Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Membangun Pembelajaran Aktif Untuk Kelas V SD Melalui Pengembangan Media Board Game Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia

Fifi Alaydia Putri[1], Encil Puspitoningrum[2], Jatmiko[3]
[1,2,3] Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia
Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112
Email: fifiputri1920@gmail.com

Abstrak
Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta penggunaan media yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Board Game pada materi sistem pernapasan manusia bagi siswa kelas V SD yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Mlancu 3 Kabupaten Kediri dengan melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas V, serta siswa sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game memperoleh persentase kevalidan sebesar 88% yang termasuk kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media ditunjukkan oleh respons guru sebesar 94% dan respons siswa sebesar 100% pada uji kelompok kecil maupun kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media dibuktikan melalui rata-rata hasil belajar siswa sebesar 86,5 pada uji kelompok kecil dan 88,2 pada uji kelompok besar dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Dengan demikian, media Board Game yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Kata Kunci: Board Game, Media Pembelajaran, Sistem Pernapasan Manusia, IPA, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu esensial yang diimplementasikan selama kegiatan instruksional berlangsung. Oleh karena itu, keberadaannya menjadi salah satu unsur penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang berfungsi mendukung pendidik dalam memperluas wawasan berpikir peserta didik. dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran (M. N. Sari & Saripah, 2023). Selain itu, pemanfaatan sarana pembelajaran yang sesuai mampu menunjang keberhasilan aktualisasi dari sasaran yang telah ditentukan pembelajaran. Dengan jauh lebih maksimal sekaligus memperkaya mutu komunikasi instruksional yang terbangun antara pendidik dan siswa. (Kustandi et al., 2021).

Peran media pembelajaran adalah sebagai bantuan selama proses menyampaikan materi berlangsung demi mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan lebih menarik. Menggunakan media pembelajaran yang tidak tepat pada siswa SD bisa membuat siswa menjadi tidak aktif, tidak memahami materi dengan baik, serta mengurangi semangat belajar mereka, sehingga memengaruhi hasil belajarnya. (Ratnasari et al., 2025).maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, khususnya media konkret, Hal ini sangat dibutuhkan agar siswa mampu memahami materi secara lebih jelas, nyata, dan bermakna.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Komponen ini berfungsi sebagai sarana penyampai pesan edukatif dari guru, yang sekaligus membantu peserta didik menangkap esensi pokok bahasan dengan tingkat kejelasan yang lebih tinggi. Menurut (Efendy et al., 2025), Penentuan media pembelajaran wajib menyelaraskan antara target kurikulum dengan profil peserta didik. Khusus pada jenjang sekolah dasar, pemilihan media harus mempertimbangkan kecenderungan psikologis siswa yang aktif bergerak, gemar bermain, suka berkolaborasi, serta lebih cepat menyerap informasi lewat pengalaman empiris (langsung). (Magdalena et al., 2023).

Sebagai salah satu bidang studi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memfokuskan pada mata pelajaran yang menelaah berbagai gejala-gejala alamiah secara terstruktur dengan memanfaatkan proses pengamatan dan pembuktian ilmiah. Menurut Wahyana dalam (Gusrianti & Widowati, 2023), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kumpulan sains yang terstruktur secara teratur dan logis. dan diperoleh melalui metode ilmiah serta sikap ilmiah. Maka dari itu, Dalam studi IPA, fokus pembelajaran tidak terbatas pada pemahaman kognitif semata, tetapi juga melibatkan penguatan daya pikir kritis, pembentukan karakter ilmiah, dan keterampilan mencari Solusi pemecahan masalah siswa.

Keikutsertaan peserta didik dalam dinamika belajar mengajar merupakan aspek yang paling penting. Pembelajaran IPA memerlukan strategi pembelajaran yang aktif untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam eksperimen dan kegiatan praktis. Melalui proses belajar berbasis pengalaman nyata, siswa mampu menangkap dan menguasai konsep-konsep pelajaran dengan baik. Partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, meningkatkan keterlibatan mereka di kelas, serta mendorong peningkatan prestasi akademis. (Nasution et al., 2025).

Mengacu pada data hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2026 di SDN Mlancu 3 pada siswa kelas V, ditemukan beberapa permasalahan selama kegiatan pembelajaran IPA. Proses belajar mengajar sejauh ini tetap berfokus pada ceramah guru, sehingga antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam ruang kelas menjadi tidak optimal. selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penggunaan penggunaan media pembelajaran terpantau masih minim inovasi karena hanya memanfaatkan buku paket dan visualisasi gambar sederhana yang tersedia di sekolah. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan merasa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya saat materi pembelajaran sistem pernapasan manusia.

Hasil analisis nilai sumatif menunjukkan bahwa persentase pencapaian kriteria kelulusan minimal siswa belum mencapai target yang diharapkan. Dari 28 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Kurangnya hasil belajar siswa menjadi tanda bahwa diperlukan inovasi pada media pengajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat aktif saat belajar di kelas.

Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi sebagai akibat dari kurangnya inovasi dalam metodologi pengajaran, tetapi juga karena belum adanya media ajar yang cukup interaktif untuk memotivasi siswa serta memperjelas pemahaman mereka memahami konsep-konsep abstrak secara nyata. Di masa digital seperti sekarang, peserta didik jauh lebih berminat terhadap pada media visual dan interaktif yang dapat menggugah rasa ingin tahu dan menstimulasi aktivitas berpikir. media berbasis visual, maupun animasi/gambar memungkinkan siswa menangkap serta mencerna informasi lebih cepat dan praktis (Wahidin, 2025). Sejalan dengan itu, (Pujilestari & Susila, 2020) menyatakan penggunaan media visual dapat efektif membantu agar lebih mudah mencerna siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu membuat media metode pengajaran yang kreatif dan adaptif dan komunikatif, dan relevan dengan sifat serta kebiasaan belajar siswa SD..

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik sekaligus merefleksikan antusiasme mereka dalam menyerap materi dari pendidik. Selain itu, aktivitas instruksional menuntut penerapan strategi pedagogis yang selaras dengan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. Memanfaatkan pembelajaran berbasis game menjadi pilihan yang bisa mewujudkan lingkungan belajar yang

menyenangkan sekaligus penuh tantangan. berdasarkan data penelitian model pembelajaran berbasis game jauh lebih praktis dan efektif dalam peningkatan motivasi belajar. (Aditama et al., 2025).

Salah satu alternatif sarana edukasi yang relevan untuk diimplementasikan adalah Board Game. Menurut (Rahmaniah et al., 2020), permainan papan ini merujuk pada jenis aktivitas interaktif yang melibatkan komponen fisik. Menggunakan papan permainan dengan aturan tertentu yang dikembangkan dengan tujuan menghadirkan internalisasi ilmu yang mendalam bagi siswa.(Nilasari et al., 2026) menyatakan bahwa Board Game memberikan cara belajar yang berbeda karena memadukan unsur permainan, strategi, interaksi sosial, dan refleksi. Selain itu, Board Game dapat menjadi sarana guna mengasah daya cipta dan penalaran inovatif peserta didik dalam merumuskan solusi atas berbagai kendala dan mengambil keputusan selama proses permainan berlangsung (Ningtyas, 2023).

Board Game merupakan media yang relevan dengan kebutuhan serta karakter anak SD karena mengutamakan aktivitas bermain sambil belajar. (Nadila & Penggabean, 2025) menjelaskan bahwa Board Game bisa menambah konsentrasi dan motivasi siswa saat pembelajaran. Selain itu, (Evhintyas & Gundo, 2025) menyatakan bahwa pemanfaatan board game dinilai efektif untuk diadopsi sebagai alat bantu ajar bagi siswa alternatif yang mampu menjadikan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Board Game memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. (Tsabitah et al., 2024) menyebutkan bahwa Board Game bisa membuat menigkatkan interaksi antarsiswa, melatih daya pikir kritis dan mengatasi persoalan, serta mempermudah mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. (Wulandari et al., 2025) juga menyatakan bahwa Board Game bisa juga membuat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Di samping itu, (Maryanti et al., 2021) mengemukakan penggunaan Board Game dalam pembelajaran melalui konsep yang dikemas dengan unsur hiburan dan daya tarik visual, pemahaman konseptual siswa akan lebih mudah terbentuk.

Penelitian mengenai pengembangan media Board Game telah banyak dilakukan sebelumnya. (Aldya et al., 2023) membuktikan bahwa media Board Game pada materi struktur dan fungsi tumbuhan memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. (Nabilah & Widiati, 2025) menemukan bahwa Board Game edukatif Dapat memaksimalkan kecakapan siswa sekolah dasar dalam mencari solusi atas suatu

masalah. (Wahyu, 2020) menunjukkan bahwa media Board Game mempunyai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Selain itu, penelitian (N. A. D. Sari & Rachmadyanti, 2025) menegaskan bahwa permainan papan board game berpotensi mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Materi sistem pernapasan manusia merupakan salah satu materi IPA kelas V yang membahas organ-organ pernapasan, fungsi organ pernapasan, serta berbagai gangguan yang dapat terjadi pada sistem pernapasan manusia. Materi ini memerlukan pemahaman konseptual yang baik karena melibatkan struktur organ yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, sehingga konsep tersebut perlu disajikan melalui media pembelajaran yang mampu menyederhanakannya menjadi lebih visual, nyata, dan memikat perhatian.

Dengan mempertimbangkan ulasan tersebut, merancang media pembelajaran berbasis board game untuk membantu siswa kelas V SDN Mlancu 3 dalam mempelajari materi sistem pernapasan manusia. Pengembangan produk yang dikembangkan ini ditargetkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan saat diimplementasikan. Sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA serta mempermudah peserta didik dalam menguasai konsep sistem pernapasan manusia secara lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Research and Development (R&D) diterapkan dalam penelitian ini, dengan fokus pada perancangan media pembelajaran berbasis board game pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang dikemukakan oleh (Branch, 2009), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Model tersebut diterapkan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis sehingga mendukung penyempurnaan produk secara berkesinambungan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mlancu 3 Kabupaten Kediri. Subjek penelitian meliputi dua orang validator, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media, seorang guru kelas V sebagai praktisi pembelajaran, serta siswa kelas V SDN Mlancu 3 Kabupaten Kediri. Uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa dan uji kelompok besar yang melibatkan 20 siswa. Validator ahli materi merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki kompetensi pada bidang pembelajaran IPA sekolah dasar serta pengalaman dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Validator ahli media merupakan

dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki kompetensi pada bidang pengembangan media pembelajaran serta berpengalaman melakukan validasi terhadap produk penelitian pengembangan.

Tahap Analyze dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menentukan spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap Design meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan modul ajar, LKPD, handout, kisi-kisi soal, soal evaluasi, instrumen penelitian, serta perancangan media Board Game beserta seluruh komponen pendukungnya, seperti papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, pion permainan, dan petunjuk penggunaan media.

Tahap Development dilakukan melalui proses pembuatan media sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Instrumen validasi ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Instrumen validasi ahli media meliputi aspek tampilan media, desain grafis, pemilihan warna, keterbacaan tulisan, kualitas komponen permainan, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kelayakan media sebagai sarana pembelajaran. Masukan dan saran dari kedua validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk sebelum tahap implementasi.

Tahap Implementation dilaksanakan melalui penerapan media Board Game dalam pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia. Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respons guru dan siswa yang meliputi indikator kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk permainan, kemudahan penyampaian materi, efisiensi waktu pembelajaran, daya tarik media, kemudahan memahami materi, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap Evaluation dilakukan pada setiap tahapan pengembangan sebagai bentuk evaluasi formatif, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh proses implementasi selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan

hasil validasi, hasil uji coba, serta masukan dari validator, guru, dan siswa sehingga diperoleh produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan dan kepraktisan media, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan Board Game. Indikator keefektifan meliputi rata-rata hasil belajar siswa, persentase ketuntasan belajar klasikal, serta ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator dianalisis sebagai dasar penyempurnaan produk. Adapun data kuantitatif berupa skor hasil validasi, angket respons, dan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

1. Analisis Kevalidan

   Data ini diperoleh dari dua ahli yakni ahli materi dan ahli media. Menurut (Akbar, 2015) untuk menghitung prosentase hasil validasi.

$$\text{Validasi Ahli (V-ah)} = \frac{TS_e}{TS_h} \text{ x } 100\%$$

   Keterangan

   TS_e = Total Skor Empirik

   TS_h = Total Skor Maksimal

   Perolehan skor dari dari ahli media dan ahli materi kemudian dihitung rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{V} = \frac{Va1+Va2}{2} \text{ x } 100\%$$

   Keterangan

   V = Persentase Kevalidan

   Va1= Validasi ahli 1 (ahli media)

   Va2 = Validasi ahli 2 (ahli materi)

   Kriteria kevalidan mengacu pada (Akbar, 2015) sebagaimana disajikan pada table berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kategori Validitas	Keterangan
25% - 40%	Sangat tidak valid	Sangat tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.
41% - 55%	Tidak valid	Tidak valid atau tidak boleh digunakan.
56% - 70%	Kurang valid	Kurang valid atau boleh digunakan setelah revisi besar.
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil.
86% - 100%	Sangat valid	Sangat valid, baik digunakan tanpa revisi.

2. Analisis Kepraktisan

Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Validasi pengguna (V-pg)} = \frac{TS_e}{TS_h} \text{ x } 100\%$$

Untuk uji kepraktisan siswa diambil rata-rata dari Uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, dengan rumus validasi pengguna sama dengan rumus diatas dan rata-rata uji kepraktisan sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{Uji\ kelompok\ kecil + Uji\ kelompok\ besar}{2}\ x\ 100\% =$$

Keterangan :

TS_e = Total Skor Empirik

TS_h = Total skor maksimal

Kriteria kepraktisan disajikan pada table berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori Validitas	Keterangan
25% - 40%	Sangat tidak praktis	Sangat tidak praktis, atau tidak boleh dipergunakan.
41% - 55%	Tidak praktis	Tidak praktis atau tidak boleh digunakan.
56% - 70%	Kurang praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar.
71% - 85%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil.
86% - 100%	Sangat praktis	Sangat praktis, sehingga baik digunakan.

3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut.

$$\text{PK} = \frac{Jumlah\ siswa\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

PK = Persentase Ketuntasan Klasikal

Rata-rata hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata Nilai} = \frac{TS_e}{TS_h} \text{ x } 100$$

Keterangan

TS_e= Total Skor Empirik (Nilai uji kompetensi siswa)

TS_h = Total Skor Maksimal (Nilai uji kompetensi maksimal siswa)

Media dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa memenuhi **KKTP ≥75** dan ketuntasan belajar klasikal mencapai kategori sangat efektif sesuai kriteria pada table berikut.

Tabel 3. Kriteria Efektivitas

No	Kriteria	Tingkat Efektivitas
1	0% - 20%	Sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
2	21% - 40%	Tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
3	41% - 60%	Kurang efektif, kurang tuntas, disarankan untuk tidak digunakan.
4	61% - 80%	Cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil.
5	81% - 100%	Sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Board Game pada materi tentang pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3 Kabupaten Kediri. pembuatan media mengacu pada langkah-langkah model ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada langkah analisis dihasilkan informasi terkait pembelajaran masih masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional dengan buku pegangan bagi guru yang difungsikan sebagai referensi utama pembelajaran, buku paket, dan buku perpustakaan. Guru masih menggunakan media sederhana seperti kertas manila dan gambar cetak berwarna sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penyediaan media pembelajaran yang tepat guna membuat meningkatkan keterlibatan partisipatif peserta didik, dan memaksimalkan penguasaan materi oleh peserta didik.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun modul ajar yang dipersiapkan sebagai bagian dari kelengkapan perangkat pembelajaran, handout, LKPD, kisi-kisi soal, soal evaluasi, dan lembar penilaian. Selain itu, dilakukan perancangan media Board Game dengan ukuran 36,5 cm × 27 cm × 4,5 cm yang dilengkapi kartu soal dan kartu tantangan berukuran 7 cm × 9 cm.

Tahap pengembangan menghasilkan media Board Game yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan evaluasi para validator, produk board game ini memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 88%, sehingga dikategorikan sangat valid untuk pembelajaran. Angka tersebut diperoleh dari akumulasi penilaian ahli materi yang mencapai 96% (sangat valid) serta penilaian ahli media yang menyentuh angka 80% (valid).

Kepraktisan media diperoleh dari jawaban atau tanggapan yang diberikan oleh guru beserta peserta didik melalui lembar angket. Hasil respon guru memperoleh skor sebesar 94% yang masuk dalam kualifikasi sangat praktis. Sementara itu, hasil respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh skor sebesar 100% dan pada uji kelompok besar juga memperoleh skor sebesar 100%. Hasil tersebut membuktikan bahwa media Board Game sangat praktis digunakan sebagai alat bantu mengajar.

Keefektifan media diperoleh melalui hasil evaluasi belajar siswa. Sebanyak 8 peserta didik dilibatkan dalam agenda uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata mencapai 86,5 dengan ketuntasan klasikal 100%. Pada uji kelompok besar yang melibatkan 20 siswa diperoleh skor rata-rata mencapai 88,2 dengan ketuntasan klasikal 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media Board Game terbukti sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia.

Tabel. 4. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Board Game.

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	80%	Valid
3	Rata-rata Kevalidan	88%	Sangat Valid
4	Respon Guru	94%	Sangat Praktis
5	Respon Siswa Uji Kelompok Kecil	100%	Sangat Praktis
6	Respon Siswa Uji Kelompok Besar	100%	Sangat Praktis
7	Rata-rata Nilai Uji Kelompok Kecil	86,5	Sangat Efektif
8	Ketuntasan Klasikal Uji Kelomoik kecil	100%	Sangat Efektif
9	Rata-rata Nilai Uji Kelompok Besar	88,2	Sangat Efektif
8	Ketuntasan Klasikal Uji Kelomoik Besar	100%	Sangat Efektif

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Board Game yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh nilai kevalidan sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Tingginya tingkat kevalidan menandakan bahwa produk hasil pengembangan ini telah dirancang dengan mempertimbangkan aspek perkembangan dan karakter siswa sekolah dasar, tujuan pembelajaran, materi sistem pernapasan manusia, serta prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Skor yang diraih dari validasi ahli materi adalah 96% menandakan adanya kesesuaian yang tepat antara materi pelajaran yang disajikan dengan standar capaian pembelajaran siswa, kebenaran konsep, dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media sebesar 80% menunjukkan bahwa tampilan, desain, tata letak, dan komponen permainan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak digunakan. Menurut (Akbar, 2015), media yang memperoleh persentase 86%–100% tergolong dalam kriteria sangat valid, sehingga layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan sedikit atau tanpa revisi. Hasil penelitian ini diperkuat dengan temuan riset sebelumnya oleh (Sukma & Gunansyah, 2023) yang memperoleh tingkat kevalidan media sebesar 88,57% dari ahli media dan 93,33% dari ahli materi, serta penelitian (Hosnia et al., 2025) yang memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 90%.

Kepraktisan media Board Game ditunjukkan oleh hasil angket yang diberikan kepada guru sebesar 94% dan hasil angket yang diberikan kepada siswa sebesar 100% pada uji kelompok kecil maupun uji kelompok besar. Skor tersebut menandakan bahwa media yang dirancang mudah digunakan, menarik, dan mampu membuat suasana belajar

yang menyenangkan. Tingginya respon siswa terjadi karena Board Game menggabungkan unsur belajar dan bermain yang membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, adanya kartu soal dan kartu tantangan membuat siswa terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, serta berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung. Bagi guru, media ini memudahkan penyampaian materi karena menyediakan aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Akbar, 2015), persentase kepraktisan sebesar 86%–100% termasuk kategori sangat praktis. Temuan ini didukung oleh penelitian (N. A. D. Sari & Rachmadyanti, 2025) yang memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 98% dari guru dan 97,31% dari siswa, serta penelitian (Sukma & Gunansyah, 2023) yang memperoleh nilai kepraktisan sebesar 94,02% dengan kriteria sangat praktis.

Hasil keefektifan media Board Game pada uji kelompok kecil memperoleh skor sebesar 86,5% dengan kategori sangat efektif, sedangkan pada uji kelompok besar memperoleh skor sebesar 88,2% dengan kategori sangat efektif. Seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKTP yang ditetapkan yaitu 75, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100% pada kedua tahap uji coba. Hasil ini meemperlihatkan bahwa media Board Game terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui hasil tersebut, media Board Game dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia kelas V SD. Keefektifan media ditunjukkan oleh ketercapaian ketuntasan klasikal yang mencapai 100%. Menurut (Akbar, 2015), media pembelajaran disebut efektif jika apabila dapat memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Haruna & Fajar., 2022) yang memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 89,66% serta penelitian (Sukma & Gunansyah, 2023) yang memperoleh ketuntasan belajar sebesar 75,86%, sehingga media Board Game terbukti efektif saat digunakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Aldya et al., 2023) yang menyebutkan bahwa media Board Game mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian (Nabilah & Widiati, 2025) juga menunjukkan bahwa Board Game dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi lebih terampil dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Selain itu, penelitian (Wahyu, 2020) membuktikan bahwa media Board Game memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam

pembelajaran. Dengan demikian, media Board Game yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Board Game pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3 yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 94% berdasarkan respon guru dan 100% berdasarkan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media memperoleh persentase sebesar 86,5% pada uji kelompok kecil dan 88,2% pada uji kelompok besar dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Oleh karena itu, media Board Game layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, *1*(2), 73–84.

Akbar, S. (2015). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Aldya, R. F., Umbu, A. B. S., Istikomayanti, Y., & Pantiwati, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Tingkat Menengah Pertama. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 69–74.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Efendy, M. T., Hasibuan, N. N., & Ardiansyah, R. (2025). Prosedur Pemilihan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, *4*(3), 465–475. https://doi.org/10.55606/jurrish.v4i3.5917

Evhintyas, A. S., & Gundo, A. J. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Pringapus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(7.D), 356–371.

Gusrianti, R., & Widowati, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPA Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK*, *8*(2), 63–73.

Haruna, N. H., & Fajar., M. (2022). Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *SENTIKJAR*, *1*(1), 77–84.

Hosnia, H., Habiddin, H., & Rudiyanto, R. (2025). Pengembangan Media Board Game "Ekosistem Simbioterra" untuk Memfasilitasi Pemahaman dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(3), 1319–1326.

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, *10*(02), 291–299. https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402

Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, *7*(1), 55–60. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611

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

Nabilah, A.-Z. N. A., & Widiati, I. S. (2025). Pengembangan Board Game Edukatif Math Snake Challenge Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas 6 SD. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS)*, *2*(1), 3032–4696.

Nadila, A., & Penggabean, D. S. (2025). Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Mengasah Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 166325. *Pema*, *5*(3), 146–155. https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1615

Nasution, A., Rahmah, A. D., Fitri, N. A., & Pratiwi, L. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Mis Al Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, *Vol :5*(No:4), 925–929.

Nilasari, N. P. L., Tristaningrat, M. A. N., & Wiguna, I. K. W. (2026). Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 1076–1080. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10412

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 871–880.

Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, *19*(02), 40–47. https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334

Rahmaniah, R., Hudri, M., Irwandi, I., Bafadal, M. F., Nurmiwati, N., & Hidayati, H. (2020). PERMAINAN EDUKASI PSIKOSOSIAL DI DESA AIK BERIK KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN LOMBOK TENGAH. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *3*(2), 218. https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2197

Ratnasari, D., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (2025). Implementasi Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Negeri Banjaran 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 12598–12601.

Sari, M. N., & Saripah. (2023). Optimalisasi Media Belajar Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *2*(1), 32–37.

Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan Media Board Game NARJI Untuk Pembelajaran IPAS Kelas VI SD. *JPPGSD*, *13*(4), 1183–1197.

Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4), 923–934.

Tsabitah, R. S., Widyasari, & Sutejo, A. (2024). Board Game Pengenalan Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL SULUH*, *7*(2), 52–66.

Wahidin. (2025). Jurnal Ilmiah Edukatif Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, *11*(01), 285–295.

Wahyu, C. D. S. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di

sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *6*(2), 181–190. https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186

Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, *9*(5), 1380–1389.