



Pengembangan *Board Game* Ekspedisi Flora & Fauna (Eflona) Berbantuan *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Frizy Amalya Syaifa Hidayatullah^{1*}, Ganes Gunansyah²

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

*frizy.22180@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 01-02-2026 Accepted: 13-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran terintegrasi unsur permainan berupa eflona *board game* berbantuan *flashcard* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu R&D dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* sangat valid dengan persentase ahli materi sebesar 92,85% dan ahli media sebesar 96%. Media ini terbukti sangat praktis digunakan dengan persentase respon peserta didik sebesar 95,85% dan respon guru sebesar 95,38%. Selain itu, media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,67 kategori sedang. Dengan demikian, media eflona *board game* berbantuan *flashcard* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Eflona Board Game, Flashcard, Hasil Belajar*

ABSTRACT

The issue of low learning outcomes among fifth grade students on the distribution of flora and fauna in Indonesia is attributed to the suboptimal use of instructional media. This research to develop an integrated instructional medium incorporating game elements specifically, the Eflona board game assisted by flashcards that is valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students. The method used was R&D with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the study indicate that the Eflona board game supported by flashcards is highly valid, with a subject matter expert validation rate of 92.85% and a media expert validation rate of 96%. This media proved to be highly practical to use, with a student response 95.85% and a teacher response 95.38%. Furthermore, this medium is effective in improving student learning outcomes, with an N-Gain score of 0.67 (moderate category). Thus, the Eflona board game medium supported by flashcards is suitable for use as an IPAS learning medium in elementary schools to improve the learning outcomes of fifth grade students

Keywords: *Learning Media, Eflona Board Game, Flashcards, Learning Outcomes*

Pengutipan APA:

Hidayatullah, F. A.S., & Gunansyah, G. (2026). Pengembangan *Board Game* Ekspedisi Flora & Fauna (Eflona) Berbantuan *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Indonesia termasuk salah satu negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayatinya. Dilaporkan oleh *National Geographic Indonesia* bahwa posisi kedua keanekaragaman hayati di dunia ditempati oleh Indonesia. Flora yang tersebar di Indonesia diperkirakan ± 40.000 spesies dan 40% diantaranya merupakan flora endemik (Yulisma & Fathiya, 2023). *Indonesian Biodiversity Strategy and Action Plan* (IBSAP) pada tahun 2022 melaporkan sebanyak 89.101 fauna tersebar di Indonesia (Hakim dkk., 2024). Beragamnya flora dan fauna yang tersebar menjadikan kekayaan sumber daya alam di Indonesia melimpah, sehingga topik ini esensial diajarkan di sekolah dasar.

Keabstrakan konsep persebaran flora dan fauna kerap menimbulkan kesulitan pemahaman materi secara utuh oleh peserta didik. Melihat hal tersebut, perlunya pengadaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga terwujud pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Ali dkk., 2024). Perlunya pengaplikasian media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konten yang disajikan. Peningkatan pemahaman, motivasi dan hasil belajar peserta didik akan terasa lebih bermakna dan tersampaikan secara efektif apabila didukung penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi di kelas V SDN Kwaron 1 Jombang, ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Mengacu pada studi pendahuluan tersebut, kesulitan dirasakan peserta didik dalam pengelompokkan flora dan fauna berdasarkan tipe persebaran. Selain itu, peneliti dapati pada kelas peninjauan dominasi penyampaian materi menggunakan buku pedoman (buku siswa) dan metode ceramah oleh guru mengakibatkan pembelajaran kurang variatif. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran dari *youtube* telah guru laksanakan. Namun, penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa kurang menarik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang hidup dan interaktif. Akibatnya, rasa jenuh mudah dirasakan oleh peserta didik serta kesulitan dalam memahami materi cenderung terjadi. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru telah memberikan stimulus-stimulus kepada peserta didik guna menggugah keaktifan. Disampaikan pula, karakteristik peserta didik yang menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Namun, kegiatan pembelajaran belum mengintegrasikan unsur permainan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang interaktif. Permasalahan lainnya terjadi pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan persentase sebesar 69, 23% atau 9 dari 13 peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Melalui kendala tersebut, teridentifikasi adanya permasalahan pada minimnya keselarasan pemanfaatan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak dengan baik. Dampaknya materi sulit dipahami oleh peserta didik sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya, utamanya pada ranah kognitif.

Padahal, media pembelajaran berperan krusial dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga penyampaian materi oleh guru menjadi lebih efektif dan menarik serta materi yang berkonsep abstrak dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah. Menurut Pane (2023) pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Pemahaman materi peserta didik menggambarkan tingkat keberhasilan dalam belajar yang dapat diidentifikasi melalui capaian hasil belajarnya. Hasil belajar dimaknai sebagai terjadinya transformasi dalam diri seseorang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat aktivitas belajar yang dijalani (Kurniawan dkk., 2024). Maka, diperlukan keselarasan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan konteks materi. Hadirnya media pembelajaran akan mendukung peserta didik dalam memahami konsep abstrak. Sebagaimana teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Nainggolan & Daeli, 2021) bahwa fase pemikiran konkret-operasional sedang dialami oleh anak usia 7-12 tahun, dimana pola pikir mereka masih terfokus pada objek bersifat nyata. Pernyataan tersebut memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat konkret dengan inovasi pengintegrasian unsur permainan dalam penggunaan media. Didukung dengan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Pengintegrasian unsur permainan berpotensi besar membangkitkan minat peserta didik dan mewujudkan pengalaman belajar yang interaktif dan menggembirakan (Adilah & Minsih, 2022).

Salah satu pengintegrasian permainan pada media pembelajaran yaitu *board game*. Pemanfaatan *board game* dalam pembelajaran mampu mengakomodasi peningkatan hasil belajar kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik (Lin & Cheng, 2022). Guna mendukung efektivitas *board game*, diperlukan media bantu yang dapat memperkuat pemahaman konsep secara konkret dan eksplorasi materi salah satunya berupa *flashcard*. Pemanfaatan *flashcard* dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengingat dan memahami kembali materi yang telah dipaparkan (Shafa dkk., 2022). Penggabungan *board game* dengan *flashcard* tidak hanya memperkaya variasi aktivitas bermain, tetapi juga menjadikan penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Penelitian Sukma & Gunansyah (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media *board game* berbantuan *flashcard* terbukti valid, praktis dan efektif dalam membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Didukung penelitian Aprilia & Paksi (2024) bahwa penggunaan media *Indonesian Adventure Board* valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, peneliti dapati celah keterbatasan pada pengembangan media *board game* sebelumnya, baik dari segi mekanisme permainan ataupun segi variasi *flashcard* yang kurang menarik dan masih terbatas. *Flashcard* masih berfokus menjawab soal dan belum sepenuhnya mendorong eksplorasi, tantangan, serta keterlibatan aktif peserta didik. Celah tersebut memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi yang ditawarkan yaitu mengembangkan media ekspedisi flora & fauna (eflona) *board game* berbantuan *flashcard* pada materi

persebaran flora dan fauna di Indonesia. Peneliti menambahkan variasi *flashcard* berupa kartu flora, kartu fauna, kartu wawasan, kartu fakta unik, dan kartu mini misi. Pada penelitian ini media eflona *board game* berbantuan *flashcard* berfokus untuk peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Urgensi penelitian ini sebagai alternatif solusi permasalahan pembelajaran konvensional yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Selain itu, keabstrakan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia membuat peserta didik mengalami kendala dalam memahaminya. Maka, diperlukan media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk memfasilitasi pemahaman mereka. Berdasar latar belakang diatas, peneltiaan ini bertujuan untuk menghasilkan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, ievaluation*) (Branch, 2009). Pemilihan model ini dikarenakan memiliki tahapan yang sederhana, mudah dipahami, sistematis, dan dapat dilakukan evaluasi disetiap tahapan untuk meminimalisir resiko kesalahan dan kekurangan produk (Sugiyono, 2022). Jenis data terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari wawancara dan observasi sebagai analisis awal serta masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan, data kuantitatsif bersumber dari hasil validasi ahli materi dan media, angket respon pengguna dan tes. Pada tahap analisis dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi awal yang berkaitan dengan penelitian berupa analisis masalah dan kebutuhan, karakteristik peserta diidk, dan materi. Tahap desain meliputi perancangan sub materi yang menjadi isi media dan desain awal pengembangan produk. Pada tahap pengembangan dilakukan perealisasiian produk yang kemudian akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan penerapan media pada 13 peserta didik kelas V SDN Kwaron 1 Jombang sebagai subjek penelitian. Desain uji coba menggunakan *pre-experimental design one group pretest-posttest*, dimana *pretest* diperlakukan sebelum eksperimen dan *posttest* sesudah eksperimen. Pada uji coba dilakukan pengisian angket respon pengguna oleh peserta didik dna guru untuk mengetahui kepraktisan media. Selain itu, *pretest* dan *posttest* diperuntukkan menilai keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Tahap evaluasi berada disetiap tahap pengembangan sebagai perbaikan sebelum melanjutkan ketahap berikutnya. Analisis kevalidan dan kepraktisan media diolah menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah hasil skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sukma & Gunansyah, 2023)

Analisis keefektifan bersumber dari hasil *pretest -posttest* peserta didik. Perolehan data tes akan

diolah menggunakan rumus ketuntasan belajar, berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 73}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

(Sukma & Gunansyah, 2023)

Dilanjutkan uji normalitas guna mengetahui apakah sebaran data terdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji-t guna mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dilakukan pula analisis N-Gain guna mengidentifikasi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media menggunakan rumus berikut :

$$< g > = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{100 - \text{Skor Pretest}}$$

(Sukarelawan dkk., 2024)

Media dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserrta didik, apabila : (a) ketuntasan belajar minimal kategori baik (b) N-Gain minimal kategori sedang, dan (c) uji-t menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran eflona *board game* berbantuan *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Kevalidan media didasarkan pada validasi ahli materi dan media. Kepraktisan media berlandaskan hasil angket respon pengguna. Kemudian, keefektifan media berdasarkan hasil *pretest* – *posttest* peserta didik. Pengembangan media ini memanfaatkan aplikasi canva dan web *microsoft Bing*. Adapun hasil pengembangan media, sebagai berikut :



Gambar. 1 Media Eflona *Board Game* Berbantuan *Flashcard*

Selesainya tahap pengembangan, media akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan media guna mengetahui kevalidan media.

Kevalidan Media

Tahap validasi guna mengetahui kevalidan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket validasi. Validasi materi guna menilai kelayakan isi materi pada media yang dikembangkan. Adapun hasil dari validasi materi, sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Kaitan Materi	10
2	Kualitas Isi	23
3	Kelayakan Pesan	14
4	Kebahasaan	18
Skor yang Diperoleh		65
Skor Maksimal		70
Presentase Kevalidan Materi		92,85%
Kriteria		Sangat Valid

Merujuk pada perhitungan validasi di atas, disimpulkan bahwa isi materi pada media eflona *board game* berbantuan *flashcard* mendapatkan persentase kevalidan materi sebesar 92,85% dengan kategori “sangat valid” berartikan muatan materi dalam media valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan validasi media untuk melihat kevalidan media yang dikembangkan. Adapun hasil dari validasi media, sebagai berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Tampilan Media	30
2	Teks	10
3	Isi Media	21
4	Kebahasaan	15
5	Teknis Penggunaan	20
Skor yang Diperoleh		96
Skor Maksimal		100
Presentase Kevalidan Materi		96%
Kriteria		Sangat Valid

Merujuk hasil perhitungan di atas, diperoleh skor presentase 96% dengan kategori “sangat valid” artinya media eflona *board game* berbantuan *flashcard* valid diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* diperoleh melalui angket respon pengguna dengan tujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media. Adapun hasil angket respon peserta didik dan guru, sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Pengguna

Pengguna	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
Respon Pendidik	62	65	95,38%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	162	169	95,85%	Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan angket respon peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 95,85% kriteria “sangat praktis” dan angket respon guru memperoleh presentase 95,38% kriteria “sangat praktis”. Kedua data tersebut menyimpulkan bahwa media eflona *board game* berbantuan

flashcard sangat praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan Media

Guna mengetahui tingkat keefektifan media eflona board game berbantuan flashcard dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dilaksanakan beberapa uji, meliputi ketuntasan belajar, uji normalitas, uji-t, dan N-Gain. Perhitungan dilakukan pada data pretest-posttest yang didapatkan. Adapun hasil perhitungan ketuntasan belajar peserta didik mendapatkan persentase sebesar 84,51% kategori “sangat baik”. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas melalui SPSS guna memastikan distribusi normalitas data dan didapatkan hasil sebagai berikut :

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.229	13	.061	.856	13	.034
Posttest	.189	13	.200*	.918	13	.238

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Diketahui data hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada pretest memiliki nilai sig. 0.061 dan 0.200 untuk posttest. Kedua nilai tersebut memiliki sig > 0.05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji-t menggunakan SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji-t disajikan sebagai berikut :

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-40.00000	7.65942	2.12434	-44.62854 -35.37146	-18.829	12	.000

Gambar 3. Hasil Uji-t

Hasil uji-t didapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, sehingga dinyatakan terdapat perbedaan pada hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media eflona board game berbantuan flashcard. Langkah berikutnya, dilakukan uji N-Gain menggunakan SPSS guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil uji N-Gain disajikan sebagai berikut :

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	13	.38	.87	.6703	.12957
NGain_Percent	13	37.74	86.79	67.0267	12.95653
Valid N (listwise)	13				

Gambar 4. Hasil Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain didapatkan skor sebesar 0,67 kategori “sedang”. Sehingga, ditarik kesimpulan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan kategori sedang. Merujuk pada keputusan keefektifan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Berdasarkan keseluruhan analisis data dapat dinyatakan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi persebaran flora dna fauna di Indonesia sehingga layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media eflona *board game* berbantuan *flashcard* telah melewati implementasi dan uji kelayakan berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media dikembangkan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kogmitif peserta didik. Media dikembangkan berlandaskan pada hasil analisis masalah dan kebutuhan, karakteristik peserta didikk, dan materi.

Hasil analisis didapatkan permasalahan minimnya pengimplementasian media pembelajaran salah satunya pada pembelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Guru telah mengimplementasikan media pembelajaran berbentuk *PowerPoint* (PPT) dan video yang diambil dari *youtube*, namun pemahaman materi oleh peserta didik belum sepenuhnya terbantu melalui penggunaan media tersebut. Padahal Ummah & Mustika (2024) menyatakan bahwa setiap tahap kegiatan pembelajaran peran paling penting berada pada media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan didapatkan kebutuhan media pembelajaran yang mampu menjembatani dan memudahkan pemahaman materi yang abstrak, salah satunya materi persebaran flora dan fauna di Indonesia oleh pesera didik. Keberadaan media pembelajaran dinilai krusial karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep abstrak (Pane, 2023). Selain mempermudah pemahaman materi, penyesuaian karakteristik peserta didk juga diperlukan dalam pengembangan media. Pemilihan media pembelajaran yang akurat, pemahaman peserta didik terhadap materi akan terasa terbantu. Media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Shabrina dkk., 2025). Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka cenderung antusias dengan kegiatan yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain. Berdasarkan beberapa hasil analisis diatas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berintegrasi unsur permainan, salah satu bentuknya berupa *board game*. Selaras dengan pendapat Sarifah et al., (2022) bahwasannya pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih cepat ketika unsur *game* diintegrasikan ke dalam media pembelajaran.

Pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran dinilai relevan karena mampu mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Lin & Cheng (2022) bahwa peningkatan hasil belajar kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik dapat dipengaruhi melalui penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Pengembangan media *board game* akan didukung dengan *flashcard* untuk mengoptimalkan interaksi peserta didik dengan media untuk dapat mengeksplor materi secara lebih mendalam. *Flashcard* merupakan media visual berupa kartu kecil yang dimanfaatkan untuk memperjelas pemahaman konsep abstrak, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dengan lebih efektif (Inaru, 2025). Merujuk hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Eflona (Ekspedisi Flora & Fauna) *Board Game* berbantuan *flashcard* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pada tahap desain, media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dirancang menggunakan beberapa *software* pendukung, yaitu *canva* dan *microsoftBing*. Media didesain dengan tema ekspedisi (penjelajahan) yang disesuaikan dengan isi materi. Media berisikan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, mencakup tipe persebaran (Asiatis, Peralihan, dan Australis) beserta upaya pelestariannya. Dalam penggunaan media, peserta didik melakukan kegiatan eksplorasi mengenai materi persebarann flora dan fauna di Indonesia beserta upaya pelestariannya. Sejalan dengan penelitian Yuni dkk. (2023) bahwa pengintegrasian unsur permainan dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pemahaman konsep pesera didik terhadap materi yang dikaji.

Tahap selanjutnya, dilakukan pengembangan media dengan merealisasikan perancangan desain sebelumnya dan dicetak menjadi media pembelajaran konkret. Materi persebaran flora dan fauna di Indonesia melibatkan konsep yang cukup kompleks membuat materi cenderung abstrak bagi peserta didik sekolah dasar, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman mereka. Selaras dengan pendapat Anggraini & Mahmudah (2023) bahwa dibutuhkan media pembelajaran konkret untuk memperjelas materi yang bersifat abstrak. Sejalan juga dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nainggolan & Daeli, 2021) anak berusia 7-12 tahun terletak pada tahap operasional konkret dengan maksud pemahaman konsep melalui objek nyata lebih mudah dilakukan. Setelah melewati pengembangan media, dilakukan uji kelayakan meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian validasi materi meliputi aspek keterkaitan materi, kualitas isi, kelayakan pesan, dan kebahasaan dengan memperoleh persentase sebesar 92,85%. Sementara itu, penilaian validasi media meliputi aspek tampilan media, teks, isi media, kebahasaan, dan teknik penggunaan memperoleh persentase sebesar 96%. Berdasarkan kategori kevalidan menurut Basri dkk. (2022), media eflona *board game* berbantuan *flashcard* terdapat pada kategori “sangat valid” sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dari sisi materi maupun media.

Selanjutnya dilakukan kegiatan pengimplementasian media guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Kegiatan implementasi dilaksanakan di SDN Kwaron 1 kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 13 orang. Tahap ini dilakukan *pretest*, implementasi media dalam kegiatan pembelajaran, *posttest*, kemudian diakhiri dengan membagikan angket respon peserta didik dan guru terkait media yang dikembangkan. Hasil angket respon pengguna dengan penilaian memuat aspek materi, penyajian media, minat dan motivasi, serta keterbacaan. Hasil angket respon peserta didik mencapai persentase sebesar 95,85% kategori “sangat baik” dan angket respon guru mencapai persentase sebesar 95,38% dengan kategori “sangat baik”. Hasil kedua angket respon tersebut menunjukkan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* sangat praktis dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat mempermudah aktivitas belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian Sukma & Gunansyah (2023) yang mengembangkan media *board game* berbantuan *flashcard* dan didapatkan hasil bahwa media tersebut praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan ditinjau dari tiga aspek yaitu materi, penyajian serta minat dan motivasi.

Kelayakan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* selanjutnya dilihat dari sisi keefektifan media yang didapatkan melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Aspek ini digunakan untuk melihat seberapa efektif media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Keefektifan media diukur melalui beberapa analisis, yaitu uji normalitas guna melihat apakah data yang didapat terdistribusi normal, ketuntasan belajar peserta didik, perbedaan dan peningkatan hasil belajar menggunakan uji-t dan N-Gain. Analisis normalitas menunjukkan nilai sig. *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0.061 untuk *pretest* dan 0.200 untuk *posttest* yang memiliki nilai sig > 0.05 sehingga diputuskan bahwa data terdistribusi normal. Sesuai dengan itu, maka analisis data berikutnya dapat menggunakan uji parametrik, yaitu uji-t (Nurhaswinda dkk., 2025).

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan perhitungan ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang didapat untuk mengukur ketercapaian KKTP peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Ketuntasan belajar peserta didik memperoleh persentase 84,61% kategori “sangat baik” menunjukkan mayoritas peserta didik telah mencapai KKTP setelah menggunakan media eflona *board game* berbantuan *flashcard*. Selanjutnya dilakukan uji-t untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji-t menghasilkan nilai (sig.) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media eflona *board game* berbantuan *flashcard*. Berikutnya, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Didapatkan nilai N-Gain sebesar 0.67 kategori sedang. Hasil tersebut membuktikan bahwa media dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan kategori sedang. Berdasarkan keseluruhan

analisis keefektifan menunjukkan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Menurut Ilmiyah dkk (2024) penggunaan *board game* dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dikarenakan melalui media tersebut mampu melibatkan mereka secara langsung selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, *flashcard* disini berperan sebagai visualisasi konsep agar peserta didik dapat mengeksplor materi lebih mendalam. Sesuai dengan penelitian Sari dkk., (2025) bahwa *flashcard* mampu memperjelas pemahaman konsep dan memperkuat daya ingat peserta didik melalui representasi visualnya. Didukung juga dengan penelitian Shafa dkk (2022) bahwa *flashcard* dapat membantu peserta didik dalam memperkuat daya ingat dan memahami materi. Selain itu, selaras dengan penelitian Ramadhani & Junaedi (2026) dimana peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dapat ditunjukkan melalui penggunaan media *board game* yang dikolaborasikan dengan kartu.

Merujuk pada hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media eflona *board game* berbantuan *flashcard* mampu menjadi sarana penyampaian materi dari guru kepada peserta didik sehingga layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Sukma & Gunansyah (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi media *board game* dengan *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu menstimulasi keaktifan peserta didik serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Keberadaan media eflona *board game* berbantuan *flashcard* menunjukkan bahwa media berkontribusi terhadap dunia pendidikan. Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan bahwa media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dapat memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi persebaran flora dan fauna secara lebih mudah dan mendalam sehingga peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat terjadi. Selain itu, suasana belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan media ini, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Meskipun media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dirancang sebagai media yang inovatif dengan mengintegrasikan unsur permainan di dalamnya, penelitian pengembangan ini masih ditemukan keterbatasan pada produk dan pengimplementasian media. Produk yang dikembangkan hanya membahas mengenai materi persebaran flora dan fauna di Indonesia berdasarkan tipe persebaran serta upaya pelestariannya. Adapun penelitian ini diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji penggunaan media pada subjek yang lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media eflona *board game* berbantuan *flashcard* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Hasil kevalidan materi menunjukkan persentase sebesar 92,85% dan kevalidan

media sebesar 96% kategori “sangat valid”. Kepraktisan media oleh peserta didik dengan persentase sebesar 95,85% dan guru sebesar 95,38% kategori “sangat praktis”. Keefektifan media didapatkan melalui nilai *pretest – posttest* peserta didik yang dianalisis melalui ketuntasan belajar dengan hasil sebesar 84,61% kategori “sangat baik”, uji-t memperoleh nilai sig. $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, uji N-Gain menghasilkan nilai 0,67 kategori “sedang”. Berdasar pada kriteria keefektifan, maka media eflona *board game* berbantuan *flashcard* berada pada kategori “efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan juga mampu menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang pasif dan berkontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan perbaikan atau pengembangan pada media pembelajaran serupa dengan cakupan materi lebih luas atau pada materi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta dapat mengukur aspek belajar lainnya, tidak hanya terbatas pada aspek kognitif peserta didik saja.

REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sekolah Dasar* (Sepriano (ed.)). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131.
- Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story telling Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 33–45. doi: <https://doi.org/10.24269/ajbe.v7i1.5701>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. Springer Science and Business Media.
- Hakim, F., Pratiecto, P. E., Damayanti, N., Izadi, F. W., Syakhrie, N. A., Ardi, T. E., Kirani, A. D., Sadikin, L., Nurhasanah, S., Shantiko, B., Wibowo, Y. A., Mufida, S. F., Saryanthi, R., Mahyastuti, P., Ragamustari, S. K., & Afianto, M. Y. (2024). *Indonesian Biodiversity Strategy and Action Plan (IBSAP) 2025-2045*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/ Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. <https://doi.org/10.32388/2zzq7c>
- Ilmiyah, E. A., Susilo, T. A. B., & Maqfiro, M. L. H. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 8(2), 238–247. <https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.61182>
- Inaru, I. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas Vii Smp. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 2025. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Lin, Y. T., & Cheng, C. Te. (2022). Effects of Technology-Enhanced Board Game in Primary Mathematics Education on Students’ Learning Performance. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(22). <https://doi.org/10.3390/app122211356>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology: Humanlight*, 2, 31–47.

- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68.
- Pane, E. P. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ramadhani, D. A., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Media Boardgame “ Jelajah Nusantara ” Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama. *PEDAGOGIE*, 21(1), 359–368. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16134>
- Sari, D. L. P. S., Putri, A. M. G., Azzarin, A. N., Cahyaningrum, B., & Nuraeni, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas III SD Negeri Kedungpane 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, 268–282.
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32949>
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(April), 120–131.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Gropun Pretest - Posttest. In *Surya Cahya*. Suryacahya.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD. *JPGSD*, 11, 923–934.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar*. 13(2), 1573–1582.
- Yulisma, A., & Fathiya, N. (2023). Studi Literatur Keanekaragaman Hayati Tumbuhan Asli Rawa Tripa yang Berpotensi Sebagai Tumbuhan Obat. *Jurnal Serambi Engineering*, 8(3). <https://doi.org/10.32672/jse.v8i3.6482>
- Yuni, S., Arhas, S. H., Niswaty, R., Aslinda, A., & Nur, A. C. (2023). Belajar Sambil Bermain Bersama Siswa SD Inpres Talaborong. *Jurnal Lamellong : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–82.