

Pengembangan Media *Board Game* LABU Berbasis PjBL Pada Kreativitas Siswa Kelas V SDN Pajambon

Nurlatifah* & Nanan Abdul Manan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511

*Corresponding Author: nurlatifahh1512@gmail.com

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 20th, 2026

Abstract: Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Namun, rendahnya kreativitas siswa di sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Board Game Lapisan Bumi (LABU) berbasis Project Based Learning (PjBL) pada materi Berkenalan dengan Bumi Kita, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation, serta menerapkan desain One Group Pretest–Posttest. Penelitian dilaksanakan di SDN Pajambon dengan subjek sebanyak 28 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media dan bahasa, ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan persentase deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, uji normalitas, paired sample t-test, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game LABU memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Respons guru sebesar 86% dan respons siswa sebesar 85% menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest ($p = 0,002 < 0,05$), sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,68 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media Board Game LABU berbasis PjBL dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar.

Keyword: Board Game LABU, Kreativitas, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era saat ini diarahkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berlandaskan empat pilar utama, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Pergeseran ini menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang berfokus pada siswa. Pendidikan abad ke-21 juga menekankan pentingnya keterampilan belajar, kemampuan berinovasi, literasi informasi, serta penguasaan media dan teknologi digital. Oleh karena itu, pendidikan modern sangat membutuhkan pemanfaatan teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu melahirkan lulusan yang kompetitif di tingkat global (Banarsari et al., 2023).

Pendidikan di era saat ini diarahkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berlandaskan empat pilar utama, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Pergeseran ini menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang berfokus pada siswa. Pendidikan abad ke-21 juga menekankan pentingnya keterampilan belajar, kemampuan berinovasi, literasi informasi, serta penguasaan media dan teknologi digital. Konsep ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran lintas disiplin, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidikan modern sangat membutuhkan pemanfaatan teknologi agar proses pembelajaran dapat

berlangsung lebih efektif dan mampu melahirkan lulusan yang kompetitif di tingkat global.

Kata media sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi komunikasi (Saleh et al., 2023).

Dengan mengembangkan Board Game LABU (Lapisan Bumi) sebuah media digital interaktif yang memanfaatkan situs web Canva. *Board Games* merupakan suatu istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah papan permainan. *Board Games* adalah jenis permainan yang terdapat alat atau bagian yang dimainkan berdasarkan seperangkat aturan yang telah dibuat, oleh karena itu semua pemain akan terikat dengan segenap aturan dalam permainan tersebut (Fitriyah, 2023).

Indikator berpikir kreatif meliputi lima indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban (Subekti & Qomariyah, 2021).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada media *board game* LABU dengan model *project based learning* (PjBL) pada kreativitas siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan *board game* sebagai media permainan edukatif, penelitian ini menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan proyek yang menuntut siswa untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah dan kerja sama.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model

ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk sehingga layak digunakan dalam pembelajaran (Anafi et al., 2021). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran (Gusmaningsih et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4–6 Juni 2026 di SDN Pajambon. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya kreativitas siswa serta perlunya media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS. Populasi dapat dipahami sebagai keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan dasar untuk penarikan kesimpulan. Populasi tidak terbatas hanya pada manusia, tetapi juga dapat berupa hewan, tumbuhan, fenomena, gejala, atau peristiwa lain yang relevan dengan masalah penelitian (Nur Isra', A., 2026). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Pajambon. Sampel dinyatakan sebagai suatu bagian dari populasi yang elemennya dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu untuk dimanfaatkan sebagai sumber data primer, kemudian hasil data itu dipakai untuk menggeneralisasi keseluruhan populasi (Dewi et al., 2025). Sampel penelitian berjumlah 28 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi relatif kecil.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu: (1) *analysis*, meliputi analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran; (2) *design*, yaitu perancangan media Board Game Lapisan Bumi (LABU), instrumen penelitian, dan perangkat pembelajaran; (3) *development*, yaitu pembuatan media dan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi; (4) *implementation*, yaitu penerapan media dalam pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas V; serta (5) *evaluation*, yaitu evaluasi terhadap kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli media dan bahasa, lembar validasi ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kreativitas siswa. Data

kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan analisis persentase deskriptif. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk*. Selanjutnya, efektivitas media dianalisis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan media Board Game LABU.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE sebagai berikut:

a. Analysis (Analisis)

Tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa, hasil analisis ini dijadikan dasar perancangan media pembelajaran. Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya (Virgiawan, 2024).

b. Design (Perancangan)

Desain adalah elemen visual yang dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan. Dalam arti lain desain adalah usaha deskripsi gagasan mengenai bentuk, rupa, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur – unsurnya yang membentuk wajah suatu benda”. Pengertian desain menurut terminologinya dari bahasa latin (*desinare*) atau bahasa inggris (*design*) adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan, dan seterusnya (Nugroho et al., 2021). Tahap ini perancangan media pembelajaran *board game* berbasis PjBL dengan menggunakan aplikasi canva dengan nama media Board Game LABU (Lapisan Bumi). Perancangan mencakup penyusunan materi, perancangan produk awal, papan permainan yang interaktif serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respon, dan soal pretest-posttest.

c. Develpoment (Pengembangan)

Pada tahap ini media yang telah di validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan bahasa serta ahli materi dengan berskala likert (1-5) yang mencakup aspek tampilan, kejelasan penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, kejelasan informasi serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Sebelum di uji cobakan produk divalidasi dan diperbaiki sesuai revisi berdasarkan saran dan masukkan validator.

d. Implementation (Implementasi)

Secara umum Implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penBoard Game merupakan sebuah alat atau media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar untuk membantu siswa berkonsentrasi dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih aktif. Media ini tidak hanya mendorong keaktifan dan interaktivitas siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang baru melalui interaksi langsung antar peserta didik (Azizah et al., 2025). Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (Nabila NW, 2021). Media diimplementasikan kepada 28 orang siswa kelas V SDN Pajambon. Data dikumpulkan melalui empat instrumen yaitu lembar validasi ahli media dan bahasa serta ahli materi, lembar respon siswa dan respon guru, lembar observasi, dan instrumen tes prettest-posttest.

e. Evaluation (Evaluasi)

Secara harafiah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran, evaluasi juga diartikan sebagai “The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives”. Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk merumuskan suatu alternatif keputusan. Evaluasi merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Sementara itu evaluasi adalah suatu keputusan tentang nilai berdasarkan hasil pengukuran (Kaniawati et

al., 2023). Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan sumatif pada akhir implementasi untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik sebagai berikut:

a. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media dihitung berdasarkan persentase skor lembar validasi ahli dan angket respon siswa serta guru menggunakan rumus:

Persentase (%) = $(\text{Skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria: sangat layak (81%-100%), Layak (61%-80%), cukup layak (41%-60%), kurang layak (21%-40%), dan tidak layak (0%-20%) (Selvi Aryani Damayanti, 2024).

b. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media dalam meningkatkan kreativitas siswa dianalisis menggunakan skor N-Gain dengan rumus:

$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$

Kriteria interpretasi N-Gain adalah: tinggi ($0,70 \leq n \leq 1,00$), sedang ($0,30 \leq n < 0,70$), dan rendah ($0,00 \leq n < 0,30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game LABU (Lapisan Bumi) berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memperoleh kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dari aspek isi, tampilan, kebahasaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, media Board Game LABU dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi IPAS pada topik berkenalan dengan Bumi Kita.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik

dikelas (Magdalena et al., 2021). Terdapat berbagai jenis permainan, salah satunya adalah *Board Game*. *Board Game* merupakan permainan yang dapat membantu pemain memprediksi kemungkinan hasil sebelum mengambil langkah serta mengenali pola-pola tertentu sebagai bagian dari media yang berfungsi sebagai model atau alat peraga dalam pembelajaran. Permainan ini kerap disebut permainan papan karena menggunakan media berupa papan permainan. Selain berfungsi sebagai ajang bermain dan berkompetisi, *Board Game* juga mampu meningkatkan keaktifan pemain dalam berkomunikasi dengan lawannya (Widiyanto & Yuniarta, 2021).

Board Game merupakan permainan yang dilakukan pada bidang datar dengan seperangkat aturan yang telah ditetapkan dimana didalamnya ada track yang harus dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan misi pada tema yang telah dibuat. Ketika digunakan dalam sebuah pembelajaran, maka misi dan tema yang dibuat akan disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari oleh siswa (Siti Indah, 2023). Menurut Larasati Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran kontekstual dan aktif yang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. PjBL melibatkan proses investigasi atau inkuiri serta pemecahan masalah melalui kegiatan proyek yang diberikan kepada peserta didik. Model ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam merancang, mengeksplorasi, dan menyelesaikan proyek nyata, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan menyenangkan (Fitriyah, 2023). PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan mendalam untuk pengajaran dan pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa dalam penyelidikan pada masalah yang nyata, karakteristik PjBL antara lain:

- 1) Menghasilkan solusi dari suatu masalah, meskipun tidak harus ditetapkan oleh siswa,
- 2) Memerlukan inisiatif dari siswa atau kelompok, dan mengharuskan berbagai kegiatan pendidikan,
- 3) Biasanya menghasilkan produk akhir (misal: laporan, program komputer, model).
- 4) Berlangsung dalam jangka waktu yang cukup panjang,
- 5) Guru sebagai penasihat dan pendamping proyek.

Menurut Larasati Kreativitas siswa adalah proses mental yang melibatkan pengembangan ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Proses ini tidak hanya berfokus pada penciptaan hal-hal

baru, tetapi juga pada penggabungan serta pengujian kebenaran dari ide-ide tersebut melalui tindakan konkret. Kreativitas dapat diukur dengan mengamati beberapa aspek kreativitas, termasuk keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*) dan keterampilan berpikir detail (*elaboration*) (Fitriyah, 2023). Kreativitas siswa SD sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah secara inovatif, meningkatkan ekspresi diri, kepercayaan diri, dan motivasi belajar. Indikator kreativitas siswa meliputi kemampuan untuk berpikir dengan lancar (*fluency*), keluwesan dalam berpikir (*flexibility*), orisinalitas dalam pemikiran (*originality*), dan kemampuan untuk merinci (*elaboration*). Kreativitas siswa akan timbul sejalan dengan tantangan atau masalah yang dihadapi oleh mereka (Sari et al., 2024).

Menurut Inayah Karakteristik kreativitas, secara umum individu yang dapat dikatakan potensi kreatif dapat didefinisikan dari ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 2) Terbuka untuk pengalaman baru
- 3) Kesabaran
- 4) Rasa ingin tahu (eksplorasi)
- 5) Biasanya menyukai pekerjaan yang berat (sulit)
- 6) Cobalah mencari jawaban yang lengkap dan memuaskan
- 7) Profesionalisme, proaktif, aktif melaksanakan tugas (Andi Ariyanto, Sutama, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan kurikulum merdeka, Pelajaran IPAS memberikan pengetahuan kepada peserta didik dengan ide atau gagasan dan konsep tentang lingkungan alam dan sosial (Nafian et al., 2024). Mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan” (Adha et al., 2025).

Penerapan media Board Game LABU berbasis PjBL juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide,

memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan produk sesuai dengan proyek yang diberikan. Aktivitas permainan yang dipadukan dengan tahapan Project Based Learning mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, mengeksplorasi konsep, dan menemukan solusi secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik PjBL yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui penyelesaian proyek secara kolaboratif.

Berdasarkan hasil analisis efektivitas menggunakan nilai N-Gain, media Board Game LABU menunjukkan peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa pada kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Board Game LABU berbasis PjBL memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan sebelum penggunaan media.

Keberhasilan media ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, desain permainan yang menarik dengan ilustrasi, kartu soal, tantangan, dan sistem permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, merancang solusi, dan mempresentasikan hasil proyek. Ketiga, penggunaan media permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (board game) mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kreatif. Demikian pula, penerapan model Project Based Learning telah terbukti mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, integrasi media Board Game dengan model PjBL menjadi inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi media hanya dilakukan pada satu kelas dengan

jumlah responden yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, materi yang dikembangkan masih berfokus pada topik Berkenalan dengan Bumi Kita. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media Board Game LABU pada materi IPAS lainnya atau mengujinya pada sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, pengembangan media Board Game LABU berbasis Project Based Learning terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu mendukung peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran board game LABU berbasis PjBL yang dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE. Temuan penelitian disajikan meliputi: hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli materi, hasil respon siswa dan guru, serta hasil uji keefektifan melalui pretest dan posttest.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas V SDN Pajambon. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media seperti buku teks. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi.

2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah merancang produk awal media pembelajaran *Board Game*. Langkah langkah yang dilakukan meliputi:

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi pembelajaran IPAS kelas V Bab 4 “Berkenalan Dengan Bumi Kita” berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan tuntunan capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Materi dirancang dengan pengenalan lapisan dan bagian-bagian dari bumi. Penyusunan materi juga disusun secara sistematis agar dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kreativitas.

b. Menentukan Produk dari Aplikasi pendukung

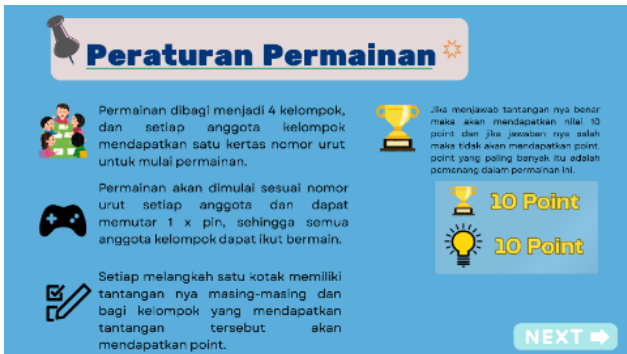
Tahap pembuatan produk, peneliti merancang media pembelajaran berupa *board game* LABU “Lapisan Bumi” yang relevan dengan materi IPAS kelas V Bab 4 “Berkenalan Dengan Bumi Kita”. *Board Game* ini disusun untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap lapisan dan bagian-bagian dari bumi melalui *board game* yang menarik dan informatif. Adapun pada proses pengembangan peneliti menggunakan aplikasi pendukung berupa aplikasi canva karena menyediakan fitur desain yang mudah diakses serta memungkinkan pembuatan konten edukatif yang informatif dan kreatif.

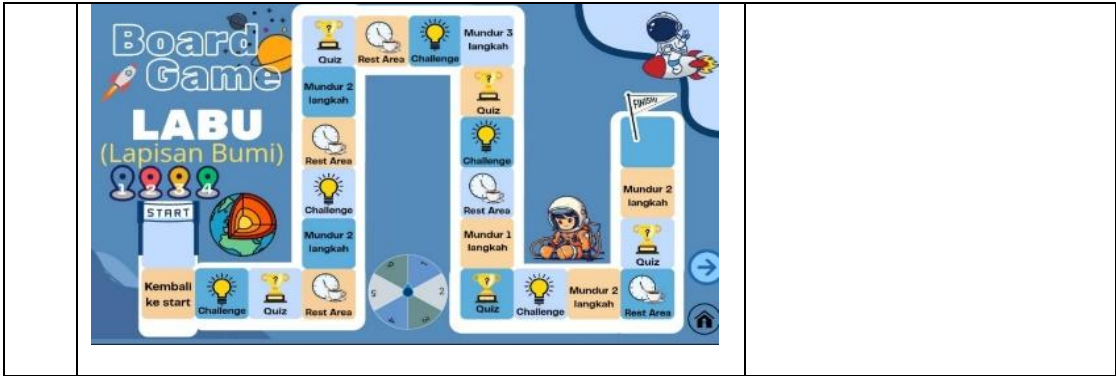
c. Menyusun Rancangan Awal

Media *Board Game* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, berikut langkah-langkah pembuatan media:

No.	Rancangan Awal Media	Deskripsi
1.		Membuat tampilan awal media pembelajaran.

2.		Membuat halaman menu yang berisi penyampaian materi, petunjuk media board game, dan lagu mengenal bumi kita.
3.		Menyusun materi pembelajaran

		
4.		Membuat video lagu mengenai bumi kita
5.		Menyusun peraturan board game
6.		Membuat board game LABU (Lapisan Bumi)



3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media Board Game LABU divalidasi oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert 1–5 (1 = tidak layak, 2 = kurang layak, 3 = Cukup layak, 4 = layak, 5= sangat layak) (Selvi Aryani Damayanti, 2024). Berikut hasil validasi yang dilakukan:

a. Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi adalah dosen universitas muhammdiyah kuningan

bidang media pembelajaran. Kuesioner validasi untuk ahli media mencakup aspek tampilan desain dan estetika visual, kejelasan penyampaian informasi, menggunakan gambar/ilustrasi untuk mendukung materi, relevansi dan data tarik media, kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa dengan peserta didik, dan keefektifan bahasa. Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kualitas visual dan estetika	93%	Sangat Layak
Kejelasan penyampain informasi	90%	Sangat Layak
Menggunakan gambar/ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran	95%	Sangat Layak
Relevansi dan daya tarik media	73%	Layak
Kejelasan bahasa	80%	Layak
Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	100%	Sangat Layak
Keefektiafan bahasa	100%	Sangat Layak
Jumlah	90%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, jumlah skor dari validator ahli media rata-rata persentase 90%. Dengan kriteria kelayakan termasuk kategori “Sangat Layak”, maka media Board game LABU dinyatakan sangat layak dari aspek media.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang melakukan validasi adalah guru sekolah, kuesioner validasi untuk ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan

kompetensi inti dan kompetemsi dasar, keakuratan materi, kejelasan penyajian materi, penggunaan bahasa yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi, kesesuaian gambar dan ilustrasi sesuai materi dan daya tarik dan interaktivasi. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Validasi

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetemsi dasar	80%	Layak
Keakuratan materi	80%	Layak
Kejelasan penyajian materi	80%	Layak
Penggunaan bahasa yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi	80%	Layak
Kesesuaian gambar dan ilustrasi sesuai materi	93%	Sangat Layak
Daya tarik dan interaktivasi	80%	Layak
Jumlah	82%	Sangat Layak

Pernyataan dari hasil pengembangan media board game di atas, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayani et al., 2021) menyatakan bahwa pengembangan media board games pada mata pelajaran IPA tema 1 kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran SD/MI. Hal ini berdasarkan dua validator dengan perolehan hasil persentase keseluruhan 86,5% oleh validator.

c. Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan dari validator. Berikut rincian revisi:

- 1) Revisi Ahli Media, berdasarkan penilaian ahli media dan bahasa memperoleh kesimpulan bahwa produk dapat di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media dan bahasa tambahkan petunjuk dan tanda menu di media untuk bisa di perjelas lagi.
- 2) Revisi Ahli Materi, berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan produk

layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari ahli materi disampaikan bahwa perhatikan kembali penulisan dan ejaan yang benar.

4. Tahap Implementation (Pengembangan)

Tahap implementasi produk berupa media boardgame LABU (Lapisan Bumi) berbasis model PjBL pada mata pelajaran IPAS Bab 4 “Berkenalan Dengan Bumi Kita”. Unit A “Ada Apa Saja Di Bumi Kita?”, yang sudah di nyatakan valid oleh validator, kemudian di nilai oleh guru sebelum di uji cobakan kepada siswa. Penilaian dan komentar atau saran akan digunakan sebagai pertimbangan evaluasi produk yang dikembangkan. Sebelum implementasi media siswa dapat mengerjakan *PRE-TEST* terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran menggunakan media board game dengan bimbingan guru. Setelah proses pembelajaran selesai siswa dapat mengerjakan posttest dan juga angket respon peserta didik. Berikut tabel 3 hasil data dari respon peserta didik:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	Nilai perindikator	Persentase	Keterangan
1.	Materi mudah dipahami	241	86%	Sangat Baik
2.	Penggunaan bahasa komunikatif	238	85%	Sangat Baik
3.	Tampilan media	238	85%	Sangat Baik
4.	Kemudahan dalam penggunaan media	242	86%	Sangat Baik
5.	Kesesuaian bahan evaluasi dengan pembahasan materi	242	86%	Sangat Baik
Jumlah		1.201	85%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa di SDN Pajambon yang telah dilakukan implementasi pengembangan media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis model PjBL, lalu melakukan penyebaran angket untuk mengukur hasil respon siswa dengan indikator kreativitas siswa yang dilakukan dikelas V yang terdiri dari 28 siswa memperoleh nilai

skor 1.201 dari maksimum 1.400. Hasil perhitungan menunjukkan persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis PjBL memperoleh respon positif dari siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Dokumentasi Implementasi Media Board Game

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan media BINAR dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi menggunakan instrumen pretest dan posttest yang kemudian dianalisis dengan skor N-Gain ternormalisas. Berdasarkan rata-rata nilai pretest siswa adalah 68 sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,68, termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq n < 0,70$). Hal ini membuktikan bahwa media board game Labu efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD.

Hasil produk

Hasil produk yang dikembangkan yaitu Media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis PjBL pada materi berkenalan dengan bumi kita untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media board game ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva, dengan pendukung soft lainnya. Media board game ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan diantaranya, yaitu; (1) analisis (*analyze*), (2) rancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pada analisis ini peneliti melakukan analisis data dimulai dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Berdasarkan ketiga analisis yang sudah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa harus adanya pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dengan cara mengembangkan media pembelajaran serta melakukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa dengan berbasis teknologi. Maka,

peneliti merancang sebuah pengembangan media board game LABU berbasis model PjBL pada kreativitas siswa dalam berkenalan dengan bumi kita. Dari validasi Ahli Media dan bahasa keseluruhan nilai 90 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Dapat disimpulkan bahwa produk dapat di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media dan bahasa tambahkan petunjuk dan tanda menu di media untuk bisa di perjelas lagi. Sedangkan dari validasi ahli materi memperoleh keseluruhan nilai 62 dengan persentase 82% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan produk layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari ahli materi disampaikan bahwa perhatikan kembali penulisan dan ejaan yang benar. Adapun dalam perhitungan rata-rata N-Gain Score dari 28 responden rata-rata. Berdasarkan penyajian data pada tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain Score diperoleh 0,68 atau 68% yang berada pada rentang 0,30-0,69 termasuk pada kategori sedang. Maka peneliti menyimpulkan bahwa media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis model PjBL pada mata pelajaran IPAS dilihat dari peningkatan kreativitas siswa setelah melakukan implementasi media yang dikembangkan terbukti dari perolehan hasil nilai post-test siswa lebih tinggi di bandingkan dengan nilai pre-test.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

board game LABU berbasis PjBL pada kreativitas siswa kelas V SDN Pajambo sangat sesuai untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Hal ini didukung oleh skor validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak” sedangkan hasil dari validasi ahli materi diperoleh hasil persentase 82% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil kepraktisan media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis PjBL berdasarkan hasil respon guru dan siswa masing-masing, respon guru memperoleh persentase 86% dan respon siswa memperoleh persentase 85%. Efektivitas penggunaan media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis PjBL dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS yang diperoleh berdasarkan dari uji efektivitas pre-test dan post-test dengan hasil perolehan nilai signifikan sebesar 0,002 kurang dari ambang batas 0,05, serta diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,68 atau 68% yang berada pada rentang nilai $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk pada kategori sedang. Sehingga media board game LABU (Lapisan Bumi) berbasis PjBL dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

REFERENSI

- Adha, J. M., Aryani, Z., Ardi, S. R., & Afrimon. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Sigugang. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 no 1, 325–331.
- Andi Ariyanto, Sutarna, M. (2022). Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Penguatan Karakter Kemandirian. *Jurnal Ilmiah Mitra Ganesha*, 9(2), 101–116.
- Azizah, N., Rafi'i, A., Shalihah, G., Frediansyah, A., & Asniwati. (2025). Media Smart Board Game dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus Kelas 5 SDN Sungai Mui 5). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.69>
- Banarsari, A., Rizki Nurfadilah, D., & Zainul Akmal, A. (2023). *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022) Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21*. 6(Snip 2022), 459–464. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Dewi, I., Khotimah, H., Nasution, R., Hariyati, T., & Rusli, A. (2025). Teori populasi dan pengambilan sampel. *Jurnal Literasiologi*, 12(2), 1–8.
- Fitriyah, et al. (2023). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBDP). *Artikel Ilmiah Nurul*, 5(2), 25–33.
- Kaniawati, E., Meisya Edlina, M., Shania Nada, L., Ulan, N., & Usep, S. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–8.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Nabila NW. (2021). Implementasi Proses pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI. *Iain Syekh Nurjati Cirebon*, 45(6), 6–6.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01(04), 747–750.
- Nugroho, S. A., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/456>
- Nur Isra', A., & S. (2026). Populasi Dan Sampel: Konsep Dan Prosedur Penelitian Pendidikan. *Advances in Education Journal*, 2 (4), 428–439.
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & , M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, M. P., Mardhiah, R., & Darmayanti, M. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar: A systematic literature

- review dan bibliometric analisis. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 401.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.86831>
- Selvi Aryani Damayanti, A. B. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JEGOLAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN CIJENGKOL 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Desember 2024), 675–684.
- Siti Indah, N. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 10(3), 871–880.
- Subekti, H., & Qomariyah, D. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38250>
- Virgiawan, A. R. (2024). *Analisis Situasi di SD Negeri Kludan Tanggulangin dalam Kegiatan Program PLP II*. 2(1), 306–312.
- Widiyanto, J., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425–436.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>