

ABSTRAK

Salsabila. 1222090158. 2026. Pengembangan Media *Board Game* pada Materi Bencana Alam dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (Penelitian Research and Development pada Siswa Kelas V di SDN Banjaran 07)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, dan cenderung menggunakan metode konvensional, sementara itu siswa kelas V membutuhkan visualisasi konkret dan pengalaman belajar langsung karena berada dalam fase konkret-operasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain awal, hasil uji kelayakan, respon guru dan siswa, serta efektivitas dari pengembangan media *board game* monopoli bencana alam (moncalam). Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan ahli media dan materi, guru kelas V, serta 10 siswa SDN Pasirjati untuk uji coba skala terbatas dan 30 siswa SDN Banjaran 07 untuk uji coba skala luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta instrumen tes (*pretest* dan *posttest*). Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif diolah untuk persentase kelayakan media dan analisis hasil tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan desain awal produk yang dirancang menggunakan Canva menghasilkan perangkat permainan monopoli fisik. Berdasarkan uji validasi, ahli materi 1 memberikan skor 80% (Layak), ahli materi 2 memberikan skor 75% (Layak), sedangkan ahli media memberikan skor 94% (Sangat Layak). Hasil uji coba produk juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan melalui kenaikan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 56,36 menjadi 75,06 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji normalitas, data tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*, hasil uji menunjukan *Asymp. Sig.* sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Adapun efektivitas penggunaan media berdasarkan perolehan *N-Gain* adalah sebesar 0,3985 yang masuk ke dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media *board game* moncalam layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Board Game*, Monopoli Bencana Alam, Model ADDIE, Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.