



PENGEMBANGAN MEDIA GABOLE UNTUK PEMBELAJARAN IPS KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI KELAS IV SD

Yuana Fitri^{1*}, Suprayitno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 Juli 2025

Revisi 15 Juli 2025

Diterima 24 Juli 2025

Abstract

This study aims to develop the Game Board Lesson (GABOLE) media for teaching Social Studies, specifically the topic of Social and Cultural Diversity, in grade IV at SD Khadijah 3 Surabaya. The objective is to enhance students' understanding and mastery of the material, making the learning process more effective and innovative. The purpose of this research is to assess the validity, effectiveness, and practicality of the developed GABOLE media. The study employs the ADDIE model and follows a Research and Development (R&D) approach. The results indicate that the GABOLE media is highly valid, practical, and effective. It is considered highly valid with a 94% rating from media experts and 91% from subject matter experts. The media is considered highly effective due to an 83% improvement in students' understanding of social and cultural diversity, with an N-Gain of 0.71, indicating a high level of learning achievement. Additionally, the media is highly practical, as evidenced by a 97.18% student response rate and a 100% teacher response rate on the practicality questionnaire.

Kata kunci:

Media GABOLE,
Keberagaman Sosial
Budaya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media Game Board Lesson (GABOLE) Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya kelas IV di SD Khadijah 3 Surabaya guna meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan dari media GABOLE yang peneliti kembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menggunakan jenis penelitian (R&D). Hasil yang diperoleh dari penelitian Pengembangan Media GABOLE Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Dikatakan sangat valid karena didapatkan persentase 94% oleh ahli media dan 91% oleh ahli materi. Dikatakan sangat efektif karena peningkatan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya sebesar 83% dan N-Gain sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi. Serta dikatakan sangat praktis karena adanya penilaian angket respon peserta didik sebesar 97,18% dan angket guru sebesar 100%.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Yuana Fitri

yuana.18095@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi juga dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Segala aspek kehidupan manusia saat ini menggunakan kecanggihan teknologi. Hal ini juga dirasakan pada aspek pendidikan. Teknologi memberi manfaat pada pendidikan. Pembaruan yang dilakukan oleh guru adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik, berguna bagi peserta didik, dan dapat digunakan dimanapun peserta didik berada. Contohnya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dibungkus dalam bentuk permainan dan kuis dengan materi yang diinginkan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta penyampaian yang dirasa kurang dikuasai peserta didik menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Terlebih pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Sosial berisi mengenai keberagaman sosial dan budaya yang membahas topik-topik mengenai keberagaman sosial dan keberagaman budaya di Indonesia. Namun diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal keberagaman tersebut. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Sehingga penggunaan media interaktif sangat dibutuhkan untuk memotivasi dan menarik perhatian peserta didik (Munawir et al, 2024)

Dalam pembelajaran IPS menurut (Anggoro, 2023) bahwa keberagaman sosial dan budaya merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk peserta didik pahami. Sedangkan cara untuk memudahkan peserta didik memahami materi tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif untuk peserta didik (Hariyati & Rachmadyanti, 2022). Media yang menarik dapat menguatkan pemahaman peserta didik. Menurut (Susanto, 2021) dengan media pembelajaran dapat meningkatkan kontribusi peserta didik pada ide-ide yang mereka temukan melalui dunia nyata. Menurut (Abi Hamid, 2020) bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berguna untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar materi Keragaman Sosial dan Budaya.

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan game untuk menarik perhatian peserta didik. Menurut (Rahmadani & Marlena, 2021) bahwa game merupakan

permainan yang dapat dijadikan sebagai media interatif yang menyenangkan bagi peserta didik. Game pada dasarnya berifat menarik. Artinya dengan menggunakan media game maka peserta didik akan memecahkan tantangan dalam game yang dimainkan. Board game merupakan suatu bentuk permainan dengan menggunakan media papan sebagai media belajarnya. Menurut kamus Cambridge bahwa board game adalah salah satu dari banyak permainan yang menggunakan papan dengan pola diatasnya, contohnya catur, monopoli, dan lain sebagainya. Dalam menggunakan permainan untuk belajar, peserta didik dapat memperoleh fungsi lain dari melakukan permainan, daya mengingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Menurut (Bahri, 2021) game merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disusun untuk memberikan pengalaman peserta didik saat melakukan pembelajaran. Menurut (Widoretno dkk, 2021) bahwa game adalah media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi dengan cepat.

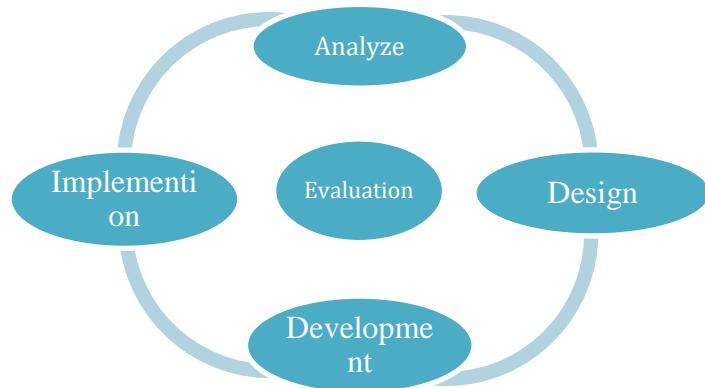
Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian peserta didik guna meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya. Namun pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat pula dilakukan saat peserta didik tidak berada di Sekolah namun juga bisa dilaksanakan saat peserta didik berada di rumah. Pembelajaran yang dilakukan bernama e-learning. Menurut (Weldami & Yogica, 2023) bahwa e-learning merupakan kegiatan belajar yang dilakukan dengan media digital sehingga informasi berupa materi dapat diakses pada media elektronik. Sedangkan menurut (Erwin Purwaningsih, 2024) menyatakan bahwa e-learning dapat dirancang sedemikian rupa guna membantu proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan berjalan lebih efektif, menarik, dan efisien. Sesuai pada karakteristik e-learning yang memanfaatkan teknologi internet untuk belajar sehingga pembelajaran peserta didik menggunakan media berupa smartphone, laptop, atau komputer dengan materi belajar yang telah disiapkan oleh guru.

Terdapat penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan pengembangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia oleh Julianto dengan melakukan pengembangan pada media aplikasi yang dibuat yaitu dengan media power point. Media yang telah dikembangkan dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, dari temuan

studi terdahulu tersebut memiliki kekurangan yaitu dari media yang hanya menyajikan materi belum mengintegrasikan multimedia interaktif berupa kuis, atau game. Media tersebut hanya menawarkan visualisasi media berupa informasi geografis dengan berfokus pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, tidak ada projek yang harus peserta didik kerjakan pada media tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu 1) Bagaimana kevalidan media GABOLE 2) Bagaimana keefektifan media GABOLE 3) Bagaimana kepraktisan media GABOLE pada pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Kelas IV SD. Tujuan dari penelitian ini diantara lain untuk 1) Mengetahui tingkat kevalidan 2) Mengetahui tingkat keefektifan 3) Mengetahui tingkat kepraktisan dari media Game Board Lesson (GABOLE) pada pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya Kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dapat membantu peneliti dalam mengembangkan produk sesuai dengan langkah-langkah sistematis, dan bertujuan untuk mengembangkan produk yang tepat guna dan tepat sasaran (Yuniastuti, 2021). Sedangkan model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan yang meliputi fase analisis, desain pengembangan, implementasi media hingga evaluasi media yang telah dikembangkan. Evaluasi digunakan untuk memperkuat suatu produk dengan cara melalui prosedurnya. Sehingga tingkat resiko dari kesalahan yang dibuat atau jika terdapat kekurangan dalam produk yang dikembangkan akan dapat diminimalisir (Yuniastuti, 2021).



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Khadijah 3 Surabaya dengan objek media pengembangan Game Board Lesson (GABOLE) pada pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya Kelas IV SD. Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tahap analisis. Tahap analisis merupakan tahap berupa pengumpulan sebuah informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dengan cara memperoleh informasi terlebih dahulu atau dalam mengembangkan suatu produk. Tahap desain merupakan tahap dilakukannya perencanaan serta perancangan media untuk direalisasikan secara nyata dalam tahap selanjutnya. Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan produk dari tahap analisis dan tahap perencanaan desain. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan dari hasil media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap evaluasi dilakukan guna memperkuata hasil yang diperoleh pada tiap tahapan. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi media, angket validasi materi, angket respon peserta didik, angket respon guru, serta soal pre test dan post test. Data hasil tes yang diperoleh dihitung menggunakan rumus N-Gain. Data angket dihitung menggunakan skala Likert. Berdasarkan pada hasil analisis yang diperoleh oleh peneliti, hasil presentase tersebut digunakan untuk pengambilan keputusan pada layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi media dan lembar validasi materi yang diperuntukkan untuk menghitung kevalidan media yang telah dikembangkan, untuk menghitung kevalidan dari media pembelajaran menggunakan rumus:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Penilaian Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian untuk menganalisis data keefektifan media yang telah dikembangkan dapat menggunakan dua rumus yaitu dengan menggunakan presentase ketuntasan belajar pada peserta didik dan rumus N-Gain. Untuk menghitung ketuntasan belajar pada nilai KKM 75 mengacu pada rumus berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung data keefektifan media pembelajaran pada tingkat pemahaman peserta didik maka dapat menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal} - \text{Nilai pretest}}$$

Hasil yang diperoleh pada hitungan N-Gain kemudian dikategorikan pada kriteria acuan N-Gain

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Presentase	Keterangan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

HASIL

Pengembangan ini menghasilkan produk media *Game Board Lesson* (GABOLE) pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD. Media dikembangkan dengan model ADDIE, maka peneliti akan menyusun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada model ADDIE. Tahap dilakukan untuk melihat kebutuhan dan masalah yang dalam pembelajaran yang dialami peserta didik. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kondisi nyata di SD Khadijah 3 Surabaya melalui kegiatan wawancara serta observasi peneliti dengan wali kelas serta peserta didik kelas IV sejumlah 24 orang. Pada tahap ini ditemukan hasil bahwa pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya masih rendah. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan pada peserta didik hanya menggunakan buku paket dan media power point yang disiapkan oleh guru. Aktivitas yang kurang melibatkan peserta didik juga menjadi faktor yang menjadikan peserta didik cepat bosan. Dalam kondisi ideal, pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya, peserta didik dapat menumbuhkan minat, serta pemahaman materi yang baik melalui media pembelajaran yang interaktif (Saputra, 2024). Guru sebagai tenaga pendidik berperan sebagai pemapar materi, fasilitator dalam melakukan pembelajaran baik ketika peserta didik

melakukan pembelajaran langsung, diskusi kelompok, ataupun saat melakukan kegiatan presentasi (Astuti, 2023).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terkait kebutuhan guru dan peserta didik diatas, maka peneliti dapat menentukan salah satu cara yang digunakan untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif, interaktif, dan menarik antara guru dengan peserta didik yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan guru saat memaparkan materi pembelajaran. Hal ini memiliki tujuan agar guru dapat mengatasi kesulitan saat menjelaskan materi keberagaman sosial dan budaya. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Nugraha, 2022) yang menyatakan bahwa materi IPS meliputi materi yang luas dan memiliki beberapa konsep sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Seperti yang peneliti kembangkan saat ini yaitu media *Game Board Lesson* (GABOLE) yang disesuaikan pada pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format media, menyusun rancangan awal, serta penyusunan tes untuk acuan. Tahap pemilihan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Game Board Lesson* (GABOLE) yaitu media interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi construs 3 dan canva, serta dapat diakses melalui media digital yaitu smartphone, laptop, maupun komputer dengan menggunakan jaringan internet.

Pada media *Game Board Lesson* (GABOLE) terdapat pilihan menu berupa materi pembelajaran, kuis, dan game. Materi pembelajaran berisi mengenai keberagaman sosial dan budaya di Indonesia, materi kuis berupa soal-soal yang selaras dengan materi yang disajikan, serta game yang terinspirasi dari game ular tangga yang telah dikembangkan menjadi game sotang (perosotan tangga) yang mana terdapat dadu, pion berisi 2 orang pemain, dan soal-soal yang harus dijawab bila peserta didik ingin tetap bertahan pada kolom. Jika peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan dari soal yang disajikan maka pion akan berjalan mundur sebanyak 2 langkah. Media ini diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

3. Pengembangan (Development)

Peneliti telah merancang media interaktif Game Board Lesson (GABOLE) dengan menggunakan aplikasi construct 3 dan canva. Pada game ini terdapat materi keberagaman sosial dan budaya berupa macam keragaman sosial, macam keragaman agama, dan macam keragaman budaya. Tahap selanjutnya yaitu pengujian media dengan ahli media serta pengujian materi oleh ahli materi. Lembar valiasi yang telah disiapkan berisi penilaian terkait kelayakan media yang telah dikembangkan untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

a. Uji kelayakan produk

Data yang dikumpulkan melalui penelitian media *Game Board Lesson* (GABOLE) menggunakan data kualitatif yang didapatkan berupa saran serta masukan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media serta data kuantitatif yang didapatkan melalui perhitungan data berupa validasi skor dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Data kuantitatif juga didapatkan dari hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* peserta didik, sebelum menggunakan media *Game Board Lesson* (GABOLE) dan sesudah menggunakan media *Game Board Lesson* (GABOLE).

1) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media pada penelitian ini melibatkan peninjauan serta koreksi dari ahli media terhadap produk yang telah dikembangkan. Terdapat 18 butir pertanyaan yang disajikan mengenai media yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir pertanyaan	Skor
1	Desain Tampilan	1,2,3,4,5,6,7	33
2	Penggunaan	8,9	9
3	Tulisan	10,11,12,13,14	25
4	Audio/Musik	15,16,17,18	18
Jumlah			85

Hasil validasi media bila dihitung menggunakan rumus maka memperoleh skor 94%

2) Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi pada penelitian ini melibatkan peninjauan serta koreksi dari ahli materi. Terdapat 12 butir pertanyaan yang disajikan mengenai media yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Butir pertanyaan	Skor
1	Pembelajaran	1,2,3,4	18
2	Kelayakan isi	5,6,7	14
3	Kelayakan kebahasaan	8,9,10	13
4	Efektivitas	11,12	10
Jumlah			55

Hasil validasi materi bila dihitung menggunakan rumus maka memperoleh skor 91%



Gambar 2. Media GABOLE

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah melakukan tahap pengembangan, maka produk yang telah direvisi pada tahap ini produk akan diujicobakan saat kegiatan pembelajaran. Implementasi yang dilakukan pada media *Game Board Lesson* (GABOLE) dilakukan di kelas IV SD Khadijah 3 Surabaya yang terdiri dari 24 peserta didik dengan satu orang guru pada tanggal 21 Mei 2025. Di awal pembelajaran peserta didik mengerjakan soal pre test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

Di akhir pembelajaran peserta didik mengerjakan soal post test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Test tersebut berguna untuk menghitung tingkat keefektifan yang dilakukan dalam pembelajaran. Selain itu pada tahap implementasi peserta didik beserta guru diminta untuk mengisi angket respon guna menghitung tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

Tabel 4. Respon guru dan peserta didik

No.	Indikator penilaian	Butir pertanyaan	Skor guru	Skor peserta didik
1	Keefektifan	1,2,3,4	20	479
2	Kepraktisam	5,6,7,8,9	25	596
3	Kualitas Media	10,11,12,13	20	480
Jumlah			65	1555

Dari tabel tersebut, hasil yang diperoleh pada respon guru jika dihitung menggunakan rumus maka menghasilkan skor 100%. Sedangkan hasil yang diperoleh pada respon peserta didik jika dihitung menggunakan rumus memperoleh skor 97,18%.

Sedangkan hasil nilai tes pada soal pretest dan posttest yang diperoleh peserta didik jika dihitung menggunakan presentasi ketuntasan belajar peserta didik maka memperoleh skor 83% dan jika dihitung menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor 0,71.

Tabel 5. Hasil N-Gain

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kategori
1.	A	70	90	0,66	Sedang
2.	ANZ	70	100	1	Tinggi
3.	APR	80	100	1	Tinggi
4.	ABP	50	90	0,8	Tinggi
5.	AKPV	40	80	0,67	Sedang
6.	AIM	50	80	0,6	Sedang
7.	ALO	60	90	0,75	Tinggi
8.	ARP	70	90	0,66	Sedang
9.	APF	60	100	1	Tinggi
10.	BAT	80	100	1	Tinggi
11.	CTR	40	80	0,67	Sedang
12.	DNS	50	70	0,4	Sedang
13.	EAT	50	80	0,6	Sedang

14.	EDR	60	90	0,75	Tinggi
15.	FM	60	90	0,75	Tinggi
16.	GRA	50	90	0,8	Tinggi
17.	IFR	60	90	0,75	Tinggi
18.	LDK	30	70	0,57	Sedang
19.	MAR	50	90	0,8	Tinggi
20.	MFRK	60	80	0,5	Sedang
21.	NR	50	70	0,6	Sedang
22.	STR	70	100	1	Tinggi
23.	YAR	40	90	0,83	Tinggi
24.	ZKW	80	100	1	Tinggi
Jumlah		1380	2110	18,16	-
Rata-Rata		57,5	87,91	0,71	Tinggi

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan pada media *Game Board Lesson* (GABOLE) yang menggunakan model ADDIE, dengan melibatkan revisi yang dilakukan pada tahap akhir terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian produk ini didasarkan dengan analisis hasil pretest dan posttest yang telah dikerjakan peserta didik, serta analisis hasil angket peserta didik dan guru. Tujuan dari dilakukannya tahap evaluasi yaitu untuk menilai tingkat kepraktisan media, tingkat kevalidan media, serta tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Peneliti juga telah mendapat saran serta masukan dari peserta didik dan guru terkait dengan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan yaitu berupa media *Game Board Lesson* (GABOLE).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh pada penelitian pengembangan media *Game Board Lesson*, maka dapat dilakukan analisis terkait dengan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media *Game Board Lesson* (GABOLE). Terdapat beberapa data yang ditemukan dalam penelitian pengembangan sehingga dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kevalidan Media

Kevalidan media dapat diukur dengan angket yang telah diisi menggunakan skala likert 1-5 dimulai pada kriteria sangat tidak memenuhi indikator hingga sangat

memenuhi seluruh indikator. Salah satu kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan ialah jika terdapat kesesuaian visual media dengan materi (Ega Safitri & Titin, 2021) yaitu efektifitas pencapaian kompetensi serta kejelasan visual.

Berdasarkan hasil dari penilaian validator media yaitu telah diolah dengan rumus sehingga didapatkan skor presentase 94% sehingga dikatakan dengan kriteria sangat layak digunakan dengan revisi kecil. Hal ini dikarenakan terdapat slide berisi terlalu banyak materi, dan belum adanya petunjuk penggunaan media. Pada tahap validasi media ini diperoleh data kualitatif melalui saran serta masukan oleh validator media dengan catatan bahwa peneliti perlu untuk mempersingkat kata per slide, mengubah background dengan gambar lebih menarik, menambahkan sound pada materi yang ditampilkan, serta menambahkan petunjuk penggunaan media. Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media yang menarik adalah media yang dapat tersampaikan dengan jelas (Amanullah, 2020). Berdasarkan pada saran serta masukan yang diperoleh dari ahli media , peneliti melakukan revisi agar media layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pemilihan warna tulisan juga turut diperhatikan dalam penilaian media ini karena media pembelajaran harus memenuhi aspek kejelasan saat media dibaca oleh peserta didik (Herliana & Anugraheni, 2020). Peneliti menambahkan tujuan pembelajaran serta petunjuk penggunaan media guna memudahkan peserta didik dalam menggunakan media secara tepat.

Penilaian yang dilakukan oleh validator materi dilakukan dengan menilai modul ajar, materi dalam media, soal pretest posttest, lembar kerja peserta didik. Penilaian dari validator materi inilah yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari produk media yang dikembangkan. Hasil nilai akhir pada validasi materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada pembelajaran IPS materi keberagaman kelas IV. Indikator materi perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran, kompetensi inti, dasar, tujuan pembelajaran, serta kedalaman dan kejelasan materi (Apriliani, 2020).

2. Keefektifan Media

Keefektifan media dapat dilihat berdasar pada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada rumus yang diperoleh dari ketuntasan belajar peserta didik pada soal pretest dan posttest diperoleh skor 83%. Selain itu hasil rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik jika dihitung menggunakan rumus N-gain untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi maka didapatkan hasil sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Sedangkan berdasarkan data yang telah didapatkan, peserta didik yang telah tuntas yaitu 24 dari 24 peserta didik. Sehingga nilai ketuntasan klasikal yang didapat oleh peserta didik kelas IV adalah 100%. Dengan demikian, media *Game Board Lesson* dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar.

3. Kepraktisan Media

Kepraktisan media *Game Board Lesson* dapat dinilai berdasarkan pada respons pengguna media pembelajaran. Respons pengguna media pembelajaran ini yaitu peserta didik dan guru. Berdasarkan rekapitulasi dari hasil angket respons peserta didik, didapatkan hasil akhir yaitu 96,93%. Sedangkan respon angket yang didapat dari penilaian guru didapatkan hasil sebesar 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media tersebut menarik bagi peserta didik, sehingga sesuai dengan fungsi penggunaan media yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi khususnya pada materi IPS (Oktafiani dkk, 2020). Serta kesimpulan bahwa media *Game Board Lesson* adalah media yang sangat praktis digunakan dalam kegiatan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian serta pembahasan media *Game Board Lesson* (GABOLE) pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar khususnya pada SD Khadijah 3 Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *Game Board Lesson* (GABOLE) dinyatakan telah valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian dari validasi media menunjukkan nilai sebesar 94% yang dapat dikategorikan sangat valid sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil dari validasi materi sebesar 91% yang dapat dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Media *Game Board Lesson* (GABOLE) dinyatakan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Presentase ketercapaian pemahaman peserta didik mencapai nilai sebesar 83% sehingga dapat dikategorikan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Untuk peningkatan hasil pemahaman peserta didik diperoleh dari rumus N-Gain sebesar 0,71 sehingga dapat dikategorikan bahwa keefektifan media pembelajaran berada pada tingkat tinggi
3. Media *Game Board Lesson* (GABOLE) dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penilaian guru menunjukkan presentase yaitu sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan data kepraktisan yang didapat pada angket peserta didik mencapai 96,93% sehingga dapat dikategorikan media sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran

REFERENSI

- Abi Hamid (2020). Feasibility of electromechanical basic work e-module as a new learning media for vocational students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 199-211.
- Anggoro, I., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R., Ramadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Implementasi Model Demonstrasi Pada Materi IPS Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(I), 1–19
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Bahri, Syaiful., dkk. 2021. Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 6, No.2, Hal: 23-41.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483. JPGSD, 10, 1473–1483.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47566>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649-3656.
- Purwaningsih, E., Sari, S., Azizah, I. N., Triaswati, N., Ardawati, E., & Rahman, C. R. N. (2024). Efektifitas Dan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Media E-learning. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 126-130.
- Rahmadani, R. D., & Marlena, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1083-1089.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1399>
- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model addie branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education*, 6(01), 7543-7551
- Widoretno, Sri., dkk. 2021. Efektivitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021, Vol. 1