



## Media Board Game “ASEAN GO!” Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Alvika Nur Azizah<sup>1\*</sup>, Putri Rachmadyanti<sup>2</sup>

<sup>1\*2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\*Alvika.22126@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 04-02-2026 Accepted: 13-02-2026 Published: 20-02-2026

### ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya motivasi belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media pembelajaran “ASEAN GO!” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VI dan guru kelas. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa dan guru untuk mengukur kepraktisan, serta angket motivasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan, serta analisis inferensial menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, validasi ahli media memperoleh skor 86% dan ahli materi 89%, sehingga media “ASEAN GO!” termasuk kategori “sangat valid”. Kepraktisan media memperoleh skor 87,75% dari siswa dan 87% dari guru, yang termasuk kategori “sangat praktis”. Nilai N-Gain sebesar 0,616 berada dalam kategori “sedang”, yang menunjukkan bahwa media “ASEAN GO!” efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Terpenuhinya indikator motivasi siswa juga mencerminkan adanya peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, media “ASEAN GO!” dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** ADDIE, Asean, Board Game, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar,

### ABSTRACT

*Social studies learning in elementary schools still faces various challenges, such as low student learning motivation and the limited use of engaging and interactive learning media. As a result, students tend to be passive and less enthusiastic in participating in the learning process. This study aims to examine the validity, practicality, and effectiveness of the “ASEAN GO!” learning media in improving the learning motivation of sixth-grade students. This study employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of sixth-grade students and a classroom teacher. The instruments used included media and material expert validation sheets, student and teacher response questionnaires to measure practicality, and a student motivation questionnaire. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques to determine the levels of validity and practicality, as well as inferential analysis using the N-Gain calculation to measure the improvement in students’ learning motivation. The results showed that the media expert validation score was 86% and the material expert validation score was 89%, indicating that the “ASEAN GO!” media is categorized as “very valid.” The practicality scores were 87.75% from students and 87% from the teacher, which fall into the “very practical” category. The N-Gain value of 0.616 is classified as “moderate,” indicating that the “ASEAN GO!” media is effective in improving students’ learning motivation. The fulfillment of motivation indicators also reflects an increase in students’ learning motivation. Therefore, the “ASEAN GO!” media can be used as a creative and effective social studies learning medium to enhance elementary school students’ motivation.*

**Keywords:** ADDIE, Asean, Board Game, Learning Media, Learning Motivation

### Pengutipan APA:

Azizah, A.N., & Rachmadyanti, P. (2026). Media Board Game “ASEAN GO!” Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPS di sekolah dasar. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi aspek penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan sendiri memiliki peran untuk memajukan sumber daya manusia yang inovatif, kompeten sehingga mampu bersaing ditingkat global agar negara tersebut memiliki pondasi yang kuat (Jallalil Adha et al., 2025). Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas hidup manusia dengan memberikan bekal berupa wawasan dan pengetahuan kepada setiap individu. Sehingga pendidikan bukan hanya sekedar siswa mendapatkan nilai di kelas, tetapi juga proses pembentukan karakter diri sejak dini. kondisi ini didukung dengan teori humanistik menurut Carl Rogers, bahwasanya pendidikan adalah upaya untuk membantu umat manusia agar bisa secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya (Štěrba, 2018).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha terorganisir guna membentuk lingkungan belajar yang memotivasi siswa secara aktif dalam mengembangkan kemampuan mereka. Pembelajaran yang bersifat *student centered* membuat guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan tentunya didukung dengan suasana kelas yang kondusif, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) menyatakan bahwa media adalah berbagai alat atau media yang mendukung proses pembelajaran dan mendorong proses pendidikan yang menarik dan bermakna (Prinanda, 2022). Sehingga penggunaan media yang tepat, akan mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa dan mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan siswa mampu memahami materi pelajaran secara optimal.

Namun pada prakteknya di Sekolah Dasar, pembelajaran IPS masih menemui sejumlah permasalahan. Hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas VI di daerah Ponorogo Jawa Timur, menunjukkan bahwa meskipun siswa dapat mengikuti proses pembelajaran IPS dengan baik dan memperoleh nilai yang baik, namun motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Selain itu, proses pembelajaran IPS yang diterapkan masih didominasi dengan metode konvensional seperti diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Pembelajaran juga didukung dengan buku siswa dan power point atau globe. Akibat dari kondisi tersebut, siswa kelas VI mengatakan bahwa mereka dan teman-teman sekelasnya seringkali terbebani dan cepat bosan dalam pembelajaran IPS. Hal inilah menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi belajar mereka dalam pembelajaran IPS.

Hasil wawancara dan observasi di sekolah tersebut maka terlihat beberapa indikator motivasi belum sepenuhnya terpenuhi secara optimal, Terlihat dari kecenderungan siswa yang mudah bosan, kurang menunjukkan minat terhadap pelajaran IPS, dan siswa belum antusias dalam mencari serta

memecahkan persoalan yang diberikan (Sardiman A.M.,2016). Fenomena ini tidak bisa terus dibiarkan karena jika diteruskan berdampak pada pembelajaran IPS yang berlangsung akan terkesan monoton dan tidak menarik lagi bagi siswa (Susanti et al., 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media berbasis *board game*. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Nurhayati & Nur Tanzila, 2020). Selain itu, *board game* juga dapat mengkombinasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah. Ouellette & Conway (2020) juga menyatakan bahwa *board game* merupakan media yang efektif karena memiliki aturan yang unik dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata membuat peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran konkret berbasis *board game*. *Board game* dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini terbukti efektif, efisien, serta menyenangkan, alhasil mampu mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif. Hal ini dikarena media *Board game* mampu mengkombinasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS (Nurhayati & Nur Tanzila, 2020). Pembuatan media ini juga didasarkan pada pendapat dari Ouellette & Conway (2020) menyatakan bahwa media *board game* merupakan media interaktif, menarik dan efektif karena didukung dengan aturan yang unik, menantang dan mengasah otak untuk berpikir kritis.

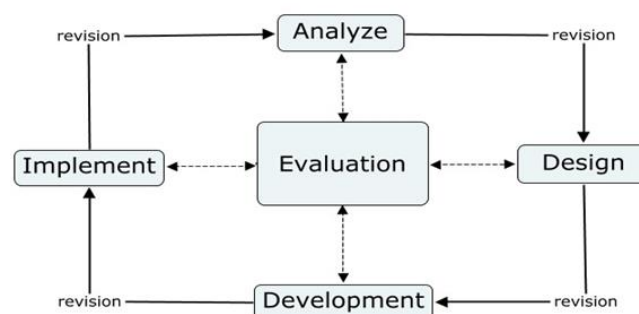
Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa board game efektif dalam pembelajaran. Penelitian oleh Ratminingsih (2018). membuktikan bahwa penggunaan board game mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun masih berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, Setiawati (2019) juga menemukan bahwa media permainan papan efektif dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Alhasil, dapat disimpulkan bahwa board game terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, pengembangan media ini masih terbatas pada mata pelajaran dan materi tertentu, serta belum banyak diterapkan pada materi kerja sama internasional dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* yang diberi nama "ASEAN GO!". Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi Indonesia dan Masyarakat Dunia, khususnya topik kerja sama Indonesia dengan negara-negara di dunia. "ASEAN GO!" dikembangkan sebagai media yang interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas permainan edukatif.

Urgensi penelitian ini terletak pada belum adanya pengembangan media board game pada pembelajaran IPS Bab 4 Indonesia dan Masyarakat Dunia, Topik B: Kerja Sama Indonesia dengan Negara-Negara di Dunia kelas VI. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa pada materi tersebut masih terbatas. didasarkn pernyataan guru, keterbatasan waktu dalam mengembangkan media serta kesulitan dalam menyediakan media yang sesuai menjadi faktor utama minimnya penggunaan media inovatif. Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media "ASEAN GO!" yang dirancang secara kontekstual sesuai materi pembelajaran IPS serta dilengkapi dengan pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran "ASEAN GO!" serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPS.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE biasanya diterapkan untuk mengembangkan produk, dan model pembelajaran sehingga sejalan dengan alur penelitian ini. Model pengembangan ADDIE pada alur penelitian ini memiliki lima tahapan yakni, menganalisis kebutuhan siswa dan masalah pembelajaran, melakukan perancangan media, pengembangan prototipe media, implementasi media, dan terakhir evaluasi media (Sugiyono, 2023). Penggunaan model ADDIE memiliki tahapan yang bersifat sistematis, fleksibel, dan terdapat revisi berkelanjutan, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media *board game* yang dinamai "ASEAN GO!" secara optimal. . Urutan keseluruhan model penelitian ini diilustrasikan dalam gambar di bawah ini.



**Gambar 1.** Alur ADDIE

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli untuk ahli media dan ahli materi guna menilai aspek kevalidan media "ASEAN GO", angket untuk guru dan siswa berfungsi untuk menilai kepraktisan penggunaan media "ASEAN GO!", *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa digunakan untuk mengukur keefektifan media "ASEAN GO!". Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 16 siswa sekolah dasar di Ponorogo.

Tahapan pertama yaitu melakukan validasi media dan materi "ASEAN GO!". Pengisian lembar validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dalam bentuk angket yang disertai skala likert. Lembar validasi didesain dalam kuesioner tertutup. Setelah mendapat skor dari validasi ahli media dan ahli materi, maka langkah peneliti selanjutnya menganalisis data dengan menghitung skor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya yaitu untuk menguji kepraktisan media maka diperlukannya lembar kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa berupa angket tertutup dengan skala likert setelah tahap implementasi selesai dilakukan. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kuesioner tertutup dan memuat beberapa pernyataan. Setelah mendapat skor kepraktisan dari guru dan siswa, maka peneliti melakukan analisis data dengan menghitung skor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Terakhir, untuk keefektifan media bisa diukur melalui lembar keefektifan yang diberikan kepada siswa berupa *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar dengan skala likert 1-5. Angket disusun dalam bentuk kuesioner tertutup yang memuat pernyataan-pernyataan terkait motivasi belajar siswa. Penyusunan angket ini didasarkan pada kerangka teoritis motivasi belajar menurut Sardiman A.M (2016), yang meliputi beberapa indikator yang dijadikan acuan dalam menyusun butir pernyataan, yaitu ketekunan dalam belajar, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian terhadap pembelajaran, kemandirian dalam belajar, serta ketertarikan dalam memecahkan masalah. Setelah mendapat skor keefektifan dari siswa, maka peneliti akan menganalisis data dengan menghitung skor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan data diatas, maka dilakukan uji statistik yakni uji normalitas, dan uji N-Gain. Untuk memastikan apakah data tersebut berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas. Uji Shapiro-Wilk digunakan dalam penelitian ini untuk menguji normalitas. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka H<sub>0</sub> tidak dapat ditolak, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. H<sub>0</sub> tidak dapat ditolak jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal.

Uji-t dilakukan setelah dipastikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Tujuan dari uji ini adalah untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan bahan pembelajaran yang dibuat menghasilkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Uji t memiliki dua kriteria keputusan: H<sub>0</sub> ditolak jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pra-tes dan pasca-tes. H<sub>0</sub> diterima jika nilai Sig. (2-tailed)  $\geq$  0,05, yang menunjukkan bahwa pra-tes dan pasca-

tes tidak berbeda secara signifikan.

Terakhir yaitu uji N-Gain, berikut rumus N-gain yang digunakan untuk mencari peningkatan pemahaman dalam pre-test dan post-test:

$$g = \frac{\text{Post - test} - \text{Pre - test}}{\text{Skor ideal} - \text{Pre - angket}}$$

Hasil *pre-test* dan *post-test* motivasi siswa pada produk pengembangan dikatakan efektif apabila persentase N-gain berada pada kategori  $>0,3$  (sedang atau tinggi).

## HASIL

Hasil Penelitian ini menyajikan mengenai media pembelajaran konkret "ASEAN GO!" yang valid, praktis, serta efektif. "ASEAN GO!" dalam implementasinya digunakan pada pembelajaran IPS kelas VI Bab 4 Indonesia dan Masyarakat Dunia, topik B Kerja Sama Indonesia dengan Negara-Negara di Dunia, guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap analisis, peneliti telah melakukan pengumpulan data melalui kegiatan wawancara dan observasi di sekolah dasar guna mengetahui kondisi awal dan permasalahan pembelajaran kelas VI di salah satu sekolah dasar Ponorogo. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober 2025 – 02 Oktober 2025. Proses analisis yang sudah dilaksanakan mencakup analisis permasalahan lingkungan belajar, analisis kondisi ideal, analisis kebutuhan, serta analisis materi.

Setelah tahap analisis dilakukan, tahapan yang akan dilakukan selanjutnya adalah perancangan (*Design*). Tahapan ini dilakukan bertujuan untuk merancang media pembelajaran board game "ASEAN GO!" secara sistematis sebelum dikembangkan menjadi produk konkret. Tahap perancangan media board game "ASEAN GO!" didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Proses perancangan mencakup perencanaan materi dan perancangan model produk media. Pada tahap ini peneliti menggunakan *software* berupa canva untuk mendesain visualisasi media *board game* "ASEAN GO!".

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran "ASEAN GO!". Tahapan ini meliputi beberapa kegiatan utama, antara lain proses membuat media, dilanjutkan validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, serta validasi perangkat pembelajaran. Media "ASEAN GO!" pada tahap ini sudah dicetak dan siap melalui proses validasi sesuai dengan sistematika ADDIE.

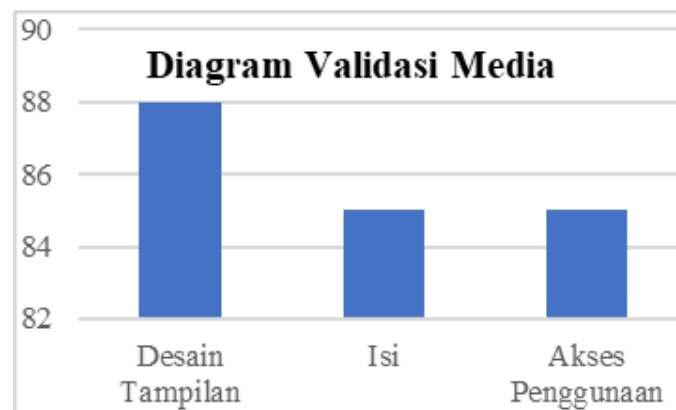
Proses validasi media "ASEAN GO!" telah dilakukan dengan bantuan validator ahli media yang ahli dalam media pembelajaran. Validasi media "ASEAN GO!" dilakukan oleh validator ahli media. Pemilihan validator ahli media telah disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan. Proses validasi media "ASEAN GO!" telah divalidasi dengan bantuan validator ahli media yang merupakan dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan ahli dalam media pembelajaran.

Proses validasi media dilakukan pada tanggal 9 Desember 2025. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media:

**Tabel 1.** Hasil Aspek Penilaian Validasi Media

No	Aspek Penilaian	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	Rata-rata Skor	Persentase	Kriteria
1	Desain Tampilan	22	25	0,88	88%	Sangat Valid
2	Isi	17	20	0,85	85%	Sangat Valid
3	Akses Penggunaan	17	20	0,85	85%	Sangat Valid
<b>Rata-rata keseluruhan aspek</b>		56	65	0,86	86%	Sangat Valid

Berikut adalah diagram persentase hasil validasi media pada media "ASEAN GO!" oleh validator ahli media yang disajikan pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Diagram skor validasi media

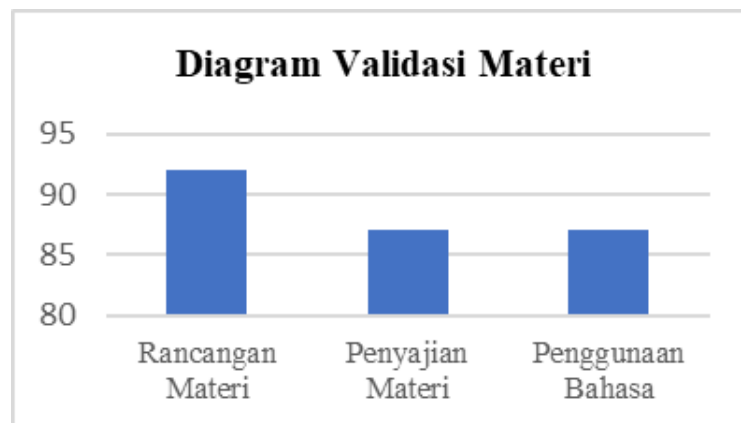
Berdasarkan diagram batang hasil perhitungan persentase skor validasi diatas, media "ASEAN GO!" masuk kedalam kategori sangat valid dengan rata-rata skor keseluruhan aspek mencapai skor 86%.

Setelah tahap validasi media selesai dilakukan, peneliti melanjutkan dengan validasi terhadap ahli materi. Proses validasi materi "ASEAN GO!" telah divalidasi dengan bantuan validator ahli materi yang tentunya ahli dalam materi IPS. Berikut adalah tabel hasil perhitungan persentase setiap aspek dan hasil persentase akhir rata-rata keseluruhan aspek:

**Tabel 2.** Hasil Aspek Penilaian Validasi Modul Ajar

N o	Aspek Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	Rata- rata Skor	Persentase	Kriteria
1	Format	20	20	1,0	100%	Sangat Valid
2	Kegiatan Pembelajaran	16	20	0,8	80%	Sangat Valid
3	Langkah Pembelajaran	15	15	1,0	100%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Keseluruhan Aspek</b>		51	55	0,93	93%	Sangat Valid

Berikut adalah diagram persentase hasil validasi materi pada media "ASEAN GO!" oleh validator ahli materi yang disajikan dalam gambar berikut:

**Gambar 3.** Diagram skor validasi materi

Berdasarkan diagram batang hasil perhitungan persentase diatas skor validasi materi menunjukkan bahwa media "ASEAN GO!" sangat valid dengan perolehan skor keseluruhan aspek mencapai skor 89%.

Memasuki tahapan uji coba penggunaan media atau implementasi kepada siswa di lapangan. Pelaksanaan implementasi dilakukan pada tanggal 8 Januari 2026 bertepatan dengan waktu pembelajaran IPAS di sekolah tersebut. Proses pengambilan data diawali dengan kegiatan pengenalan peneliti serta penyampaian tujuan penelitian kepada siswa agar memahami maksud dan alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, siswa diberikan 16 butir pernyataan sebelum pembelajaran berlangsung atau pre-test dengan tujuan agar peneliti bisa memperoleh data awal mengenai respon siswa terhadap pembelajaran materi ASEAN tanpa menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Setelah pre-test selesai, pembelajaran dilanjutkan menggunakan model *discovery learning* dengan pendekatan konstruktivistik dan metode *game-based learning*. Kegiatan diawali dengan

pendahuluan selama kurang lebih 15 menit (orientasi dan apersepsi), kemudian dilanjutkan kegiatan inti selama 55 menit dengan penyampaian tujuan dan materi melalui media visual tentang negara-negara ASEAN. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi tiga kelompok, peneliti memperkenalkan serta menjelaskan aturan permainan "ASEAN GO!", kemudian siswa memainkan *board game* tersebut sesuai aturan.

Selama kegiatan pembelajaran menggunakan media board game "ASEAN GO!", motivasi belajar siswa terlihat berkembang seiring dengan alur permainan. Respon yang diberikan siswa berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas adalah, semua siswa terlibat aktif dan bersemangat memainkan "ASEAN GO!". Mereka secara bergantian melempar dadu untuk menggerakkan pion mereka. Pada akhir tahapan kegiatan inti, peneliti bersama siswa menghitung skor yang didapatkan guna mengetahui pemenang turnamen pada permainan ini. Peneliti lalu memberikan reward kepada kelompok yang berhasil meraih skor tinggi, dan reward kepada salah satu siswa dengan skor tertinggi diantara kelompok tersebut.

Memasuki kegiatan penutup, peneliti memberikan post-angket dengan total 16 butir pernyataan kepada siswa dan dilanjutkan pemberian angket untuk mengukur kepraktisan media "ASEAN GO!". Selain siswa, guru wali kelas juga hadir di dalam kelas pada saat kegiatan penggunaan media board game "ASEAN GO!" berlangsung dan menyaksikan secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut, sehingga untuk data kepraktisan didapat dari dua pihak yaitu siswa dan guru. Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, maka peneliti akan memperoleh data kepraktisan media dan data keefektifan media.

Berdasarkan hasil perhitungan perolehan skor angket respons siswa, pada uji coba media "ASEAN GO!" menunjukkan perolehan skor 702 dari skor maksimal 800 dengan persentase rata-rata 87,75%. Persentase inilah yang menunjukkan bahwa media "ASEAN GO!" telah memenuhi indikator kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Persentase sebesar 87,75% menunjukkan media telah memenuhi indikator kepraktisan yang telah ditetapkan sebelumnya, baik dari aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, keterbacaan, dan manfaat kepada siswa. Selanjutnya, untuk hasil perhitungan persentase skor respons guru pada kepraktisan media "ASEAN GO!" masuk kategori sangat praktis dengan rata-rata skor keseluruhan aspek mencapai skor 87%. Pada kesimpulannya media "ASEAN GO!" layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Persentase ini memberikan respons yang sangat positif mengenai kepraktisan media yang telah dikembangkan.

Berdasarkan pengisian hasil lembar angket respons siswa dan guru maka diperoleh data bahwasanya media pembelajaran "ASEAN GO!" dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bisa dikatakan praktis apabila media tersebut gampang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan kesan yang ditunjukkan oleh siswa dan guru terhadap media "ASEAN GO!" yakni mereka tidak kesusahan dalam menggunakan media ini. Selanjutnya media "ASEAN GO!" juga terbukti praktis dalam segi keterbacaan (*readability*), hal ini dibuktikan dengan respon siswa menyatakan bahwa tulisan di kartu mudah dibaca

sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar tanpa halangan namun perlu perbaikan pada kosa kata yang kurang familiar di lingkungan siswa.

Setelah data kepraktisan diperoleh maka, peneliti akan mengolah data keefektifan media "ASEAN GO!" yang diperoleh dari diperoleh dari pengerjaan pre-test dan post-test oleh seluruh siswa kelas VI. Peneliti awalnya melakukan uji normalitas untuk menilai keefektifan media "ASEAN GO!". Uji ini dilakukan untuk memastikan apakah data tersebut berdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas dirinci sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Jenis Tes	Sig.	Interpretasi
Pre-test	0.694	Normal
Post-test	0.951	Normal

Berdasarkan rujukan tabel 1, Nilai signifikansi untuk *pre-test* dan *post-test* masing-masing adalah 0,694 dan 0,509, berdasarkan informasi dalam tabel di atas. Data *pre-test* dan *post-test* terbukti berdistribusi normal berdasarkan nilai-nilai signifikansi uji normalitas di atas. Ho, yang menyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, tidak dapat ditolak karena nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05

Tahapan yang peneliti lakukan selanjutnya adalah melakukan Uji-T berpasangan guna mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Berikut tabel data yang diperoleh melalui Uji-T berpasangan yaitu:

**Tabel 4.** Hasil Uji-T

	Mean	T hitung	df	Sig.(p.value) /Signifikansi (2-tailed)
<b>Pre-test</b>	-16.031	-8.920	15	- p < 0.001
<b>Post-test</b>				

Berdasarkan tabel rujukan 2, Hasil Uji-T berpasangan diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $p < 0.001$ , sehingga Ho ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test "ASEAN GO!".

Setelah dilakukannya Uji-T berpasangan, maka selanjutnya peneliti melakukan tahap Uji N-Gain dalam rangka mengetahui seberapa besar pengaruh peningkatan yang diberikan setelah menggunakan media "ASEAN GO!" terhadap motivasi siswa kelas VI. Berikut adalah hasil dari uji N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor post-test}) - (\text{Skor Pre-test})}{100 - \text{Skor Pre-test}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{87.31 - 71.13}{100 - 71.13}$$

$$N\text{-Gain} = 0.616 \text{ (Peningkatan sedang)}$$

Berdasarkan uji diatas, maka ditemukan bahwa hasil total N-Gain adalah 0.616 atau bisa dikatakan bahwa media "ASEAN GO!" mempengaruhi motivasi siswa kelas VI dalam pembelajaran IPS.

Tahap berikutnya merupakan tahap evaluasi akhir yang didasarkan pada kesan, kritik, dan saran dari siswa serta guru wali kelas, baik melalui lembar angket respons maupun secara lisan. Guru wali kelas menyampaikan bahwa media "ASEAN GO!" mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan seluruh siswa secara aktif serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, meskipun disarankan agar jawaban pada kartu tanya dibuat lebih singkat agar tidak memakan waktu. Sementara itu, siswa kelas VI memberikan kesan bahwa media "ASEAN GO!" membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menyarankan agar beberapa kosa kata dalam media disederhanakan agar lebih mudah dipahami.

## PEMBAHASAN

Penggunaan media "ASEAN GO!" bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, berpusat pada kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi kerja sama ASEAN. Tentunya, tujuan ini sejalan dengan penelitian Rachmadyanti & Cahyani (2020) bahwa motivasi belajar siswa bisa meningkat melalui suasana pembelajaran yang efektif, efisien namun tetap menarik, dan lingkungan belajar tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil validitas media sejalan dengan Sardiman A.M (2016) bahwa terdapat faktor yang bisa merangsang motivasi belajar seseorang dalam belajar yaitu dengan adanya rangsangan visual yang mampu menumbuhkan semangat dan menarik perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan agar tidak menghambat jalannya proses pembelajaran sehingga siswa dapat terbantu fokus pada materi yang dipelajari, sedangkan media yang sulit digunakan justru dapat mengurangi minat dan konsentrasi siswa (Azhar, 2019). Kemudahan akses penggunaan media juga sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya interaksi dalam proses belajar. Media yang mudah dioperasikan memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya, baik dengan teman maupun guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Aziz, 2025).

Kemudian, dilihat dari penggunaan bahasa yang digunakan dalam media "ASEAN GO!" menggunakan bahasa yang telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, memenuhi kaidah EYD, dan disajikan secara komunikatif. Tentunya penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi faktor keberhasilan dalam penyampaian materi antara guru dan siswa, alhasil membuat siswa mudah untuk memahami materi yang disajikan oleh guru (Prastowo, 2019). Media "ASEAN GO!" memiliki penyampaian materi yang disajikan secara interaktif, mengingat bahwa media pembelajaran yang interaktif menyebabkan siswa terlibat aktif melalui komunikasi dua arah (Muliani & Tindaon, 2021). Media "ASEAN GO!" juga didukung dengan visualisasi materi yang sudah didesain secara menarik guna menarik perhatian siswa (Smaldino et al., 2019.)

Media "ASEAN GO!" juga memiliki segi kemenarikan (*attractiveness*) yang mampu membuat siswa tertarik untuk menggunakannya, sehingga hal itu berhasil membuat pembelajaran IPS tidak monoton lagi di mata siswa (Plomp & Nieveen, 2013). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada penggunaan media "ASEAN GO!" juga sesuai dengan pendapat Sardiman A.M., (2016) yang menyatakan motivasi belajar siswa dikatakan meningkat apabila siswa menunjukkan sikap antusiasme seperti ulet, tekun, tertarik atau minat, tidak cepat bosan, mampu mempertahankan pendapat, inisiatif, dan senang memecahkan masalah. Pendapat ini juga sesuai dengan teori humanistik menurut Carl Rogers yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif, sehingga siswa akan merasa dihargai, dan memperoleh pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran *student centered* akan menimbulkan stimulus atau dorongan agar motivasi belajar siswa bisa tumbuh secara intrinsik dalam diri mereka (Moh Nafi Alisha & M. Nadiddin Al Hanif, 2022).

Memasuki keefektifan media "ASEAN GO!", hasil keefektifan "ASEAN GO!" didapat melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas VI saat tahap implementasi berlangsung. Langkah awal untuk mengetahui keefektifan media, peneliti menggunakan uji normalitas terlebih dahulu dengan hasil data yang didapatkan nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,694 dan *post-test* sebesar 0,509. Dari hasil uji normalitas diketahui bahwa hasil data yang didapatkan bersifat normal. Maka selanjutnya, peneliti bisa melakukan uji-t berpasangan guna mengetahui perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada 16 siswa kelas VI. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak maka bisa dikatakan terdapat perbedaan signifikan antara data hasil *pre-test* dengan *post-test*. Setelah mengetahui bahwa terdapat perbedaan antara dua data yang dihasilkan maka peneliti bisa melakukan uji N-Gain media "ASEAN GO!".

Hasil uji N-Gain media "ASEAN GO!" mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,616 yang menunjukkan bahwa penggunaan media "ASEAN GO!" berhasil memberikan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan kategori sedang (Sugiyono, 2023). Keefektifan media "ASEAN GO!" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPS tidak hanya terlihat melalui skor persentase kuantitatif di atas, namun juga terlihat saat observasi proses tahap implementasi penggunaan media. Terlihat dari respon positif yang siswa berikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada tahapan penggunaan media "ASEAN GO!". Pada kegiatan berlangsung, semua siswa mulai dari kelompok 1 hingga 3 berpartisipasi aktif, semua siswa tampak menggunakan buku siswa maupun buku catatan yang mereka miliki sebagai bahan untuk melakukan pengecekan (*crosscheck*), siswa juga terlihat asyik dalam proses pembelajaran seperti spontan dalam menjawab, teguh dengan pendapatnya, dan menunggu giliran untuk menggerakkan pion.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk memahami materi dan mencapai hasil yang lebih baik (Mulyani Julaeha et al., 2025). Disini siswa tidak hanya berpartisipasi untuk memenuhi tuntutan tugas, tetapi juga didorong oleh

keinginan dalam diri untuk meraih kemenangan dalam permainan "ASEAN GO!", sehingga memberikan kepuasan emosional bagi siswa (Nurlina et al., 2022). Hal ini sesuai dengan teori humanistik, menekankan bahwa proses pembelajaran akan optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif proses pembelajaran (Štěrba, 2018). Keefektifan media board game "ASEAN GO!" disisi lain juga didukung dengan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme, menegaskan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri, dan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengaitkan konsep baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Mandar & Sihono, 2025).

Terakhir, peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI setelah menggunakan media board game juga memenuhi indikator motivasi yang sebelumnya belum terpenuhi. Indikator motivasi yang dikemukakan Sardiman A.M, (2016) adalah indikator yang diterapkan dalam penelitian ini. Indikator yang sudah tercapai diantaranya siswa menunjukkan keuletan dalam menghadapi tugas, terlihat dari kemampuan siswa kelas VI mengikuti alur permainan hingga selesai tanpa mudah patah semangat, semua siswa juga terlibat aktif meskipun menghadapi kartu tantangan yang menuntut pemikiran kritis mereka. Selain itu, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap permasalahan pembelajaran yang berlangsung, ditandai dengan rasa ingin tahu terhadap isi kartu tanya dan antusiasme siswa dalam melakukan pengecekan jawaban benar atau salah. Aktivitas tersebut mencerminkan aspek *living and working together serta sharing ideas and experiences with others* yang menjadi indikator keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Suprayitno et al., 2022).

## SIMPULAN

Mengacu pada hasil dan pembahasan penelitian yang telah diperoleh maka, media "ASEAN GO!" dikatakan layak digunakan pada proses pembelajaran IPS kelas VI. Aspek kevalidan, media diperoleh skor 86% dan 89% dari ahli media dan ahli materi masuk kategori sangat valid. Alhasil media "ASEAN GO!" dinyatakan layak dari segi isi, desain dan kelayakan penggunaan media. Untuk aspek kepraktisan, media "ASEAN GO!" termasuk kedalam kriteria sangat praktis dengan perolehan skor 87,75 dari lembar respons siswa dan 87% dari lembar respons guru, sehingga menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan oleh guru maupun siswa dan menarik perhatian siswa. Dari segi keefektifan, media "ASEAN GO!" menunjukkan skor akhir yaitu pada uji N-Gain sebesar 0,616 yang berarti media "ASEAN GO!" berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran IPS. Sehingga media "ASEAN GO!" dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPS.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas, durasi pengukuran motivasi yang relatif singkat, serta fokus pada satu materi IPS sehingga belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih beragam, mengkaji efektivitas dalam jangka panjang, serta mengembangkan penggunaan

media "ASEAN GO!" pada materi atau mata pelajaran lain dengan menambahkan variabel seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan sosial siswa.

## REFERENSI

- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.et
- Aziz, A. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky: Media Integration in Learning: Vygotsky's Constructivism Approach. *Anteriro Jurnal*, 24, 1–7.
- Jallalil Adha, M., Aryani, Z., Satria Ardi, R., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 325–331. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1251>
- Mandar, Y., & Sihono. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Brunner. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10.
- Moh Nafi Alisha, & M. Nadiddin Al Hanif. (2022). Efforts to Improve Student Learning Achievement Using Humanistic Learning Theory. *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 80–91. <https://doi.org/10.71392/ejip.v1i2.54>
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). *Sosialisai Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di SD Negeri 104333 Marubun Tahun 2021*.
- Mulyani Julaeha, E., Ernawati, S., Farid Yusup, M., Setiawan Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui, D., & Setiawan, D. (2025). *Amandemen Journal of Learning, Teaching and Educational Studies Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*. 3(2). <https://doi.org/10.61166/amd.v3i1.100>
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Number 1).
- Nurlina, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Ouellette, M. A., & Conway, S. (2020). The Game Studies Crisis: What Are the Rules of Play? *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. [https://digitalcommons.odu.edu/english\\_fac\\_pubs](https://digitalcommons.odu.edu/english_fac_pubs)
- Plomp, Tj., & Nieveen, Nienke. (2013). *Educational design research. Part A : an introduction*. SLO.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*.
- Prinanda, D. (2022). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media. *Indonesian Journal of Administration or Management in Education (IJAM-Edu)*, 2(2), 2025–2329.
- Rachmadyanti, P., & Chayani, A. D. (2020). *Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD* (Vol. 08, Number 02).
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Incorporated.
- Štěrba, R. (2018). Not too well-known "predecessors" of C. R. Rogers's humanistic pedagogy (J. A. Comenius, J. I. Felbiger, J. F. Herbart, O. Chlup). *Universal Journal of Educational Research*, 6(4), 619–628. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060405>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (M. Dr.Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.). ALFABETA BANDUNG. [www.cvalfabet.com](http://www.cvalfabet.com)
- Suprayitno, S., Rachmadyanti, P., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., & Gunansyah, G. (2022). Studi Fenomenologi Pengalaman Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 35–46. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.6252>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar. *Pedagogik, Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.