) Tahap pengembangan dilakukan uji produk dengan uji validitas oleh tiga validator yakni ahli materi teks deskripsi, ahli media pembelajaran, dan praktisi yaitu guru; (3) Tahap evaluasi dilakukan uji respons dengan menyebar angket respons kepada pengguna media pembelajaran yakni guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memuat nilai kearifan lokal. Dalam penelitian ini, kearifan lokal yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran adalah budaya Nyadran dari Kabupaten Temanggung. Berikut penjelasan tahapan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti membentuk peta permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran teks deskripsi di SMP Negeri

1 Temanggung dan SMP Negeri 6 Temanggung. Peneliti juga menganalisis potensi pengembangan media pembelajaran *board game* yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Temanggung. Nilai-nilai budaya lokal dipilih sesuai dengan tradisi yang relevan dengan siswa kelas VII SMP.

Peneliti memulai tahap analisis dengan membentuk peta permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia, ditemukan tiga permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas, yakni: (1) media inovatif belum terimplementasikan secara optimal; (2) belum banyak pembelajaran yang kontekstual menggunakan kearifan lokal di sekitar siswa; (3) pembelajaran masih bergantung pada buku teks Bahasa Indonesia. Berdasarkan peta permasalahan yang sudah terbentuk, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta kearifan lokal yang berada di sekitar siswa agar lebih kontekstual.

Setelah mengetahui permasalahan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa. Angket yang disebarluaskan sudah disesuaikan dengan peta permasalahan yang sudah dibentuk. Setelah angket disebarluaskan, ditemukan data mengenai kebutuhan guru dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan guru, ditemukan dua data yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni: (1) guru membutuhkan media yang inovatif untuk pembelajaran teks deskripsi; dan (2) pembelajaran kontekstual berupa kearifan lokal budaya atau tradisi yang berada di lingkungan sekitar siswa. Selanjutnya berdasarkan analisis angket kebutuhan siswa, ditemukan dua data, yakni: (1) siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar tidak monoton; (2) siswa menginginkan

pembelajaran yang mencampur unsur kebudayaan.

Data yang terkumpul dari analisis permasalahan dan analisis kebutuhan kemudian menciptakan simpulan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta mengintegrasikan kearifan lokal yang berada di lingkungan sekitar siswa. Pada akhirnya, peneliti memilih untuk mengembangkan media *board game* yang mengintegrasikan tradisi Nyadran di Desa Demangan.

Desain (Design)

Tahap desain atau perancangan bertujuan untuk menghasilkan draf produk berupa media *board game* yang mengintegrasikan tradisi Nyadran untuk pembelajaran teks deskripsi. Perancangan produk terdiri atas dua tahap, yakni mengumpulkan materi dan mendesain media pembelajaran. Berdasarkan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti memilih materi teks deskripsi yang mengintegrasikan tradisi Nyadran di Temanggung. Pada tahap mengumpulkan materi, peneliti melakukan observasi serta wawancara terhadap pelaku budaya di Desa Demangan, Kabupaten Temanggung. Setelah mendapatkan informasi, peneliti mulai menyusun materi.

Tahap kedua yakni merancang media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah *board game* yang menggunakan konsep *roll and move games*. Konsep ini menggunakan dadu untuk menentukan pergerakan setiap pemain dari satu tempat ke tempat lainnya. Tiap pemain akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Pertanyaan dibalut dalam bentuk kartu coklat dan kartu hijau. Setiap desain dalam media *board game* dirancang menggunakan program photoshop, canva, dan microsoft word.

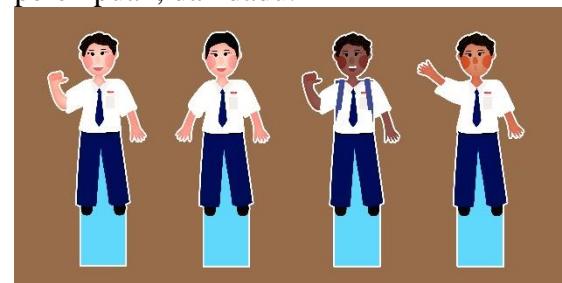
Tahap ketiga adalah pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media *board game* sesuai dengan rancangan awal. Adapun komponen dari media *board game* yakni: (1) *board game* atau papan permainan; (2) pion siswa laki-laki; (3) pion siswa perempuan; (4) dadu; (5) kartu pertanyaan coklat; (6) kartu pertanyaan hijau; (7) materi teks deskripsi “Tradisi Nyadran di Desa Simbah”; dan (8) aturan bermain *board game*.

Media *board game* membutuhkan komponen berupa lintasan permainan dan kartu permainan. Lintasan permainan dibuat seperti pada umumnya dengan konsep seperti monopoli. Berikut merupakan produk *board game* “Tradisi Nyadran di Desa Simbah”.



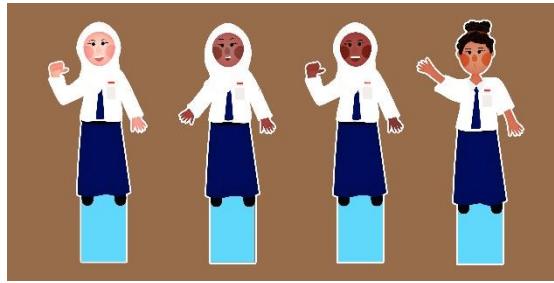
Gambar 1. *Board Game* Teks Deskripsi “Tradisi Nyadran di Desa Simbah”

Board game juga dilengkapi dengan pion yang menunjukkan pemain siswa laki-laki atau siswa perempuan. Selain pion, *board game* dilengkapi pula dengan dadu yang menjadi acuan untuk pion bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Berikut produk dari pion siswa laki-laki, pion siswa perempuan, dan dadu.

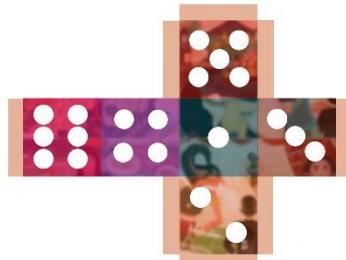


Gambar 2. Pion Siswa Laki-Laki

Pengembangan (Development)

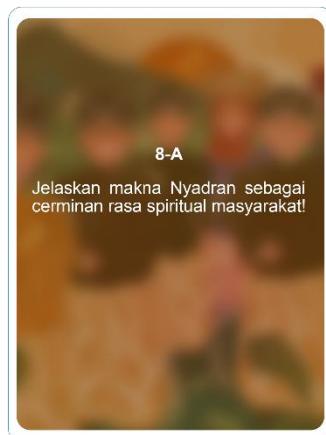


Gambar 3. Pion Siswa Perempuan

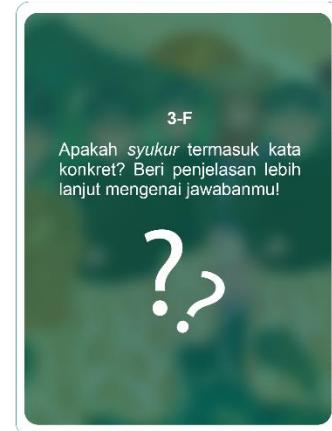


Gambar 4. Dadu

Selanjutnya, di dalam *board game* terdapat tempat (*space*) untuk meletakkan kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau. Kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau merupakan kartu yang berisikan soal yang sesuai dengan materi teks deskripsi "Tradisi Nyadran di Desa Simbah". Jumlah masing-masing dari kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau adalah 20, sehingga siswa berpotensi mendapatkan soal yang berbeda-beda. Berikut produk dari kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau yang berisikan soal.



Gambar 5. Kartu Pertanyaan Cokelat



Gambar 6. Kartu Pertanyaan Hijau

Tidak hanya mempersiapkan komponen-komponen yang terdapat di dalam *board game*, peneliti juga mengembangkan materi teks deskripsi mengenai tradisi Nyadran yang didesain sesuai dengan tingkat perkembangan siswa fase D kelas VII SMP. Selain itu, di dalam materi juga disajikan aturan bermain agar guru dan siswa tidak kebingungan ketika menggunakan media pembelajaran



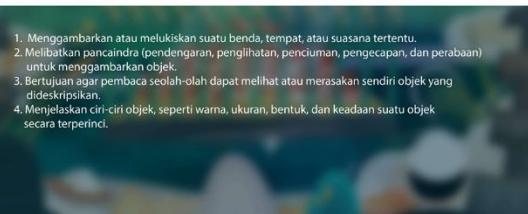
Gambar 5. Sampul Materi "Tradisi Nyadran di Desa Simbah"



Gambar 6. Teks Deskripsi "Tradisi Nyadran di Desa Simbah"

C.Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya. Dalam teks deskripsi, penulis berusaha menggambarkan kesan dari hasil pengamattannya terhadap suatu objek kepada pembaca. Ciri dan tujuan teks deskripsi adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Materi Teks Deskripsi



Gambar 8. Aturan Bermain *Board Game* “Tradisi Nyadran di Desa Simbah”

Setelah mengembangkan produk *board game*, peneliti kemudian melakukan penilaian validasi kepada tiga validator. Validator yang digunakan yakni validator ahli materi, ahli desain, dan guru. Validasi bertujuan untuk mengetahui media yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran teks deskripsi.

a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan kepada dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang memiliki keahlian pada sastra khususnya untuk materi teks deskripsi. Berdasarkan instrumen validasi yang diberikan, diketahui bahwa cerita yang digunakan dalam materi pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan siswa kelas VII SMP. Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah dipahami sehingga siswa tidak kebingungan. Selain itu, pertanyaan yang diberikan baik pada kartu cokelat dan kartu hijau sudah sesuai dengan indikator yang

ingin dicapai dalam pembelajaran teks deskripsi.

Materi dikembangkan dengan baik sehingga siswa belajar banyak hal, seperti teks deskripsi, kisah tradisi yang berada di lingkungan sekitar, serta unsur kebahasaan dari sebuah teks deskripsi. Belajar Bahasa Indonesia berarti belajar kebahasaan, sehingga materi mengenai unsur kebahasaan penting untuk dipelajari siswa

b. Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran dilakukan kepada dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang memiliki keahlian pada bidang pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan instrumen validasi yang diberikan, diketahui bahwa desain yang digunakan dalam *board game* menarik dan sesuai dengan perkembangan fase D siswa kelas VII SMP. Pemilihan warna yang beragam serta penggambaran ilustrasi yang menarik dapat membuat siswa lebih antusias untuk melaksanakan pembelajaran teks yang panjang.

Validator ahli media pembelajaran juga melakukan masukan perbaikan untuk dua hal, yakni: (1) menambahkan ilustrasi pada bentuk sesaji (*ubo rampe*) agar lebih informatif; (2) menambahkan ilustrasi pada kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau.

c. Validasi Praktisi

Validasi praktisi melibatkan guru Bahasa Indonesia untuk jenjang SMP. Syarat selain itu adalah sudah mengajar lebih dari tiga tahun dan bukan merupakan guru di tempat penelitian pengembangan dilaksanakan. Berdasarkan intrumen validasi yang diberikan, diketahui bahwa media *board game* sangat sesuai dengan kondisi siswa kelas VII SMP. Pemilihan media *board game* untuk pembelajaran teks deskripsi sangat sesuai. Siswa menjadi lebih antusias mempelajari teks sastra yang biasanya dianggap sulit.

Unsur kebahasaan yang digunakan di dalam materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Selain itu,

ilustrasi dan pemilihan warna yang digunakan dapat menarik minat siswa menggunakan media pembelajaran.

d. Revisi Produk

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, ditemukan dua masukan perbaikan yang harus dilakukan, yakni: (1) menambahkan ilustrasi bentuk sesaji (*ubo rampe*) dalam materi agar lebih informatif; (2) menambahkan ilustrasi pada kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau. Selanjutnya, peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan validator.

Pada bagian materi, peneliti menambahkan ilustrasi bentuk sesaji (*ubo rampe*) sesuai dengan masukan validator. Berikut merupakan revisi penambahan ilustrasi pada materi.



Gambar 9. Revisi Produk Penambahan Ilustrasi Sesaji (*Uba Rampe*)



Gambar 10. Revisi Produk Penambahan Ilustrasi Makanan dalam Kembul Bujana

Pada bagian media *board game*, peneliti menambahkan ilustrasi pada kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau. Berikut merupakan revisi

penambahan ilustrasi pada kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau.



Gambar 11. Revisi Produk Penambahan Ilustrasi Pada Kartu Pertanyaan Cokelat



Gambar 12. Revisi Produk Penambahan Ilustrasi Pada Kartu Pertanyaan Hijau

Kapasitas manusia dalam menyerap informasi dan menghasilkan respons bersifat terbatas. Dalam kenyataannya, jumlah informasi yang tersedia jauh lebih banyak daripada yang mampu diproses oleh manusia. Oleh karena itu, manusia cenderung menyaring informasi hingga pada tingkat yang dapat ditangani. Dengan demikian, cara penyajian informasi sangat memengaruhi seberapa banyak informasi yang bisa diterima. Ilustrasi berupa gambar dianggap lebih efisien sebagai penyampaian pesan dibandingkan informasi yang disajikan melalui simbol-simbol verbal.

Revisi produk yang diberikan oleh validator selaras dengan pendapat Pahlevi & Handriyotopo (2024) yang menjelaskan bahwa ilustrasi dapat menjelaskan suatu objek dari sisi emosional dan fisik.

Penambahan ilustrasi sesaji (*ubo rampe*) tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melainkan juga mengasah emosional siswa dalam membayangkan bentuk prosesi Tradisi Nyadran. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Salam (2017) yang menjelaskan bahwa ilustrasi dapat memengaruhi dan memprovokasi emosi audiens. Setelah melakukan revisi produk, pengembangan media *board game* dapat dikatakan layak dan dapat dilanjutkan untuk tahap implementasi.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan di SMP Negeri 1 dan SMP Negeri 6 Temanggung. Pelaksanaan tahap implementasi pada rentang bulan Juli 2025. Tahap implementasi melibatkan 30 siswa SMP Negeri 1 Temanggung dan 30 siswa SMP Negeri 6 Temanggung.

Implementasi dimulai dengan sesi orientasi yang bertujuan untuk memperkenalkan media *board game*. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran teks deskripsi menggunakan media *board game* dan memberi tahu aturan bermain *board game*. Setelah siswa memahami, guru pun melanjutkan memberikan materi teks deskripsi "Tradisi Nyadran di Desa Simbah"

Pada awalnya, guru memperkenalkan tradisi Nyadran di Desa Demangan yang dekat dengan lokasi sekolah dan menampilkan cerita "Tradisi Nyadran di Desa Simbah". Kemudian guru menjelaskan materi teks deskripsi berisi pengertian, unsur kebahasaan, makna kata, dan gaya bahasa. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk memainkan media *board game*.



Gambar 13. Siswa melaksanakan Pembelajaran dengan Media *Board Game*

Siswa berkelompok dengan anggota 4—5 orang. Setelah berkelompok, siswa menentukan urutan pemain dan urutan bermain. Setiap kelompok memberikan delegasi pemain pertama untuk mendapatkan pion. Setelah itu permainan dimulai, secara bergiliran, siswa melemparkan dadu untuk bergerak. Pada tiap lokasi berhenti, siswa akan atau tidak akan mendapatkan pertanyaan bergantung pada perintah dalam *board game*.

Implementasi media *board game* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan berorientasi pada nilai-nilai budaya lokal merupakan tahapan dalam memastikan keberhasilan rancangan media yang dikembangkan. Pandangan tersebut selaras dengan (Yaman et al., 2025) menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan membutuhkan adaptasi terhadap konteks sekolah, kesiapan guru, serta desain aktivitas pembelajaran. Selain itu, temuan serupa juga dikemukakan oleh (Yolanda et al., 2025) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan secara langsung di ruang kelas mampu meningkatkan keterlibatan siswa untuk menunjang hasil belajar secara optimal.

Media pembelajaran dengan memuat unsur kearifan lokal atau konteks budaya siswa dapat memperkuat rasa keterlibatan dan identitas budaya secara kontekstual. Dalam hal ini, *board game* berperan dalam

membangun lingkungan belajar secara dinamis dan interaktif, sekaligus dapat meningkatkan *student engagement* serta motivasi belajar (Thi, 2025; Wong & Yunus, 2021). Sementara itu, integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam *board game* dapat memberikan dorongan pada siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi kearifan yang hidup dalam masyarakat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Yuliani & Juhana, 2025). Dengan demikian, penelitian tersebut mendukung temuan ini bahwa implementasi *board game* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Evaluasi (Evaluation)

Hasil evaluasi didapatkan dari angket respons pengguna yakni guru dan siswa. Berdasarkan angket respons guru, diketahui kedua guru dari SMP Negeri 1 dan SMP Negeri 6 Temanggung menyatakan pembelajaran menggunakan media *board game* menyenangkan. Media *board game* mudah untuk digunakan sehingga tidak ada kesulitan ketika menggunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media *board game* dapat membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa juga memahami materi teks deskripsi dengan lebih baik dibanding pembelajaran konvensional. Namun, terdapat saran perbaikan untuk media *board game*, yakni: (1) ukuran *board game* sebaiknya lebih dibesarkan agar lebih seru untuk dimainkan; (2) ukuran kartu pertanyaan cokelat dan kartu pertanyaan hijau lebih dikecilkan seukuran dengan kartu monopoli.

Berdasarkan angket respons siswa, diketahui bahwa media *board game* yang digunakan sangat menyenangkan. Siswa juga lebih memahami materi karena terdapat ilustrasi yang mendukung informasi. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam kelas. Respons selanjutnya adalah saran perbaikan dari siswa, yakni untuk membuat pion lebih kokoh untuk

berdiri agar tidak mudah jatuh. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, secara keseluruhan produk media pembelajaran *board game* "Tradisi Nyadran di Desa Simbah" dinyatakan telah layak untuk digunakan.

Temuan tersebut selaras dengan penelitian Hashim et al (2023) menegaskan bahwa *board game* sebagai media yang dapat berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran secara aktif, kolaboratif, dan bermakna. Selain itu, permainan edukatif papan yang dirancang dengan pendekatan *situated learning* mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan pencapaian hasil belajar pada siswa (Wang et al., 2023). Integrasi unsur budaya lokal dalam *board game* dapat menambah nilai pedagogis karena dapat memperkuat literasi budaya dan identitas kultural siswa (Siti et al., 2025). Dengan demikian pendekatan yang berbasis pemainan dan kearifan lokal mampu menjebatani antara konten akademik dan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih holistik dan berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *board game* teks deskripsi yang mengintegrasikan Tradisi Nyadran layak untuk digunakan. Integrasi unsur budaya lokal ke dalam materi pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran dengan berbasis budaya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran yang mengakomodasi pendekatan budaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan segi kepraktisan, media *board game* yang dihasilkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran secara aplikatif dan adaptif

terhadap kebutuhan kelas abad ke-21. Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan implementasi yang terbatas pada satu wilayah dan konteks sekolah tertentu. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan *board game* memerlukan perencanaan waktu secara optimal serta kesiapan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Aisah, R. N., Nuzulia, D. A., & Marleni. (2024). *Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Akmalia, R., Situmorang, M. S., Anggraini, A., Rafsanjani, A., Tanjung, A., & Hasibuan, E. E. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMP Swasta Pahlawan Nasional. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3878–3885. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>
- Anam, C. (2017). Tradisi Sambatan dan Nyadran di Dusun Suruhan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 12 (1), 77–84. <https://doi.org/10.14710/sabda.12.1.77-84>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Sholeh, M., & Zulkhi, M. D. (2022). The Influence of Application of Local-wisdom-based Modules toward Peace-loving Characters of Elementary School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 157–170. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.17068>
- Aulia Yolanda, S., Susanti, R., Indah Cahyani, R., Hadi, A., Eka Putri, N., & Mutathahirin, M. (2025). Game-Based Learning: A Solution for Improving the Quality of Learning Processes and Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Islamic Teaching and Learning*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.69637/ijiting.v2i1.497>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Christopher, K., Harnadi, B., & Prasetya, H. (2021). Developing and Creating Board Game as a Media to Learn English Vocabulary for Senior High Student. *Journal of Business and Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.24167/jbt.v1i2.3510>
- Fitrianingrum, D., & Kholis, N. (2025). Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Journal of Electrical Engineering and Education*, 1(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/jeee.v1i1.1736>
- Hakim, M. N., Bakri, M., & Basri, M. S. (2023). Kemampuan Memahami Teks Bacaan Selama Pembelajaran Daring. *Bahtera Indonesia: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 290 – 301. <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.408>
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hashim, N.H., Harun, N. O., Ariffin, N. A., & Abdullah, N.A.C. (2023). Gamification using Board Game Approach in Science Education - A Systematic Review. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 33(3), 73–85. <https://doi.org/10.37934/araset.33.3.7385>
- Indrawan, F. A., Buwono, S., Wiyono, H., Barella, Y., & Fitriana, D. (2025). Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 1 Semitau Kecamatan Semitau Kabupaten Kapuas Hulu. In *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 49-50. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/index>
- Irza, S., Sari, S. P., & Zulhafizh, Z. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep (Mind Mapping) untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Sekolah

- Menengah Pertama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2781–2788. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4084>
- Kaharuddin, Mardiana, Ahmad, D., & Sari, A. A. I. (2022). Examining the Skill in Writing Descriptive Text Among Indonesian Learners of English: The Effects of Task-Based Language Teaching (TBLT). *Journal of Language Teaching and Research*, 13(1), 46–57. <https://doi.org/10.17507/jltr.1301.06>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Ningrum, H. J., & Basuki, I. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Model Quantum Teaching Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1), 86–112. <https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.653>
- Pahlevi, S. R., & Handriyotopo. (2024). Peran Ilustrasi Sebagai Media Bercerita dalam Album Musik Band Elfensjon. *Citrawira: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 3 – 12. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.4840>
- Pratiwi, I. N., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary Education Online*, 21(2), 345 – 356.
- Putri, W. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). *Learning Media Development Of Board Game “The Labyrinth Of Trigonometry” In Trigonometry Materials For The 10th Grade Senior High School*. XXXIV (2), 88-100.
- Ramdiah, S., Mayasari, R., Abidinsyah., Sukri, A., Putra, A. P., & Khery, Y. (2025). Sasirangan V'erse: a Digital Media Innovation Based on Local Wisdom for Transforming Biology Education. *Multidisciplinary Science Journal*, 8(3) <https://doi.org/10.31893/multiscience.2026063>
- Riyadi, A. (2017). Kearifan Lokal Tradisi Nyadran Lintas Agama Di Desa Kayen-Juwangi Kabupaten Boyolali (Local Wisdom of Cross-Religious Nyadran Tradition at Kayen-Juwangi Village of Boyolali). *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 3(2), 139–154. <https://doi.org/10.18784/smart.v3i2.486>
- Safitrah, M., Arief, T. A., & Avicenna, A. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recity, Review (SQR3) pada Siswa Kelas VI UPT SPF Sudirman 1 Makassar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 8 – 30. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1568>
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Septiani, M., & Helsa, Y. (2025). Analisis Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 59 – 65. <https://doi.org/10.59581/jmpbwidyakarya.v3i2.5017>
- Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2). ISSN 2964-5506.
- Susanti, D., Hasan, F.N., Khira, N., dan Astuti, N. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Stimulus dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, 15(2), 380-392, <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Syafiah, U., Laswi, A. S., Syamsuddin, N., Rahayunengsi, P., & Husna, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara*. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6627>
- Syarif, R., Arifin, M. B., & Siddik, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Deskripsi Menggunakan Model Circuit Learning pada Siswa Kelas VII SMP di Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*,

- 4(2), 219–226.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i2.70>
- Thi, L. D. (2025). Game-Based Learning in Improving Student Engagement. *International Journal of Research and Innovation in Social Science, IX(V)*, 5116–5123.
<https://doi.org/10.47772/IJRIS.2025.905000397>
- Tsabitah, N., & Hanif, mun. (2025). Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital. In *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), <http://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/6130>
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109.
<https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>
- Wahyuni, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 743–753.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929>
- Wang, S. I.-C., Chiu, L.-P., & Liu, E. Z. (2023). Board Games as Alternative Method of English Language Teaching in Taiwanese Studies. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 9(3), 247–259.
<http://dx.doi.org/10.32601/ejal.903022>
- Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(16), 8772.
<https://doi.org/10.3390/su13168772>
- Wulandari, Y., & Kristin, F. (2021). Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 124 – 134.
- Yaman, H., Sousa, C., Neves, P. P., & Luz, F. (2025). Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies. *Electronic Journal of E-Learning*, 22(10), 19–36.
<https://doi.org/10.34190/ejel.22.10.3480>
- Yuliani, A., & Juhana, A. (2025). Integrating Board Games in Primary Classrooms to Build Dynamic Learning Environments: A Systematic Review. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(1), 51–64.
<https://doi.org/10.52217/lentera.v18i1.1579>
- Yuliningsih, Saddhono, K., & Setiawan, B. (2018). Religious Value In Nyadran Ceremony In Ngepringen Village, Sragen. *EL HARAKAH (TERAKREDITASI)*, 20(2), 155.
<https://doi.org/10.18860/el.v20i2.4981>
- Zhang, Y., Qi, W., Xia, C., Sun, H., & Chen, L. (2025). Exploring the effect of cooperative learning on senior high school students' critical thinking in EFL writing: An intervention study. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101765.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101765>