



Development of Board Game Learning Media to Enhance Fifth-Grade Students' Interest in IPAS at SD Negeri 06 Kampung Lapai

Rahmat Ilahi¹, Gingga Prananda^{*2}, Ayunis³, Yona Syaida Oktira⁴

Email : *ginggaprananda94@gmail.com

¹ Mahasiswa PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

² Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

³ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

⁴ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of implementing board game media to increase the learning interest in Science and Social Studies (IPAS) among fifth-grade students at SD Negeri 06 Kampung Lapai. This research employed a qualitative approach with an R&D method based on the ADDIE (Branch) model. Data collection techniques used a questionnaire instrument. The media was designed in the form of a board game measuring 45 × 30 cm. Product validity results consisted of expert validation, namely linguists, material experts, and content experts. Product practicality results consisted of teachers' responses, while product effectiveness results were obtained from students' responses. The validation results from the linguist reached 77% (valid category), the material expert 86% (very valid category), and the content expert 90% (very valid category). The practicality results obtained 78% (practical category), and the product effectiveness reached 94% (very interesting category). Based on these findings, the Board Game "Snakes and Ladders" can be used in the IPAS learning process, particularly in the material "What is My Regional Culture Like?", to foster students' learning interest. This was evidenced by the questionnaire assessment results of students' learning interest, which reached 94% (very interesting category). From these results, it can be concluded that the Snakes and Ladders Board Game is highly feasible to be used in the IPAS learning process for the material "What is My Regional Culture Like?" in elementary schools.

Keywords: Board Game Media, Learning Interest, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaksi dari guru dan peserta didik yang didukung oleh berbagai komponen seperti sarana dan prasarana, , materi ajar, metode, model pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah serta evaluasi dari guru (Lestari et al., 2024). Jika semua unsur tersebut digunakan secara tepat, maka akan mendukung keberhasilan belajar. Namun, kenyataannya masih banyak guru lebih memilih menggunakan metode *konvensional* dan kurang berinovasi dalam memilih model, metode maupun media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era sekarang, pendidik seharusnya mampu berinovasi dan memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan pendidik hanya menggunakan *PowerPoint* sebagai media, dengan tampilan kurang menarik, maka membuat peserta didik bosan dan kurang berminat terhadap mata pelajaran IPAS.



Penggunaan game dalam pembelajaran dianggap sebagai cara yang efektif karena membuat peserta didik betah bermain, sekaligus belajar tanpa mereka sadari. Menurut penelitian Maryanti (2021), ketika pembelajaran memakai media *Board Game*, sebagian peserta didik terlihat aktif bertanya, dan jika menemui kesulitan, mereka berusaha meminta bantuan dari teman maupun guru untuk menyelesaiannya. Salah satu bentuk *Board Game* adalah ular tangga, yang dapat membantu peserta didik lebih fokus pada materi, meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar, serta menumbuhkan berpikir kreatif dalam mencari solusi. (Nugraha et al., 2023).

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas pengembangan media *Board Game*, namun pada penelitian pengembangan ini menggunakan media *Board Game* “Ular Tangga”. ”. Adapun alasan menggunakan media *Board Game* “Ular Tangga” yakni media ular tangga merupakan media pembelajaran itu menyenangkan, peserta didik dapat melakukan pembelajaran sambil bermain dan lebih menarik perhatian peserta didik karena di dalamnya terdapat gambar.

Tujuan penelitian pengembangan ini yakni untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas penerapan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai. Kebaruan dari penelitian ini yaitu berada di pemilihan media *Board Game* yang digunakan yaitu menggunakan media ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, & Evaluation*). Prosedur pengembangan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan sumber belajar, perancangan media *Board Game* Ular Tangga, validasi oleh ahli media bahasa, materi, konten, penyusunan instrumen untuk pendidik dan peserta didik, uji coba kelompok kecil pada 9 orang peserta didik kelas V, uji coba terbatas dan evaluasi.

Subjek penelitian yakni 28 peserta didik kelas V, dengan sampel penelitian berjumlah 9 orang peserta didik kelas V, sedangkan objek penelitian berupa media *Board Game* yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada materi seperti apakah budaya daerahku. Pelaksanaan penelitian ini di SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan merupakan teknik analisis data yang digunakan . Data diperoleh melalui kuesioner, angket, yang mencakup : 1) instrumen validasi ahli bahasa, materi, dan konten, 2) instrumen validasi dari praktisi pembelajaran (guru), 3) angket keterbacaan peserta didik. Adapun Rumus yang digunakan untuk mengolah data sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase tingkat validitas produk

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Board Game* Ular Tangga pada materi “Seperti apakah budaya daerahku?” di kelas V Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan terbukti valid dan praktis dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan produk ditentukan melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Validitas diperoleh dari hasil penilaian ahli bahasa, ahli materi, dan ahli konten. Praktikalitas dinilai oleh guru kelas V, sementara itu, efektivitas produk diketahui dari uji coba kelompok kecil yang melibatkan

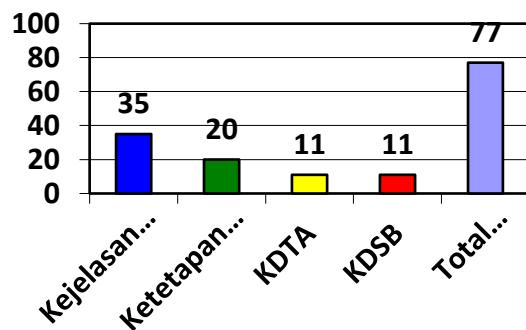


9 peserta didik dengan pelaksanaan secara individu.

1. Validitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai

a. Validitas media *Board Game* dari Ahli Bahasa

Validasi dilakukan pada beberapa aspek, yakni kejelasan bahasa, ketepatan bahasa yang digunakan, kesesuaian dengan target audien dan kesesuaian dengan standar bahasa. Presentase validitas produk (P) dihitung dengan membagi jumlah skor yang diperoleh (f) dengan skor maksimal (N), kemudian dikalikan 100 %. Dari hasil perhitungan tersebut, dpt diketahui tingkat validitas media *Board Game* Ular Tangga yang dikembangkan. Penilaian dari validator ahli bahasa ditampilkan dalam diagram berikut :

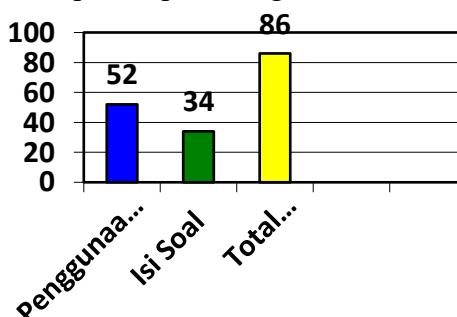


Gambar 1. Diagram hasil validasi ahli bahasa

Gambar 1 tersebut dapat dianalisa bahwa tingkat validitas produk media *Board Game* Ular Tangga yang dikembangkan dari penilaian ahli bahasa berada pada kategori valid yaitu 77%.

b. Validitas media *Board Game* dari Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran dilakukan guna memastikan kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP), serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP). Aspek yang divalidasi mencakup penggunaan bahasa dan isi soal. Presentase validitas produk (P) dihitung dengan rumus jumlah skor yang didapat (f) dibagi dengan jumlah skor maksimal (N) kemudian dikalikan 100 %. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui tingkat validitas media *Board Game* Ular Tangga yang dikembangkan. Hasil penilaian validator ahli materi ditampilkan pada diagram di bawah ini :



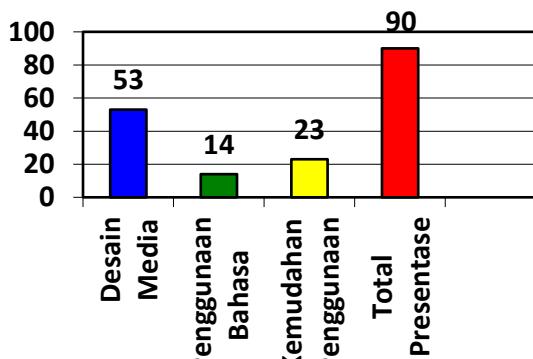
Gambar 2. Diagram hasil validasi ahli materi

Gambar 2 tersebut dapat dianalisa bahwa tingkat validitas produk media *Board Game* Ular Tangga yang dikembangkan dari penilaian ahli materi berada pada kategori sangat valid yaitu 86%.

c. Validitas media *Board Game* dari Ahli Konten

Tahapan validasi konten meliputi desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan

penggunaan, hal tersebut harus disesuaikan dengan karakter peserta didik. Presentase validitas produk (P) diperoleh dari jumlah skor yang didapat (f) dibagi dengan jumlah skor maksimal (N) dikali 100 %. Setelah memperoleh hasilnya, maka dapat ditentukan tingkat validitas produk media *Board Game Ular Tangga* yang dikembangkan. Penilaian dari validator ahli konten disajikan dalam diagram berikut :

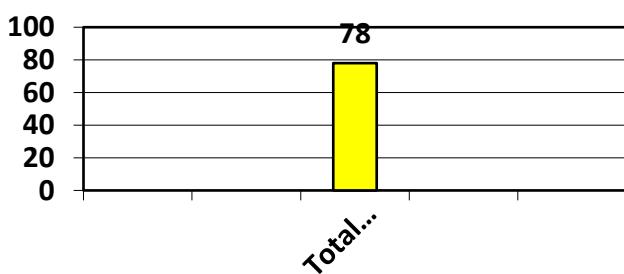


Gambar 3. Diagram hasil validasi ahli konten

Gambar 3 tersebut dapat dianalisa bahwa tingkat validitas produk media *Board Game Ular Tangga* yang dikembangkan dari penilaian ahli konten berada pada kategori sangat valid yaitu 90%.

2. Praktikalitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai

Peneliti membagikan angket praktikalitas kepada pendidik. Hasil penilaian dari pendidik digunakan sebagai dasar perbaikan agar media *Board Game* menjadi lebih praktis saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian angket praktikalitas oleh pendidik ditampilkan pada diagram berikut :



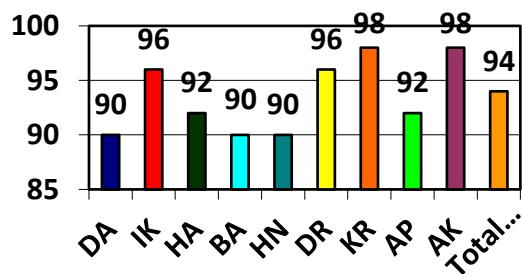
Gambar 4. Hasil angket praktikalitas pendidik

Gambar 4 tersebut dapat dianalisa bahwa tingkat praktikalitas produk media *Board Game Ular Tangga* yang dikembangkan memperoleh skor 59 dengan persentase 78%, yang termasuk dalam kategori praktis. Setiap aspek yang dikembangkan, mendapatkan respon positif dari pendidik sehingga menghasilkan penilaian yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Board Game Ular Tangga* praktis digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai

Media pembelajaran ini dilakukan uji coba kelompok kecil kepada sembilan orang peserta didik yang terdiri dari tiga orang peserta didik memiliki hasil prestasi rendah, tiga orang peserta didik yang memiliki hasil prestasi sedang dan tiga orang siswa yang memiliki hasil prestasi tinggi dari kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Uji coba produk kelompok kecil terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa kuesioner. Berikut ini adalah hasil penilaian uji coba perorangan disajikan dalam diagram berikut :





Gambar 5. Hasil uji coba kelompok kecil

Berdasarkan gambar 5, hasil analisis menunjukkan bahwa respon peserta didik di uji coba kelompok kecil dengan persentase 94% dengan kriteria sangat menarik. Hampir seluruh aspek memperoleh penilaian dengan interpretasi sangat baik. Dari hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* Ular Tangga efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk peserta didik.

Pembahasan

1. Validitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai

a. Validitas media *Board Game* dari Ahli Bahasa

Tingkat kelayakan pada aspek bahasa dinilai pada empat aspek yaitu kejelasan bahasa, ketepatan bahasa, kesesuaian dengan target audien dan kesesuaian dengan standar bahasa. Media yang dikembangkan pada aspek bahasa dilihat dari kesesuaian bahasa yang digunakan pada petunjuk soal dan kartu soal. Validasi bahasa didapatkan dari lembar angket validasi ahli bahasa isinya indikator-indikator merujuk pada aspek tata bahasa pada media *Board Game* ular tangga yang diadaptasi dari Setiawan (2018). Media *Board Game* ular tangga divalidasi oleh ahli bahasa yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat dengan persentase 77% dengan kategori valid. Sesuai dengan pendapat Akbar (2017), rentang 61%-81% termasuk valid. Berdasarkan penilaian, saran dan komentar dari validator ahli bahasa maka validator menyatakan media pembelajaran *Board Game* ular tangga layak untuk uji coba kepada peserta didik.

b. Validitas media *Board Game* dari Ahli Materi

Tingkat kelayakan pada aspek materi dinilai pada dua aspek yaitu penggunaan bahasa dan isi soal. Materi divalidasi melalui angket ahli materi yang berisi indikator-indikator terkait aspek pembelajaran pada media *Board Game* ular tangga yang telah dimodifikasi dari Yuliyanto (2019). Media *Board Game* ular tangga divalidasi dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat sebagai ahli materi dengan persentase 86% berada pada kategori sangat valid. Hal ini sesuai dengan rumus menurut Akbar (2017) yaitu hasil dari validasi masuk pada kriteria sangat valid jika berada pada persentase 81%-100%. Pernyataan Akbar sejalan dengan hasil penelitian Fitriana (2018) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan berdasarkan validasi para ahli, bahkan masuk kategori sangat layak dengan persentase 81%-100%. Validator ahli materi tidak memberikan saran maupun komentar kepada peneliti karena media *Board Game* ular tangga sudah dinilai sangat layak untuk diuji coba kepada peserta didik. Hal ini disebabkan semua soal telah sesuai capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku?” IPAS. Selain itu, modul yang dikembangkan juga disesuaikan dengan perkembangan teknologi, dilengkapi dengan gambar dan warna menarik maka dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar (Setiawan, 2020).

c. Validitas media *Board Game* dari Ahli Konten

Tingkat kelayakan pada aspek konten dinilai pada 3 aspek yakni desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan. Validasi konten dilakukan melalui angket yang berisi indikator-indikator dimodifikasi dari Yuliyanto (2019). Media *Board Game* ular tangga divalidasi oleh ahli konten yang merupakan dosen Teknik Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat dengan presentase 90% pada kriteria sangat valid. Hal tersebut sesuai dengan rumus dikemukakan Akbar (2017), bahwa hasil validasi dikategorikan sangat valid apabila mencapai persentase 81%-100%. Pernyataan Akbar sejalan dengan penelitian Fitriana (2018) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak dipakai hasil validasi para ahli, bahkan termasuk kategori sangat layak dengan persentase 81%-100%. Saran dan komentar validator berupa ukuran media *Board Game* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, bahan atau kertas yang digunakan pada kartu soal sebaiknya mencari bahan yang akan awet jika digunakan berulang-ulang, dan petunjuk permainan dibuat lebih menarik, serta petunjuk permainan dibuat dalam kalimat yang sederhana supaya peserta didik mengerti. Adapun kaidah kebahasaan mencakup ejaan, pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan paragraf yang tepat bertujuan agar materi yang disampaikan mudah dimengerti (Hurrahman, 2020).

2. Praktikalitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai

Instrumen kuesioner respon pendidik uji coba terbatas dinilai oleh guru kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Hasil penilaian respon pendidik uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 78% dengan kriteria praktis. Hal ini sesuai dengan rumus menurut Akbar (2017) yakni hasil validasi masuk pada kriteria praktis pada persentase 61%-81%. Hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan respon pendidik di tahap uji coba terbatas termasuk dalam kategori praktis. Di dalam proses pembelajaran, pendidik memiliki tanggung jawab untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik, di mana keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh upaya pendidik agar menumbuhkan minat belajar peserta didik (Prananda, 2019). Salah satu upaya pendidik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang praktis seperti media *Board Game* dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas hasil pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung L apai

Uji coba kelompok kecil terhadap 9 orang peserta didik memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini sesuai rumus menurut Akbar (2017) yang menyatakan bahwa hasil validasi termasuk kategori sangat menarik apabila mencapai persentase 81%-100%. Pernyataan Akbar sejalan dengan penelitian Fitriana (2018) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat menarik berdasarkan respon peserta didik dan juga berada pada kategori sangat menarik dengan persentase 81%-100%. Peserta didik merasa senang, aktif dan antusias menggunakan media *Board Game* ular tangga, bahkan ingin memakainya kembali pembelajaran berikutnya. Dari hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil masuk kriteria sangat menarik. Dengan demikian, media *Board Game* ular tangga efektif dipakai untuk peserta didik kelas V karena terbukti mampu menarik minat belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Board Game* Ular Tangga mampu meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas yang menunjukkan kategori sangat layak. Media ini disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu menarik minat mereka agar aktif pada kegiatan pembelajaran.



Maka dari itu, penggunaan media *Board Game* terbukti bisa meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik terlihat lebih bersemangat, antusias, serta lebih mudah memahami materi melalui permainan ular tangga yang menyenangkan. Dengan demikian, media *Board Game* Ular Tangga dapat dijadikan salah satu inovasi pembelajaran untuk membantu pendidik membuat suasana belajar interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Ardiana, A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Metode Games Based Learning (GBL). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 102–105
- Fitria Kumala Sari, Rakimahwati, dan Y. F. (2019). Hubungan Minat Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas Vi Sdn Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 397-405.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Aldila, A. S., Nisa, F. F., Putri, H. I., & Nafiisah, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Ajar Digital Guna Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1438–1445.
- Iswandi. (2021). Pengembangan Media Board Games Labirin Pada Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Peserta didik Kelas XI IPA SMAN 9 Maros. *Jurnal FKIP UIN ALAUDDIN MAKASSAR*, 2(1), 89–92.
- Lestari, T. N., Nugroho, A. S., Alfiansyah, I., Muhammadiyah, U., Doudo, M., Pembelejaran, M., & Board, S. (2024). Pengembangan Media Snake Board Game Pada Materi Macam-Macam Pekerjaan Untuk Peserta didik Kelas Iv Mi Muhammadiyah Doudo. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 6(11).
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Feibriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Nur, I., Alfatonah, A., Kisda, Y. V., & Septarina, A. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405.
- Prananda, G. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekola Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909-915.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26–32.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Septiarti, Yunita. (2018). Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas II. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. 1(3), 123-128.
- Wulandari, D. T. (2023). Pengembangan Media Board Game Dalam Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 156–160.

