

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 1

Wera Ayu Pratiwi¹, Kurniana Bektiningsih²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: weraayu19@students.unnes.ac.id

Diterima: 20/07/2026; Direvisi: 03/08/2026; Diterbitkan: 07/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS pada materi Budaya Daerahku di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran kontekstual sehingga pembelajaran berpusat pada guru serta belum optimal dalam mendukung hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *board game* terintegrasi QR Code untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Budaya Daerahku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods*. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas V SDN 1 Tirtomulyo, Kabupaten Kendal. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,36% dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media memperoleh rata-rata 96,17% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ($p < 0,001$) dengan nilai N-Gain sebesar 0,4878 yang termasuk dalam kategori sedang. Media ini mengintegrasikan QR Code yang terhubung dengan sumber belajar mengenai budaya Kabupaten Kendal sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, board game yang dikembangkan sangat layak, sangat praktis, dan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Board Game, Budaya Daerahku, Hasil Belajar, IPAS, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

IPAS instruction on the “Budaya Daerahku” (My Local Culture) topic in elementary schools still faces challenges due to a lack of contextual learning media, resulting in teacher-centered instruction that does not optimally support student learning outcomes. This study aims to develop a board game learning media integrated with QR codes to improve the learning outcomes of fifth-grade students on the My Local Culture topic. This study employs a mixed-methods approach using the Research and Development (R&D) design based on the ADDIE framework. The research subjects were 17 fifth-grade students at SDN 1 Tirtomulyo, Kendal Regency. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results showed that the board game achieved a feasibility percentage of 87.36%, categorized as “highly feasible” based on evaluations by subject matter experts and media experts. The practicality of the medium received an average score of 96.17% categorized as “highly practical” based on the responses from the teacher and students. An effectiveness test using the Wilcoxon Signed-Rank Test revealed a significant difference between pretest and posttest scores ($p < 0.001$), with an N-Gain value of 0.4878, classified as moderate. The developed board game integrates QR

Code that provide access to digital learning resources on the local culture of Kendal Regency, supporting a more interactive, contextual, and meaningful learning process. Thus, the developed board game is feasible and practical for use as an alternative learning media for IPAS and can support the improvement of elementary school students learning outcomes.

Keywords: *Board Game, My Local Culture, Learning Outcomes, IPAS, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar membekali siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya (R. Hadi, 2025). Salah satu tujuan mata pelajaran IPAS yaitu memahami identitas dan lingkungan sosial sekitarnya untuk dapat memaknai kehidupan yang berkembang seiring berjalannya waktu (Kemdikdasmen, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, materi Budaya Daerahku dalam mata pelajaran IPAS berperan membangun pemahaman siswa terhadap budaya lokal sebagai bagian dari identitas dan lingkungan sosialnya. Rasa bangga dan cinta terhadap warisan budaya bangsa menjadi hasil dari proses pendidikan yang memberikan pengetahuan tentang budaya lokal yang dimiliki masing-masing daerah (Eliyanti et al., 2024).

Untuk mencapai tujuan pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pendukung kegiatan belajar mengajar (Wardani et al., 2024). Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi menyampaikan materi pelajaran dengan efektif dan efisien serta memberikan rangsangan berpikir untuk menyerap konten pembelajaran (Masuku et al., 2024; Ramadani et al., 2023). Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dapat membantu memahami materi dan meningkatkan keterlibatan siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya (Fairuz et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Slavin dalam (Faizah, 2025) hasil belajar siswa dapat meningkat sejalan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar dibantu dengan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, masih banyak tantangan yang harus dihadapi dalam mengimplementasikan pembelajaran yang bermakna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, disertai penggunaan metode ceramah menjadi tantangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat membangun pemahaman siswa secara aktif (Mariati et al., 2022; Permatasari & Widagdo, 2025). Selain itu, berbagai bahan ajar dirancang secara umum sehingga belum mampu memfasilitasi cerita, tradisi, dan nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa (Rosala & Budiman, 2020). Permasalahan serupa ditemukan di SDN 1 Tirtomulyo berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas, ketersediaan media pembelajaran pada materi Budaya Daerahku masih terbatas. Pembelajaran memanfaatkan buku teks dan pendekatan ceramah oleh guru yang membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dari tantangan pembelajaran IPAS tersebut.

Board game dapat menjadi media pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan menyenangkan. *Board game* merupakan instrumen permainan di atas meja yang melibatkan papan, kartu, dadu dan token lainnya serta mengikuti aturan tertentu dengan siswa bermain secara tatap muka (Wulandari & Purba, 2021). *Board game* dapat mengurangi tekanan belajar sehingga mendorong motivasi diri dan kemampuan pemecahan masalah dan tanpa disadari siswa terbenam dalam proses pembelajaran (Mangundjaya et al., 2022). Kemudahan siswa dalam mengingat, memahami, dan menerima informasi menjadi manfaat

penggunaan *board game* dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik (Fadhlika et al., 2023).

Penelitian terdahulu oleh (Arifa & Tyas, 2025) menunjukkan bahwa *board game* menjadi media pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil skor N-gain sebesar 0,7058 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil serupa ditemukan oleh (Juanda et al., 2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 31% dengan diperolehnya hasil *pretest* sebesar 53 dan *posttest* sebesar 84 setelah menggunakan *board game*. Meskipun kedua penelitian tersebut menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut memiliki fokus materi dan karakteristik yang berbeda.

Penelitian ini menawarkan inovasi pengembangan media pembelajaran *board game* yang terintegrasi dengan QR Code. Pada papan permainan, QR Code terhubung dengan bahan ajar digital materi budaya lokal Kabupaten Kendal, sedangkan QR Code pada setiap kartu permainan menampilkan konten visual dan audiovisual sebagai penguatan konsep sesuai materi yang dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* yang layak, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS materi Budaya Daerahku siswa kelas V SDN 1 Tirtomulyo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Research & Development (R&D)* dengan pendekatan *mixed methods*. Penelitian bertujuan mengembangkan *board game* sebagai alternatif media pembelajaran dengan menilai kelayakan, kepraktisan serta menguji efektivitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerahku. Pendekatan *mixed methods* dipilih karena menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif yang saling melengkapi dalam proses pengembangan media. Selain itu, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Tirtomulyo dengan subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas V. Objek penelitian berupa media pembelajaran *board game* materi Budaya Daerahku.

Penelitian diawali dengan tahap analisis untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, analisis penelitian terdahulu, dan kajian pustaka. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pada tahap perancangan disusun komponen media, materi, serta instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dan tes hasil belajar. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh evaluasi sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan *board game* kepada siswa kelas V SDN 1 Tirtomulyo dalam pembelajaran IPAS materi Budaya Daerahku. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, serta angket respons guru dan siswa untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan media. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh selama penelitian yaitu hasil validasi, respons guru dan siswa, dan hasil belajar siswa untuk menilai kualitas produk.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dengan instrumen tes dan non tes. *Pretest* dan *posttest* dengan desain *one group pretest-posttest* sebagai instrumen tes, sedangkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket digunakan sebagai instrumen non tes. Angket disusun menggunakan skala Likert lima tingkat untuk mengukur

sikap, pendapat, dan persepsi yang menyediakan pilihan respons netral bagi responden (Sugiyono, 2023).

Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Karena data berdistribusi tidak normal, maka perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* dan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media board game. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan untuk memberikan penjelasan serta mendukung data hasil analisis kuantitatif sebagai dasar penyempurnaan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian R&D ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran board game untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerahku kelas V SDN 1 Tirtomulyo.

Tahap *Analysis*

Tahap pertama yaitu analisis permasalahan dan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Tirtomulyo, ditemukan bahwa proses pembelajaran cenderung pasif dengan komunikasi berlangsung satu arah serta keterlibatan siswa yang tidak optimal. Keterbatasan sumber belajar dengan hanya menggunakan buku teks, sehingga materi yang disampaikan bersifat umum dan belum mengaitkan budaya lokal secara kontekstual. Hasil wawancara dengan guru kelas V juga mengungkapkan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPAS, khususnya materi Budaya Daerahku. Selain itu, belum terdapat bahan ajar yang mengintegrasikan budaya lokal Kabupaten Kendal, serta sarana teknologi di sekolah menyebabkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil analisis, penulis mengusulkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran board game Budaya Daerahku yang terintegrasi QR Code sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap *Design*

Tahap kedua adalah menyusun rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang meliputi aspek materi, media, dan mekanisme permainan. Pada aspek materi, peneliti menyusun tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS materi Budaya Daerahku. Materi yang dikembangkan memuat warisan budaya Indonesia dengan penekanan pada budaya lokal Jawa Tengah maupun Kabupaten Kendal sehingga siswa tidak hanya mengenal warisan budaya nasional, tetapi juga warisan budaya lokal yang ada di sekitarnya. Materi disesuaikan dengan buku guru dan siswa dengan menambahkan informasi dari internet agar materi lebih beragam dan kontekstual. Pada tahap ini, disusun juga pertanyaan untuk kartu budaya. Pertanyaan berupa pilihan ganda, benar-salah, pertanyaan singkat, dan uraian yang disusun berdasarkan level kognitif dari tujuan pembelajaran.

Pada aspek media, peneliti menyusun komponen board game menggunakan aplikasi Canva Pro. Media terdiri atas papan permainan, kartu budaya, buku panduan, pion, dadu, dan QR Code. Setiap komponen ditentukan pilihan warna, jenis huruf, dan ilustrasi atau elemen

budaya Jawa Tengah agar media menarik, mudah dibaca dan mudah digunakan selama pembelajaran. Tampilan *board game* dan komponen pendukungnya dapat dilihat pada gambar 1. sampai Gambar 5.

Papan Permainan

Berukuran 30 x 30 cm dicetak dengan *yellow board* dengan tebal 3 mm. *Board game* ini adalah jenis *trivia game*, dimana setiap siswa memulai di kotak start lalu beradu pengetahuan di tiap tahap kotaknya dan siswa yang dapat menjawab dapat melaju hingga kotak finish dan memenangkan permainan. QR Code di kanan bawah terhubung dengan bahan ajar digital.



Gambar 1. Tampilan Board Game

Kartu Budaya

Berukuran 6,75 x 9,35 cm dicetak dengan *art paper*. Terdapat dua sisi kartu, yaitu sisi yang menampilkan pertanyaan yang disusun dengan tingkatan level kognitif dimulai dari LOTS, MOTS, dan HOTS. Elemen bintang juga menunjukkan bentuk soal yang didapat yaitu bintang 1 bentuk pilihan ganda, bintang 2 bentuk benar/salah, bintang 3 bentuk isian singkat, dan bintang 4 bentuk uraian. Sedangkan sisi yang menampilkan jawaban, terdapat ringkasan materi serta QR code yang berisi konten visual dan audiovisual untuk mendukung jawaban.



Gambar 2. Sisi Depan dan Belakang Kartu

Pion dan Dadu

Digunakan selama permainan berjalan sebagai tanda letak siswa berada dan jumlah langkah yang akan diambil.



Gambar 3. Pion dan Dadu Permainan

Buku Panduan

Berisi kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, komponen permainan, cara bermain, aturan permainan, sistem penilaian, serta identitas pengembang.



Gambar 4. Tampilan Depan Buku Panduan

Selain itu, dibuat mekanisme permainan seperti jumlah pemain, penggunaan pion dan dadu, sistem penilaian, serta aturan menang kalah. Aturan ini disusun agar permainan berjalan kondusif namun mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap *Development*

Tahap ketiga merupakan proses merealisasikan hasil rancangan media menjadi produk board game yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya, media dan materi divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang sesuai dengan bidangnya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Media	66	80	82,5%	Sangat Layak
Materi	83	90	92,22%	Sangat Layak
Rata-rata			87,36%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh Dr. Astuti, M.Pd. sebagai ahli materi dan Abtadi Tris Hamdani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, media *board game* mendapatkan hasil yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi memperoleh skor 83 dari 90 dengan persentase kelayakan sebesar 92,22%. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh total skor 66 dari 80 dengan persentase kelayakan sebesar 82,5% . Rata-rata persentase kelayakan media yaitu 87,36% dan masuk dalam kategori sangat layak.

Namun, kedua validator memberikan saran perbaikan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Saran yang diberikan validator yaitu pendalaman materi dengan menambahkan makna pada setiap warisan budaya, menambah deskripsi media di sampul belakang buku panduan dan penyesuaian kombinasi warna, menambah petunjuk *scan*

here pada tiap QR Code, dan melengkapi buku panduan dengan daftar isi dan nomor halaman. Hasil perbaikan dapat dilihat pada Gambar 5 sampai gambar 10.



Gambar 5. Tampilan *Board Game* Sebelum Revisi



Gambar 6. Tampilan *Board Game* Setelah Revisi



Gambar 7. Sampul Belakang Buku Panduan Sebelum Revisi



Gambar 8. Sampul Belakang Buku Panduan Setelah revisi



Gambar 9. Tampilan Tiap Halaman Sebelum Revisi



Gambar 10. Tampilan Tiap Halaman Setelah Revisi

Tahap *Implementation*

Tahap keempat merupakan implementasi media pembelajaran board game yang dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media yang telah dikembangkan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas V SDN 1 Tirtomulyo dan guru kelas V. Setelah implementasi media board game dalam proses pembelajaran, siswa dan guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 20 butir pertanyaan berdasarkan aspek kesesuaian materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Guru dan Siswa

Responden	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Guru	97	100	97%	Sangat Praktis
Siswa	572	600	95,33%	Sangat Praktis

Rata-rata	96,17%	Sangat Praktis
------------------	---------------	-----------------------

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 97% dari penilaian guru dan 95,33% dari penilaian siswa. Rata-rata nilai dari kedua respons tersebut yaitu sebesar 96,17% dan masuk dalam kategori sangat praktis sehingga *board game* layak diterapkan pada uji coba kelompok besar.

Uji Coba Kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar melibatkan 17 siswa kelas V SDN 1 Tirtomulyo. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Pembelajaran diawali dengan siswa mengerjakan *pretest* sebelum menggunakan media. Selanjutnya, implementasi media *board game* melalui kegiatan permainan, diskusi dengan anggota kelompok, serta memanfaatkan QR Code sebagai akses ke sumber belajar digital. Di akhir pembelajaran, siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah menggunakan media.

Data *pretest* dan *posttest* diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik	df	Sig.
Pretest	0,924	17	0,172
Posttest	0,831	17	0,006

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,172 ($>0,05$) sehingga data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,006 ($<0,05$) data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian akan dilanjutkan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Data	Z-Score	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest-Pretest	-3,424	$<0,001$

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* mendapatkan nilai Asym. Sig.(2-tailed) $<0,001$. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest*. Penggunaan media *board game* memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi Budaya Daerahku. Besarnya peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil perhitungan disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil perhitungan N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata Selisih	N-Gain	N-Gain (%)	Kategori
69,12	84,12	15,00	0,4878	48,78%	Sedang

Berdasarkan perhitungan, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 69,12 dan meningkat menjadi 84,12 pada *posttest* dengan rata-rata selisih sebesar 15,00. Hasil analisis N-Gain mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,4878. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang,

yang menunjukkan bahwa media board game dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan sedang.

Pembahasan

Media pembelajaran *board game* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Budaya Daerahku. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat kepada siswa. Temuan tersebut didukung oleh hasil peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang meningkat sebesar 15. Perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media juga diperkuat oleh uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta hasil analisis N-Gain mendapatkan nilai 0,4878 yang berada pada kategori sedang. Penggunaan *board game* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah proses pembelajaran yang berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar (Sousa, 2020). Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tidak hanya menerima informasi dari guru. Aktivitas berbasis permainan berperan aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Putri et al., 2025).

Keberhasilan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar berkaitan dengan kualitas media yang telah dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan media. Hasil validasi telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Materi disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran, lengkap, dan memuat warisan budaya lokal sehingga lebih kontekstual. Integrasi materi dengan lingkungan dan kehidupan, membantu siswa memahami konsep secara mendalam (Asmi et al., 2025). Dari aspek tampilan dan penyajian, media dirancang dengan kombinasi warna kontras, ilustrasi yang menarik, dan dilengkapi dengan gambar maupun video yang memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak (Guslinda et al., 2025) juga memperkuat daya ingat melalui tampilan visual tersebut (Hartono et al., 2025).

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media *board game* mendapatkan tanggapan positif dari guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket, media dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan membantu siswa memahami materi Budaya daerahku. Kemudahan penggunaan didukung oleh aturan permainan yang sederhana, komponen yang mudah dipahami, serta integrasi QR Code pada papan permainan dan kartu budaya. QR Code dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* atau melalui fitur Google Lens tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Temuan ini didukung oleh (Mulyawati et al., 2024) yang menyatakan QR Code berpotensi diintegrasikan dalam pembelajaran karena mudah digunakan dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, QR-Code mampu menyampaikan informasi secara cepat dengan proses pemindaian sehingga memudahkan siswa memperoleh materi pembelajaran (Fitriana & Setyasto, 2023).

Selain itu, setelah menggunakan *board game* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selama permainan, *board game* memberikan dorongan aktivitas yang melibatkan interaksi antarsiswa melalui diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah secara bersama. Aktivitas tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pemahaman yang telah dimilikinya (Hadi, 2024). Proses pembelajaran juga melibatkan interaksi antarsiswa dalam kelompok dengan kemampuan beragam. Kondisi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky. Menurut Piaget, interaksi dengan teman sebaya dapat

menimbulkan konflik kognitif yang mendorong siswa memperbaiki pemahamannya, sedangkan Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial serta bantuan guru atau teman sebaya yang lebih mampu (Woolfolk, 2009). Dengan demikian, interaksi antara siswa dengan siswa maupun guru selama proses belajar menggunakan menggunakan board game menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya selama proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan berdampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa (Marinda et al., 2025; Jannah & Wati, 2025). Penelitian lain menemukan dampak pengintegrasian materi budaya lokal dalam media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan, bermakna serta meningkatkan keterlibatan siswa (Rahayu et al., 2025; Firmansyah et al., 2025).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melakukan pengembangan secara terpisah antar media dan materinya, penelitian ini mengkolaborasikan antara media fisik dan digital yaitu antara *board game* dan QR Code sebagai penghubung sumber belajar digital, serta pengintegrasian materi budaya lokal Kabupaten Kendal. Kombinasi tersebut menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Budaya Daerahku.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dengan jumlah sampel yang relatif kecil menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, implementasi media hanya dilakukan dalam satu kelas dengan materi budaya Daerahku. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan karakteristik yang lebih beragam serta menerapkan media pada materi lain. Dengan demikian, efektivitas media board game dapat diuji secara lebih komprehensif pada berbagai konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa board game yang terintegrasi QR Code sebagai cara untuk mengakses berbagai sumber belajar digital berupa teks, gambar, serta video materi IPAS tentang Budaya Daerahku. Kebaharuan dalam pengembangan media *board game* tidak hanya integrasi akses materi melalui QR Code yang membuat siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, namun materi yang disusun memuat konten budaya lokal Jawa Tengah dalam hal ini Kabupaten Kendal yang juga membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Berdasarkan hasil penelitian, media *board game* telah memenuhi aspek kelayakan dengan mendapatkan penilaian sangat layak dari ahli materi dan media. Aspek kepraktisan dalam menggunakan media telah terpenuhi didasarkan pada respons dari guru dan siswa sehingga layak dipakai secara praktis dalam proses belajar mengajar.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta peningkatan nilai N-Gain berada dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat mendukung pembelajaran IPAS yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus mengenalkan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, media Board Game yang dikembangkan layak digunakan, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang mendukung proses belajar aktif, menyenangkan,

dan kontekstual melalui pengenalan warisan budaya lokal Kabupaten Kendal. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas materi dan muatan lokal, menyempurnakan fitur pendukung media, serta mengujicobakan produk pada subjek yang lebih luas agar efektivitasnya dapat diketahui dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, D., & Tyas, D. N. (2025). Developing an educational board game with digital question cards: A TGT model approach to enhance natural and social sciences learning outcomes. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 11(2), 862–873. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i2.15171>
- Asmi, A., Latief, A. J., & Misnah. (2025). The effectiveness of utilizing context based teaching modules to improve the cognitive abilities of fourth grade students at SDN Unsongi. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 4(2), 1246–1253. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i2.793>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Eliyanti, N. K., Septiani, L. E., Juliati, N. K. E., Suryani, K., Kadu, J. G., Sanjaya, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Local culture-based learning in improving Indonesian literacy and literature in elementary schools. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(4), 458–470. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4.16105>
- Fitriana, S. D. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Ritatoon berbasis QR-Code berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 415–427. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2939>
- Guslinda, Munjiatun, Kartika Sari, I., & Alifarani, A. (2025). Development of teaching materials based on Melayu culture IPAS learning in elementary schools. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 9(2), 259–270. <https://doi.org/10.33578/pjr.v9i2.10116>
- Hadi, K. (2024). Psychology of learning theory (behavioristic, constructivist, humanistic) in science learning: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 920–929. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9605>
- Hartono, Ningsi, & Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students' learning motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Jannah, R., & Wati, T. L. (2025). Board game media increased elementary student learning motivation. *Academia Open*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12636>
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh board game terhadap pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Panduan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa. *Jurnal Penelitian dan*

- Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 338–348.
<https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Mariati, P., Anlianna, Sakbana Kusuma, R., Sunanto, Suryanti, & Wiryanto. (2022). Problems of using innovative learning media in the digitalization era of the Merdeka Program in basic education. *Education and Human Development Journal*, 7(3), 74–81.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v7i03.3769>
- Marinda, A. D., Winarni, E. W., & Muktadir, A. (2025). Science board game media based on Team Game Tournament model to improve cognitive learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(3), 615–624. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v14i3.94964>
- Mulyawati, Y., Destiana, D., Zen, D. S., & Sari, L. I. (2024). QR code-based monopoly: An example of the fun of gamification in learning at elementary school. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 8(1), 60–73. <https://doi.org/10.22460/pej.v8i1.4608>
- Permatasari, S., & Widagdo, A. (2025). Development of Canva-based E-book Story Learning (E-Boci) to improve Indonesian language learning outcomes in elementary school. *KEMBARA: Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 11(1), 487–504. <https://doi.org/10.22219/kembara.v11i1.33869>
- Putri, M. A., Herpratiwi, & Firdaus, R. (2025). The influence of game-based learning on student motivation in the digital era: Literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 122. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>
- Rahayu, B. M., Muhyidin, A., & Jamaludin, U. (2025). Cultural intelligence meets EdTech: A systematic review on integrating local wisdom into digital teaching to foster learning engagement. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3). <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp17>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan: Studi literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432
- Rosala, D., & Budiman, A. (2020). Local wisdom-based dance learning: Teaching characters to children through movements. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(3), 304–326. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i3.28185>
- Sousa, M. (2020). Modern serious board games: Modding games to teach and train civil engineering students. In *2020 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (pp. 197–201). <https://doi.org/10.1109/EDUCON45650.2020.9125261>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wulandari, A. M., & Purba, R. (2021). Perancangan board game edukatif tentang budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 2(1), 163–176. e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197