

# **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Boardgame Kartu Rempah Siswa Kelas V SD Negeri 02 Macanan**

**Muhammad Rizqi Ramadhan<sup>\*1</sup>, Dhiya Fauziy Lestiko Wafiy<sup>2</sup>, Bagus Nanda Kusumo Nurdyanto<sup>3</sup>, Dodik Khoirul Insan<sup>4</sup>, Ridho Aji Santoso<sup>5</sup>, Muhammad Setiyawan<sup>6</sup>**

<sup>123456</sup>S1 Informatika, <sup>123456</sup>STMIK Amikom Surakarta

<sup>123456</sup>Sukoharjo - Indonesia

Email: <sup>1</sup>[muhhammad.130615@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:muhhammad.130615@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>2</sup>[dhiya.130619@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:dhiya.130619@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>3</sup>[bagus.130586@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:bagus.130586@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>4</sup>[dodik.130621@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:dodik.130621@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>5</sup>[ridho.130618@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:ridho.130618@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>6</sup>[muhammadsetiyawan@dosen.amkomsolo.ac.id](mailto:muhammadsetiyawan@dosen.amkomsolo.ac.id)

## **Abstract**

*This research aims to develop an interactive learning media in the form of "Kartu Rempah Nusantara" boardgame to improve focus and memory of fifth-grade students at SDN 02 Macanan. The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method was used in this study. The game was designed to introduce various Indonesian spices while training students' visual focus and concentration skills, similar to Spider Solitaire concept but with educational content. The research involved 17 fifth-grade students as respondents. Data collection was conducted through questionnaires, interviews, and direct observation during game testing. The results showed that the boardgame received positive responses from students with an overall average score of 4.1 out of 5.0. The highest score was achieved in the "Rules of the Game" aspect (4.6), followed by "Design and Game Equipment" (4.6). Although there were challenges in students' attention and information retention, the game successfully created an engaging and educational learning environment. This boardgame proves to be an effective alternative learning media that can enhance students' learning motivation while preserving Indonesian cultural knowledge about spices.*

**Keywords:** *Boardgame, Interactive Learning Media, ADDIE, Elementary Education, Indonesian Spices*

## **Abstraksi**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa boardgame "Kartu Rempah Nusantara" guna meningkatkan fokus dan daya ingat siswa kelas V SDN 02 Macanan. Metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan dalam penelitian ini. Permainan dirancang untuk mengenalkan berbagai rempah-rempah Indonesia sambil melatih kemampuan fokus visual dan konsentrasi siswa, mirip dengan konsep Spider Solitaire namun dengan muatan edukatif. Penelitian melibatkan 17 siswa kelas V sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi langsung selama pengujian permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa boardgame mendapat respon positif dari siswa dengan skor rata-rata keseluruhan 4,1 dari 5,0. Skor tertinggi dicapai pada aspek "Rule of the Game" (4,6), diikuti "Desain dan Peralatan permainan" (4,6). Meskipun terdapat kendala dalam perhatian siswa dan retensi informasi, permainan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan edukatif. Boardgame ini terbukti*

*menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus melestarikan pengetahuan budaya Indonesia tentang rempah-rempah.*

**Kata Kunci:** *Boardgame, Media Pembelajaran Interaktif, ADDIE, Pendidikan Dasar, Rempah Nusantara*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar, khususnya kelas V, berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi visual dan interaktif untuk memaksimalkan proses belajar [1]. Penggunaan media pembelajaran tradisional yang monoton seringkali menyebabkan menurunnya motivasi dan konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) telah terbukti efektif dalam meningkatkan *engagement* dan hasil belajar siswa [2]. Boardgame sebagai salah satu bentuk permainan edukatif memiliki keunggulan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik siswa [3]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *boardgame* dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus, daya ingat, dan kemampuan pemecahan masalah siswa [4].

Sekolah Dasar Negeri 02 Macanan, yang terletak di Kabupaten Karanganyar, menghadapi tantangan dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya dalam pengenalan kekayaan alam Indonesia berupa rempah-rempah. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengingat berbagai jenis rempah-rempah beserta karakteristiknya [5].

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan belum mampu mengoptimalkan kemampuan fokus dan daya ingat siswa. "Kartu Rempah Nusantara" merupakan boardgame edukatif yang dikembangkan dengan mengadaptasi konsep Spider Solitaire, di mana pemain harus mencocokkan kartu nama rempah dengan kartu gambar rempah yang sesuai. Game ini terdiri dari 40 kartu nama rempah, 40 kartu gambar rempah yang menampilkan berbagai jenis rempah-rempah Indonesia seperti jahe, kunyit, kayu manis, cengkeh, dan lainnya, serta satu papan permainan berukuran 60x40 cm. Setiap kartu gambar dirancang dengan detail visual yang jelas namun beberapa memiliki kemiripan bentuk dan warna untuk menantang kemampuan fokus visual siswa. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-4 pemain dengan durasi 15-20 menit per sesi, sehingga sesuai dengan attention span siswa sekolah dasar.

Konsep Spider Solitaire yang mengharuskan pemain untuk mencocokkan dan mengurutkan kartu dengan strategi tertentu dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang edukatif [6]. Penggabungan konsep ini dengan materi rempah-rempah Nusantara diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Penelitian tentang pengembangan boardgame edukatif menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan retensi memori dan kemampuan konsentrasi siswa [7].

Pengembangan media pembelajaran dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) telah terbukti sistematis dan efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas[8]. Metode ini memungkinkan pengembang untuk melakukan analisis kebutuhan yang mendalam, merancang solusi yang tepat, mengembangkan produk secara iteratif, mengimplementasikan dengan uji coba, dan mengevaluasi efektivitas produk [9].

Pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejemuhan dalam pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Media yang dikembangkan berupa boardgame edukatif “Kartu Rempah Nusantara”, yaitu permainan kartu yang menggabungkan aktivitas bermain, strategi, dan kerja sama untuk membantu siswa memahami materi serta melatih daya ingat. Mekanisme permainan diadaptasi dari *Spider Solitaire*, sehingga menuntut fokus, ketelitian, dan memori jangka pendek saat mencocokkan gambar dan nama rempah. Media ini memiliki keunggulan berupa konten budaya lokal, desain visual menarik, interaksi langsung antar siswa, serta penggunaan tanpa perangkat digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis boardgame “Kartu Rempah Nusantara” sebagai sarana untuk meningkatkan fokus dan daya ingat siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan budaya lokal.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki konsep serupa dengan adanya penelitian ini telah menunjukkan efektivitas *boardgame* dan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Pembelajaran berbasis permainan diketahui mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame* untuk aktivitas Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa[1]. Berbeda dengan penelitian ini yang menitikberatkan pada peningkatan focus dan daya ingat siswa kelas V SDN 02 Macanan dalam mengenal berbagai jenis rempah Nusantara melalui rangsangan visual dan memori jangka pendek.

Pendekatan *game-based learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian berjudul “Efektivitas *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar” mengembangkan media digital berbasis kuis sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif[2]. Sedangkan penelitian ini menggunakan media fisik berupa *boardgame* Kartu Rempah Nusantara yang memungkinkan interaksi langsung antar siswa serta pembelajaran yang lebih kontekstual .

Nilai budaya lokal juga muncul dalam penelitian berjudul “Perancangan *Boardgame* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa”, yang memanfaatkan permianan edukatif untuk pelestarian budaya[3]. Jika penelitian tersebut mengangkat lagu daerah sebagai fokus pembelajaran, penelitian ini mengangkat rempah-rempah Nusantara untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih relevan dengan kontekstual di sekolah dasar.

Penerapan mekanisme permainan strategi dijelaskan dalam penelitian berjudul “Adaptasi Konsep *Spider Solitaire* dalam Pengembangan Game Edukatif untuk Anak”, yang memanfaatkan struktur permainan untuk melatih ketelitian dan strategi berpikir[6]. Penelitian ini mengadaptasi mekanisme tersebut ke dalam bentuk pencocokan gambar dan nama rempah untuk meningkatkan fokus visual dan daya ingat siswa kelas V SDN 02 Macanan.

Model ADDIE juga terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur dan tervalidasi. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model ADDIE” menunjukkan keberhasilan model tersebut dalam merancang media digital interaktif[8]. Berbeda dari penelitian tersebut yang berorientasi pada media digital, penelitian ini menerapkan model ADDIE pada media fisik berupa boardgame ‘Kartu Rempah Nusantara’ berbasis budaya lokal.

Integrasi materi rempah Nusantara ke dalam pembelajaran IPAS juga dijelaskan dalam penelitian berjudul “Integrasi Materi Rempah-Rempah Nusantara dalam Kurikulum IPAS Sekolah Dasar”, yang menekankan pentingnya penguatan kurikulum berbasis kekayaan lokal[12]. Namun berbeda dari penelitian tersebut yang berfokus pada pengembangan kurikulum, penelitian ini menghadirkan media konkret berupa boardgame yang dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

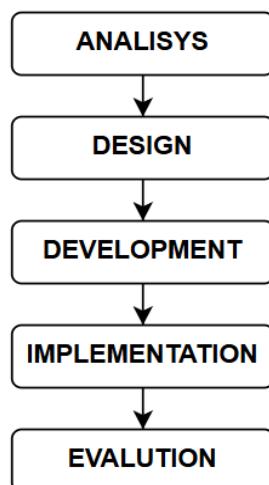
### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) [10]. Model ADDIE dipilih karena struktur yang sistematis dan fleksibel untuk pengembangan media pembelajaran interaktif [11]. Berikut penjelasan singkat tentang tahapannya:

1. Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran bagi siswa. Analisis meliputi kebutuhan siswa, kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kondisi lingkungan belajar. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru kelas V, serta telaah dokumen kurikulum IPAS SDN 02 Macanan agar pengembangan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Tahap Design dilakukan dengan merancang struktur permainan, alur mekanisme permainan, desain visual kartu dan papan permainan, serta instrumen evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang boardgame dengan mengadaptasi

kONSEP permainan *Spider Solitaire* sebagai upaya untuk melatih fokus dan daya ingat siswa.

3. Tahap Development dilakukan dengan membuat prototipe boardgame yang terdiri dari kartu nama rempah, kartu gambar rempah, papan permainan, serta buku panduan permainan. Produk hasil pengembangan divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi IPAS untuk memastikan kelayakan media sebelum diujicobakan.
4. Tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba penggunaan *boardgame "Kartu Rempah Nusantara"* pada 17 siswa kelas V SDN 02 Macanan dalam pembelajaran IPAS. Guru kelas bertindak sebagai fasilitator selama kegiatan berlangsung, sementara peneliti melakukan observasi untuk melihat tingkat keterlibatan siswa, kemampuan fokus, serta pemahaman terhadap materi rempah Nusantara. Setelah kegiatan selesai, siswa diminta mengisi kuesioner untuk menilai aspek desain permainan, aturan permainan, materi pembelajaran, dan efektivitas media.
5. Tahap Evaluation dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert 1–5 yang menilai empat aspek utama, yaitu desain dan peralatan permainan, aturan permainan, materi pembelajaran, dan hasil akhir permainan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan media pembelajaran.



Gambar 1. Alur Metode ADDIE

Gambar 1. merupakan moodel ADDIE terdiri dari lima tahapan yang dilakukan secara berurutan mulai dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan terarah.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Berdasarkan hasil analisis, siswa kelas V SDN 02 Macanan yang berusia 10–11 tahun mampu memahami aturan permainan yang kompleks dan memiliki

minat tinggi terhadap metode pembelajaran interaktif. *Boardgame "Kartu Rempah Nusantara"* yang dirancang mengadaptasi mekanika *Spider Solitaire* ini berisi kartu nama dan gambar rempah, papan permainan, serta buku panduan, dan dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang selama sekitar lima belas hingga dua puluh menit. Prototipe dibuat menggunakan bahan berkualitas, mendapat penilaian sangat baik dari ahli media serta dinilai baik sekali oleh ahli materi. Uji coba bersama 17 siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif, dengan aspek aturan permainan dan desain menjadi yang paling disukai, sementara penilaian keseluruhan menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi rempah-rempah masuk dalam mata pelajaran IPAS dengan kompetensi dasar pengenalan kekayaan alam Indonesia [12]. Dari 17 siswa yang dianalisis menunjukkan minat tinggi terhadap permainan interaktif, namun ada juga yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus pada pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif [13].

#### **4.1. Analisis**

##### **4.1.1. Profil Sekolah**

SD Negeri 02 Macanan merupakan sekolah dasar di Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, dengan 6 guru dan 85 siswa yang belajar dalam satu sesi pada pagi hari. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku paket, LKS, dan papan tulis, sehingga siswa sering pasif dan kurang fokus saat menerima materi. Meskipun sekolah memiliki ruang kelas dan perpustakaan yang dapat mendukung kegiatan kelompok, pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media inovatif, seperti boardgame edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan aktivitas kolaboratif siswa dalam pembelajaran IPAS.

##### **4.1.2. Mata Pelajaran yang Digunakan**

Media pembelajaran berupa *Boardgame "Kartu Rempah Nusantara"* diintegrasikan pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas 3 hingga 6. Permainan ini mengenalkan berbagai jenis rempah Nusantara melalui kegiatan mencocokkan gambar dan nama rempah, melatih daya ingat, konsentrasi, kemampuan pengamatan, serta berpikir logis. Siswa juga belajar mengelompokkan kartu secara terurut sebagai dasar pemahaman keanekaragaman hayati dan keterkaitan tanaman dengan kehidupan manusia.

##### **4.1.3. Target Pemain**

*Boardgame* ini ditujukan untuk siswa SD kelas 3–6 sesuai dengan perkembangan kognitif mereka yang sudah mampu memahami aturan permainan dan mengenali informasi visual. Permainan selaras dengan materi IPAS mengenai tumbuhan dan manfaatnya. Selain siswa, guru dan keluarga juga dapat menggunakan permainan ini

sebagai sarana belajar sambil bermain di kelas maupun di rumah, dengan aturan yang sederhana dan tampilan kartu yang menarik.

#### 4.2. Desain *Boardgame* dan Pengembangan

*Boardgame* “Kartu Rempah Nusantara” memiliki desain visual sederhana dan edukatif, dengan papan permainan yang memuat area khusus untuk menata kartu gambar serta kartu nama rempah. Warna yang digunakan dibuat kontras agar mudah dibedakan. Mekanisme permainan terinspirasi dari *Spider Solitaire*, namun disesuaikan untuk pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan gambar dan nama rempah yang mirip, sehingga melatih fokus dan kemampuan pengamatan siswa.

##### 4.2.1. Desain *Boardgame* Manual

Komponen permainan “Kartu Rempah Nusantara” dirancang untuk mendukung proses bermain sekaligus memperkuat unsur edukatif. Seluruh alat permainan dibuat aman, mudah digunakan, dan menarik bagi siswa sekolah dasar, dengan pemilihan warna, ukuran, dan bahan yang nyaman serta tahan lama untuk penggunaan di sekolah.



Gambar 2. Papan Game



Gambar 3. Macam Rempah dan Nama Rempah



Gambar 4. Logo belakang kartu



Gambar 5. Urutan Kartu seuain urutan nama

##### 4.2.2. Peralatan yang Digunakan

- Papan Permainan  
Berfungsi sebagai tempat menyusun kartu gambar dan nama rempah dengan tata letak bergaris agar rapi dan mudah dibaca, serta memiliki warna kontras agar gambar rempah terlihat jelas.
- Kartu Gambar Rempah  
Berisi ilustrasi berbagai rempah dengan detail visual yang menantang, membantu siswa mengenali perbedaan tiap jenis rempah.
- Kartu Nama Rempah  
Memuat nama rempah yang harus dicocokkan dengan kartu gambar, melatih daya ingat dan pemahaman siswa.
- Aturan Permainan

Panduan cara bermain yang sederhana dan mudah dipahami siswa SD, mencakup jumlah pemain, langkah bermain, dan syarat menang.

#### **4.2.3. Aturan Permainan**

1. Jumlah Pemain  
Dapat dimainkan oleh 2–4 pemain dengan pembagian kartu menyesuaikan jumlah pemain.
2. Persiapan  
Semua kartu dikocok dan dibagikan merata, lalu papan permainan diletakkan di tengah.
3. Giliran Bermain  
Pemain bergiliran searah jarum jam untuk mencocokkan kartu nama dengan kartu gambar rempah di papan atau tumpukan terbuka.
4. Jika Tidak Bisa Bermain  
Giliran langsung berpindah ke pemain berikutnya tanpa mengambil kartu tambahan.
5. Menang  
Pemain yang lebih dulu menghabiskan semua kartunya menjadi pemenang.
6. Manfaat Edukatif  
Melatih fokus, konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan membedakan detail visual rempah.

#### **4.3. Pengembangan *Boardgame***

Game “Rempah Nusantara” merupakan versi digital dari *boardgame* manual yang bertujuan memperluas akses dan memudahkan bermain kapan saja tanpa batas ruang. Desainnya sederhana dan ramah anak, dengan latar krem bernuansa hangat serta elemen hijau alami. Teks dibuat besar dan jelas, dan game dapat dimainkan melalui ponsel maupun PC.

##### **4.3.1. Interface versi Digital**

###### **1. Loading Page**

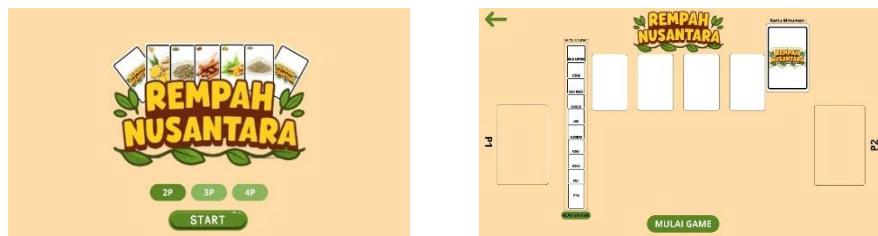
Pada gambar 6, menampilkan tampilan awal dan *game* sedang memuat ditandai dengan logo game “Rempah Nusantara”.



Gambar 6. Layar Loading

###### **2. Menu Pemilihan Pemain dan Tampilan Awal Permainan**

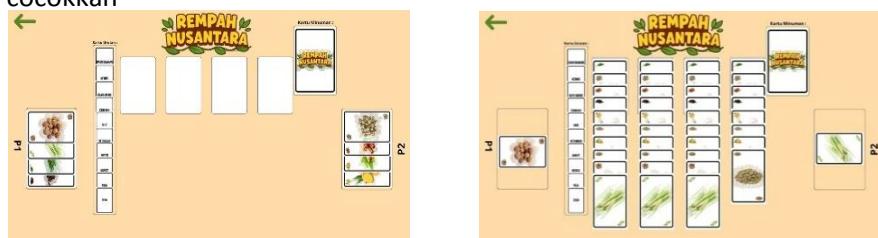
Pada gambar 7, pemain dapat memilih jumlah pemain(2P,3P,4P) dan tombol START untuk mulai dan tampilan 2P (P1 dan P2)



Gambar 7. Menu Pemilihan Pemain dan Tampilan Awal Permainan

### 3. Desain Permainan dan Proses Permainan

Pada gambar 8, menampilkan kartu P1 dan P2 dan kartu setelah proses di cocokkan



Gambar 8. Tampilan Awal Arena dan Proses Permainan

### 4. Tampilan Kemenangan

Pada gambar 9, menampilkan desain kemenangan P1



Gambar 9. Tampilan Kemenangan

Jika pemain ingin menambah slot pemain maka diarahkan ke menu pemilihan pemain dan permainan akan dimainkan sesuai jumlah pemain yang di pilih dan proses permainan juga sesuai jumlah pemain yang dipilih dan ini juga berlaku jika memilih jumlah pemain dengan P2, P3, P4 dan akan menampilkan tampilan kemenagan sesuai pemain yang berhasil memenangkan perminan.

#### 4.3.2. Aturan Game Digital

Game dimainkan oleh 2–4 pemain. Setelah memilih jumlah pemain, sistem membagikan kartu secara acak dan menampilkan urutan target rempah. Pemain bergiliran mencocokkan kartu gambar dengan urutan di papan, memperhatikan detail visual yang mirip. Jika tidak ada kartu yang cocok, pemain melewatkannya giliran. Pemenang adalah pemain yang pertama menghabiskan kartunya. Game ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi, daya ingat, ketelitian, dan pengetahuan rempah Nusantara.

#### **4.4. Implementasi dan Hasil Pengujian**

Pengujian *Boardgame* “Rempah Nusantara” dilakukan di SD Negeri 02 Macanan dengan 17 siswa kelas V sebagai responden. Siswa mengikuti permainan dengan antusias, meskipun beberapa masih kurang fokus dan kesulitan mengingat materi rempah. Secara keseluruhan, pengujian berlangsung lancar dan permainan terbukti menarik minat serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meski masih diperlukan strategi untuk meningkatkan perhatian dan daya ingat siswa,, sehingga hasil yang didapat total seperti tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Indikator	Total Nilai	Rata-Rata
<b>1</b>	<b>Desain dan Peralatan permainan</b>	<b>39,9</b>	<b>4,6</b>
	a. Desain boardgame pembelajaran	118	4,5
	b. Kelengkapan peralatan untuk permainan	124	4,8
	c. Tingkat modifikasi / ide boardgame	117	4,5
	<b>Sub Total</b>	A	B
<b>2</b>	<b>Rule of The Game</b>	<b>39,5</b>	<b>4,6</b>
	a. Peraturan permainan menarik	113	4,3
	b. Pemain memahami aturan permainan	117	4,5
	c. Antusias dalam permainan	127	4,9
	d. Mudah untuk dimainkan	117	4,5
	<b>Sub Total</b>	C	D
<b>3</b>	<b>Materi pembelajaran</b>	<b>31,9</b>	<b>3,7</b>
	a. Kesesuaian dengan model permainan	112	4,3
	b. Pemahaman materi	115	4,4
	c. Tingkat kesulitan	60	2,3
	e. Prosentase pertanyaan yang didapatkan pemain	96	3,7
	<b>Sub Total</b>	E	F
<b>4</b>	<b>Akhir permainan</b>	<b>31,3</b>	<b>3,7</b>
	a. Semua pemain dapat menyelesaikan permainan	97	3,7
	b. Durasi permainan	91	3,6
	<b>Sub Total</b>	G	H
	<b>Total</b>	107,0	4,1

Keterangan:

I= 107,0

J= 4,1

- (a) Nilai untuk indikator 1,rata-rata(B)
- (b) Nilai untuk indikator 2,rata-rata(D)
- (c) Nilai untuk indikator 3,rata-rata(F)
- (d) Nilai untuk indikator 4,rata-rata(H)
- (e) Nilai total keseluruhan,rata-rata(J)

#### **4.5. Evaluasi**

Evaluasi media *boardgame* “Kartu Rempah Nusantara” dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba pada siswa kelas V. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori “sangat layak”, sehingga media dapat digunakan tanpa revisi besar. Uji coba pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses belajar. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan fokus dan daya ingat, yang terlihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, *boardgame* ini dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi IPAS.

### **5. KESIMPULAN**

Pengembangan *boardgame* “Kartu Rempah Nusantara” dengan metode ADDIE berhasil menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif bagi siswa kelas V. Evaluasi menunjukkan respons sangat positif, terutama pada aspek aturan permainan, desain visual, serta kelengkapan komponen yang mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis rempah Nusantara. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung penerapan pembelajaran aktif sesuai Kurikulum Merdeka, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya Indonesia. Meskipun masih ditemukan kendala seperti sebagian siswa yang kurang fokus dan kesulitan mengingat materi, *boardgame* ini tetap dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan potensi pengembangan lebih lanjut melalui versi digital, penyesuaian tingkat kesulitan, serta perluasan tema budaya Indonesia lainnya agar manfaatnya semakin luas dan berkelanjutan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] A. Rahmawati, D. Kurniawan, dan S. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 7, no. 2, pp. 234-248, 2021.
- [2] B. Sari, R. Hidayat, dan L. Pratiwi, "Efektivitas Game-Based Learning dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Elementary Education*, vol. 4, no. 1, pp. 45-58, 2022.
- [3] C. Wijaya, F. Rahman, dan M. Sari, "Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar," *Fenomen: Jurnal Fenomena Seni*, vol. 15, no. 2, pp. 112- 125, 2023.
- [4] D. Pratama, A. Nugroho, dan S. Fitriani, "Implementasi Media Board Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," *Attadib: Journal of Elementary Education*, vol. 6, no. 1, pp. 78- 92, 2024.
- [5] E. Marlina, T. Setiawan, dan R. Wulandari, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran IPAS Kelas V," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 3, pp. 189-203, 2023.

- [6] F. Handayani, K. Suryanto, dan N. Purnama, "Adaptasi Konsep Spider Solitaire dalam Pengembangan Game Edukatif untuk Anak," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 25, no. 2, pp. 167-180, 2022.
- [7] G. Aditya, P. Kusuma, dan I. Lestari, "Boardgame sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 23, no. 1, pp. 34-47, 2021.
- [8] H. Setiawati, M. Rahma, dan D. Permata, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 145- 159, 2024.
- [9] I. Nurhadi, L. Sinta, dan B. Pratomo, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 201-214, 2021.
- [10] J. Kartini, R. Melati, dan A. Wijayanti, "Metode ADDIE pada Pengembangan Media Pembelajaran E- Modul Interaktif," *Jurnal Vokasi Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 89-103, 2021.
- [11] K. Suprianto, E. Rahayu, dan Y. Fitria, "Model Pengembangan ADDIE untuk Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D," *Jurnal Education and Development*, vol. 9, no. 4, pp. 256-270, 2021.
- [12] L. Safitri, N. Hidayah, dan O. Salam, "Integrasi Materi Rempah-Rempah Nusantara dalam Kurikulum IPAS Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Budaya Lokal*, vol. 5, no. 2, pp. 123-137, 2022.
- [13] M. Anggraini, H. Putri, dan Q. Rahman, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Interaktif," *Elementary School Journal*, vol. 12, no. 1, pp. 67-81, 2023.