

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN
MLANCU 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI
KEDIRI



Oleh:

FIFI ALAYDIA PUTRI

NPM: 2214060120

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
JULI TAHUN 2026**

Skripsi oleh:

FIFI ALAYDIA PUTRI
NPM: 2214060120

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN
MLANCU 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 23 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Encil Puspitorningrum, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0719068703

Dosen Pembimbing II



Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd
NIDN. 071806870

Skripsi oleh:

FIFI ALAYDIA PUTRI
NPM: 2214060120

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN
MLANCU 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Encil Puspitoningrum, S.Pd, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Dr. Alfi Laila, S.Pd. I., M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd |



Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fifi Alaydia Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 4 Juni 2003

NPM : 2214060120

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri 17 Juli 2026

Yang Menyatakan



FIFI ALAYDIA PUTRI
NPM: 2214060120

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
Bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Asy-Syarah, 5-6)

“Minta pertolongan dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah Bersama orang-
orang yang sabar”

(Q.S Al-Baqarah, 153)

“Yakinlah, bahwa suatu hari nanti kamu akan menemukan titik dimana segala
rasa sakit dan lelahmu akan Allah ganti dengan takdir yang sangat indah”

~ Ust Hanan Attaki

“Orang tua menanti kepulanganmu dengan harapan penuh bangga, jangan sesekali
mengecewakan mereka. Simpan keluhmu, karena lelahmu tak sebanding dengan
perjuangan dan doa mereka yang telah membesarkamu.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayyah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Teruntuk cinta pertama dan panutanku, Almarhum Bapak Bambang Jatmiko. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menyusun skripsi, namun selama hidupnya telah menjadi sosok panutan, sumber semangat dan inspirasi yang tak tergantikan. Doa-doa bapak, didikan dan nilai-nilai kehidupan yang bapak tanamkan akan selalu hidup dalam diri penulis. Alhamdulillah, penulis kini telah sampai pada tahap ini, menyelesaikan skripsi sederhana ini sebagai bentuk persembahan untuk bapak dan bukti tanggung jawab bahwa penulis sarjana. Semoga Allah SWT menempatkan bapak di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'Alamin.
3. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Ririn Setyowati yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terima kasih untuk doa-doa yang selalu diberikan untuk penulis, terima kasih selalu berjuang untuk penulis, berkat doa serta dukungannya sehingga penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan panjang umur karena ibu harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
4. Adikku tercinta, Lintang Erina Putri. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas

semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.

5. Seluruh keluarga tercinta kakek, nenek, paman, tante, yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulus.
6. Kepada Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
7. Kepada Dr. Jatmiko, M.Pd., selaku dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus
8. Seluruh Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama menempuh gelar S1.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Moh.Afandi S.Pd. terimakasih banyak telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, terima kasih untuk segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan, materi, doa, support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
10. Teman-teman selama dibangku perkuliahan yesi, reha, kurnia, ersa terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan motivasi yang kalian berikan selama proses perkuliahan 4 tahun ini yang selalu menemani penulis dengan setulus hati hingga akhir.
11. Kepada Diri saya sendiri Fifi Alaydia Putri terima kasih telah kuat sampai detik ini, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak Ketika dihantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari pemulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

RINGKASAN

Fifi Alaydia Putri Pengembangan Media Board Game Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mlancu 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata kunci: media pembelajaran, Board Game, sistem pernapasan manusia, ADDIE, sekolah dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di SDN Mlancu 3 Kabupaten Kediri yang masih didominasi metode ceramah dengan media pembelajaran yang sederhana sehingga siswa kurang aktif, mengalami kesulitan memahami materi, dan hasil belajar masih rendah. Ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 42,85%, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran Board Game pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3? (2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran Board Game pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3? (3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Board Game pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3?

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi 1 guru kelas V, dan 28 siswa kelas V SDN Mlancu 3 Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket kebutuhan, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes evaluasi. Teknik analisis data menggunakan persentase hasil kevalidan, persentase hasil kepraktisan, dan uji klaksikal .

Hasil penelitian menunjukkan: 1) hasil validasi memperoleh persentase 96% dari ahli materi dan 80% dari ahli media dengan rata-rata 88%, termasuk dalam kategori sangat valid, 2) hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari respons guru sebesar 94% dan respons siswa sebesar 100% pada uji coba skala terbatas maupun uji coba skala luas, termasuk dalam kategori sangat praktis, 3) hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 86,5 pada uji coba skala terbatas dan 88,2 pada uji coba skala luas. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKTP yaitu 75 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, sehingga media termasuk dalam kategori sangat efektif.

Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran Board Game yang dikembangkan melalui model ADDIE memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V sekolah dasar. Disarankan agar guru memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mlancu 3” ini disusun guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Encil Puspitoningrum, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Dr. Jatmiko, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Linda Dwiyanti, M.Pd selaku validator ahli media
8. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd selaku validator ahli materi
9. Ananda Febri Kusuma Bahruli, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Mlancu 3
10. Yanik Rinawati, S.Pd selaku wali kelas V SDN Mlancu 3
11. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik dari segi spiritual maupun material.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan

Kediri, 17 Juli 2026

Mahasiswa



Fifi Alaydia Putri

NPM. 2214060120

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	12
1. Teori Belajar	12
2. Media Pembelajaran	14
3. Board Game	18
4. Media Pembelajaran Board Game Pada Materi Sistem Pernapasan	21
5. Mata Pelajaran IPA	22
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model / Pendekatan Pengembangan	35

B. Prosedur Pengembangan	37
C. Desain Pengembangan	42
D. Tempat Penelitian. Subjek Penelitian dan Waktu Perancangan	43
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data	55
G. Teknik Analisis Data	56
H. Metode, Uji coba, dan atau Validasi Produk	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Produk Hasil Pengembangan	66
B. Data Uji Coba	76
C. Analisis Data	79
D. Revisi Produk	84
E. Kajian Produk Akhir	89
BAB V PENUTUP (Kesimpulan dan Saran)	
Simpulan	93
Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran	25
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 2.3 Kerangka Berpikir	34
Tabel 3.1 Waktu Perancangan	43
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	46
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Pedoman wawancara Guru	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Pedoman wawancara Siswa	48
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	49
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	49
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	50
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	51
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Validasi Kepraktisan Guru	52
Tabel 3.11 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.12 Kisi-kisi Soal Evaluasi	54
Tabel 3.13 Skala Penilaian Need Assesment	57
Tabel 3.14 Kriteria Need Assesment	58
Tabel 3.15 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	59
Tabel 3.16 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan ...	60
Tabel 3.17 Kriteria Nilai Hasil Pencapaian Siswa	61
Tabel 4.1 Desain Media Board Game	70
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Uji Coba Luas	77
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru	78
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	79

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	79
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	80
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru	81
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa	82
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengembangan RnD Model ADDIE	35
Gambar 3.2 Desain Media Board Game Sisi Depan	39
Gambar 3.3 Desain Kartu Soal Sisi Depan	39
Gambar 3.4 Desain Boks Board Game	40
Gambar 3.5 Flow Chart Pengembangan Media Board Game	42
Gambar 4.1 Saran dan Komentar Validator Ahli Materi	74
Gambar 4.2 Saran dan Komentar Validator Ahli Media	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi	99
Lampiran 2 Berita acara kemajuan bimbingan	102
Lampiran 3 Surat izin penelitian	105
Lampiran 4 Surat keterangan telah melakukan penelitian	107
Lampiran 5 Surat pemanfaatan produk	109
Lampiran 6 Need Assesment	111
Lampiran 7 Hasil validasi ahli media	122
Lampiran 8 Hasil validasi ahli materi	127
Lampiran 9 Hasil angket respon guru	132
Lampiran 10 Hasil angket respon siswa	136
Lampiran 11 Hasil angket respon siswa uji coba terbatas	140
Lampiran 12 Hasil angket respon siswa uji coba luas	142
Lampiran 13 Perangkat pembelajaran	144
Lampiran 14 Lembar hasil evaluasi siswa	185
Lampiran 15 Dokumentasi kegiatan penelitian	189
Lampiran 16 Bukti cek plagiasi	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Sari & Saripah, 2023:32). Peran media pembelajaran adalah sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana penyampaian informasi yang mampu merangsang kreativitas berpikir serta rasa ingin tahu siswa, sekaligus menjadi cara bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan. Dalam konteks pendidikan dasar, peran guru sangat vital untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Sebaliknya, penggunaan media yang kurang tepat pada siswa sekolah dasar dapat menjadikan peserta didik menjadi pasif, kurangnya pemahaman terhadap materi, serta menurunnya minat belajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar mereka (Ratnasari et al., 2025: 12598). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, khususnya media konkret, sangat diperlukan agar siswa dapat memahami materi secara lebih jelas, nyata, dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat sekolah dasar (SD). Mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan mampu untuk menjadi wadah bagi siswa untuk dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta

prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wahyana (1986) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Gusrianti & Widowati, 2023:64). Dengan demikian, pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penerimaan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengevaluasi dan menguji kebenaran suatu konsep sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat berkembang.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek lain yang sangat penting. Pembelajaran IPA memerlukan strategi pembelajaran yang aktif untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dalam eksperimen dan kegiatan praktis. Melalui pengalaman langsung, siswa dapat memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik. Pembelajaran aktif adalah pendekatan yang menuntut keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan kolaborasi antar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, diharapkan mereka akan merasa lebih termotivasi, lebih terlibat, dan hasil belajar mereka akan meningkat (Nasution et al., 2025:926). Selain itu, kolaborasi dalam kelompok juga dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena mereka dapat saling berbagi ide dan perspektif. Pengembangan IPA seiring berjalannya waktu telah membawa banyak perubahan besar dalam kehidupan manusia, baik dari segi pengetahuan maupun teknologi.

Pada zaman sekarang, ilmu pengetahuan alam diberikan pada semua tingkatan siswa di sekolah, mulai sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT). Beberapa pengertian mengenai ilmu pengetahuan alam atau sains banyak dikemukakan para ahli, antara lain Rutherford dan Ahlgren (1990) yang mengemukakan bahwa sains merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan. Proses ini sangat tergantung pada proses melakukan pengamatan

yang cermat dari fenomena-fenomena yang ada dan menemukan teori-teori untuk membuat keputusan dari hasil pengamatan tersebut. Perubahan dalam pengetahuan tidak bisa dihindari karena pengamatan baru bisa menantang teori yang berlaku. Tidak peduli seberapa baik satu teori menjelaskan serangkaian hasil pengamatan.

Selanjutnya dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan mengenai pengertian IPA, yaitu IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, tetapi juga menanamkan sikap ilmiah serta keterampilan berpikir yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA sejatinya merupakan proses interaksi antara siswa, pendidik, dan media pembelajaran pada lingkungan alam. Mata pelajaran IPA penting diajarkan sebagai mata pelajaran mengkhusus karena IPA mampu menjadi wahana dalam menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah yang berguna ketika siswa menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari (Pratiwi, 2022:359).

Sistem pernapasan pada manusia secara sederhana dapat dipahami sebagai serangkaian proses pertukaran gas yang terjadi pada manusia. Pertukaran gas yang dimaksud adalah pertukaran gas oksigen dan karbondioksida yang terjadi sebagai pendukung aktivitas metabolisme yang berlangsung di setiap sel penyusun makhluk hidup. Oksigen merupakan hal yang dibutuhkan manusia. Mekanisme pernapasan atau yang disebut respirasi, merupakan proses pertukaran gas Oksigen (O_2) dengan karbondioksida (CO_2). Menurut Lampignano & Kendrick (2018) secara anatomi, saluran pernapasan dibagi menjadi dua yaitu saluran pernapasan atas yang berisi organ di luar thorax (hidung, faring, dan laring), dan saluran pernapasan bawah yang berisi organ di dalam thorax (trakea, bronkus, bronkiolus, ductus alveolaris, dan alveoli). Oksigen berdifusi ke dalam darah pada saat itu pula karbondioksida dikeluarkan dari darah. Pertukaran gas dilakukan dengan jalan napas (Soraya et al., 2025:470).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2026 di SDN Mlancu 3 pada siswa kelas V, metode mengajar yang digunakan guru yaitu ceramah dengan bantuan media yang sudah ada di sekolah. Saat proses pembelajaran berlangsung, sudah terdapat interaksi antara siswa dengan guru. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi pelajaran dan siswa juga merespon pertanyaan yang diberikan guru sehingga terdapat interaksi Tanya jawab yang mengenai materi yang dipelajari. Akan tetapi hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru dan hanya siswa yang sering aktif yang menjawab pertanyaan tersebut.

Ketika dilakukan evaluasi pembelajaran melalui tes hasil belajar siswa pada materi ini tergolong rendah dan banyak siswa yang kesulitan mengurutkan organ-organ sistem pernapasan selain itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung. Ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 42,85% dari 28 siswa, jumlah yang tuntas hanya 12 siswa sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa dengan KKTP 75 yang menunjukkan sebagian besar siswa belum memahami materi tersebut.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa pada saat pembelajaran IPAS sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku guru, buku paket, dan buku perpustakaan, kemudian materi dipaparkan kepada siswa dengan bantuan media sederhana seperti kertas manila atau gambar cetak berwarna, sehingga kondisi tersebut menyebabkan siswa tergolong kurang aktif selama pembelajaran berlangsung dan diperlukan media yang dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, diketahui bahwa meskipun sebagian siswa telah memiliki pengetahuan awal tentang sistem pernapasan manusia, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi organ dan proses pernapasan, serta terkadang terjadi kesalahpahaman karena pembelajaran yang dominan bersifat ceramah. Siswa juga cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat ketika pembelajaran berlangsung secara monoton, namun menjadi lebih tertarik, mudah memahami materi, dan lebih

aktif apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta melakukan pembelajaran praktik secara langsung.

Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru kelas V SDN Mlancu 3 untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Berdasarkan hasil angket diperoleh persentase sebesar 70% dengan kategori membutuhkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi IPA, namun media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih belum sepenuhnya mendukung pembelajaran, khususnya pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Guru juga mengungkapkan mengalami kesulitan memperoleh media pembelajaran yang sesuai serta menilai bahwa media yang tersedia belum mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan antusias belajar siswa.

Untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas V SDN Mlancu 3 terkait penggunaan media pembelajaran pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Berdasarkan hasil penyebaran angket, diperoleh jumlah skor sebesar 252 dari skor maksimum 280 dengan persentase sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat membutuhkan media pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka lebih memperhatikan penjelasan guru, memahami materi, serta mengingat konsep yang dipelajari. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika guru menggunakan media pembelajaran. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih berani bertanya maupun menjawab pertanyaan apabila pembelajaran didukung oleh media yang menarik. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan semangat belajar

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu mereka memahami materi Sistem Pernapasan Manusia dengan lebih baik.

Selain itu, sebagian siswa juga mengungkapkan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pernapasan manusia, terutama terkait dengan urutan organ-organ pernapasan serta fungsi dari masing-masing organ tersebut. Lebih lanjut, siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih variatif agar dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada sumber belajar konvensional seperti buku dan gambar sederhana. Meskipun telah terjadi interaksi tanya jawab antara guru dan siswa, Tingkat partisipasi siswa belum optimal karena hanya Sebagian kecil siswa yang aktif, sementara Sebagian besar lainnya cenderung pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, terutama dalam mengurutkan organ-organ sistem pernapasan, yang tercermin dari hasil belajar dengan tingkat ketuntasan hanya 42,85%. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menarik guna meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa secara optimal.

Kebutuhan akan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat juga berkaitan dengan karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar. Karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar perlu diketahui oleh guru agar dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran salah satunya adalah memahami karakteristik siswa. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu maupun kelompok yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam proses

pengorganisasian pembelajaran. Jika dalam menyampaikan materi Pelajaran guru kurang memperhatikan karakteristik siswa dan ciri-ciri kepribadian siswa tidak dijadikan pijakan dalam pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan memahami materi Pelajaran (Magdalena et al., 2023:57). Usaha apa pun yang dilakukan guru dalam merancang pembelajaran, jika tidak memahami karakteristik siswa sebagai subjek belajar, maka pembelajaran yang dilakukan tidak akan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa.

Salah satu karakteristik siswa Sekolah Dasar adalah mereka berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap di mana siswa lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Hal ini juga terlihat pada siswa di SDN Mlancu 3 yang berada pada tahap perkembangan tersebut sehingga mereka lebih mudah memahami materi sistem pernapasan manusia apabila disajikan melalui media pembelajaran yang nyata, gambar, atau model sederhana. Dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang cukup tinggi, terutama ketika mempelajari organ-organ pernapasan dan proses terjadinya pernapasan pada manusia. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran konkret serta kegiatan pengamatan sederhana sangat membantu siswa dalam memahami konsep sistem pernapasan manusia dengan lebih baik.

Berkaitan dengan kondisi tersebut, permasalahan yang muncul ini tidak hanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, tetapi juga karena belum tersedianya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak secara konkret. Dalam era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada media visual dan interaktif yang dapat menggugah rasa ingin tahu dan menstimulasi aktivitas berpikir. Media visual memainkan peran krusial dalam pembelajaran, secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Berbagai bentuk media visual seperti gambar, diagram, dan animasi memungkinkan siswa untuk mengakses serta memahami informasi secara lebih efisien (Wahidin, 2025:290). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan media

pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, yaitu senang bermain, menyusun, dan mengeksplorasi sesuatu.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan menunjukkan minat dalam memahami sebuah materi yang disampaikan guru. Kegiatan belajar mengajar juga memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Media ini tidak hanya memberikan informasi tentang sistem pernapasan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menguji pengetahuan mereka dengan cara yang menarik dan edukatif. Pembelajaran berbasis game meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game lebih efisien dan efektif. Dengan motivasi belajar, siswa akan terdorong untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa memiliki lebih banyak kebebasan, mereka memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan, dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa (Aditama et al., 2025:82).

Keunggulan dari penggunaan media pembelajaran *Board Game* terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Board Game* sendiri sebagai media belajar dirasakan lebih efektif ketimbang belajar dengan penjelasan, *Board Game* juga sebagai pilihan alternative agar siswa tidak hanya belajar di meja namun bisa berinteraksi dengan duduk melingkar di atas karpet, mendengar temannya bernyanyi, bercerita, melakukan tantangan yang ada di kartu permainan tersebut sehingga tidak ada anak yang sibuk sendiri dengan aktivitasnya (Ningtyas, 2023:876). Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan, media ini mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, *Board Game* dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di dalam kelas maupun sebagai media pembelajaran mandiri di rumah.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ningtyas (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik dan mengurangi rasa bosan saat belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arifianto (2021) menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi sains. Dalam konteks materi sistem pernapasan, *Board Game* dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana proses pernapasan berlangsung, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih efektif. Media *Board Game* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan keunggulan dan hasil penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran *Board Game* untuk materi sistem pernapasan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas 5, serta untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sains yang kompleks.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah mendeteksi permasalahan yang terjadi pada variable yang akan diteliti. Adapun dalam penelitian “pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3” berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada media sederhana seperti kertas manila dan gambar statis, belum mampu menyajikan konsep secara konkret dan interaktif.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi IPA.
3. Belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi sistem pernapasan manusia di kelas 5 SDN Mlancu 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Board Game* pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Board Game* pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Board Game* pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan peneliti adalah:

1. Mengetahui tingkat kevalidan *Board Game* pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan *Board Game* pada materi sistem pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3.
3. Mengetahui tingkat keefektifan *Board Game* pada materi sistem pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V SDN Mlancu 3.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik dari segi teoritis maupun praktis. Secara teoritis, media pembelajaran *Board Game* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat menjadi landasan teori bagi penelitian-penelitian berikutnya yang terkait dengan pembelajaran Ipa. Sementara itu, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Dampaknya hasil belajar Ipa siswa diharapkan dapat mengalami peningkatan.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran *Board Game* diharapkan dapat memotivasi guru untuk terus berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran *Board Game*, sehingga memperkaya pemahaman sekolah tentang media pembelajaran.

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.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9, 260–266.
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Darmo B, Tashya A, & Wardhani A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27.
- Dewi, R. P., & Sulistiowati. (2018). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Tema 4 Subtema 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Menilai Sastra Untuk Siswa Tunanetra Kelas IV SD di YPAB (Yayasan Penyandang Anak Buta) Surabaya. *jurnal UNESA*, 2(2), 1–7.
- 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.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>

- 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., & Rudyanto, R. (2025). Pengembangan Media Board Game “Ekosistem Simbioterra” untuk Memfasilitasi Pemahaman dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1319–1326.
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>
- 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., & Penggabea, 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. *JHIP - 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.
- Pratiwi, J. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMP. *IIPSI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 202–207.
- Pratiwi, N. K. R. (2022). The Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 359–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.614>
- 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/jimnd.v19i02.14334>
- 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.
- Salsabila, & Muliati, R. (2025). Perancangan Board Game Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau Di Kota Padangpanjang. 1(8), 136–146.
- 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.
- Soraya, G. E., Anggraeni, A., & Wati, R. (2025). Teknik Pemeriksaan Radiografi Thorax Tampak Klinis Serviks Suspek Croup Dan Batuk Pediatri di Instalasi Radiologi RSUD Dr. R. Soetijono Blora. *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 5(2), 469–476.
- 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.

- Syaifullah, M. (2021). Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau dari Karakteristik Fisik dan Psikomotorik Anak Usia Dasar. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- 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.
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, J., Samijo, S., Darsono, D., Santia, I., Handayani, A. D., Sulistyono, B. A., Hima, L. R., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 119–123. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i1.162>