

ABSTRAK

Alma Maisya Ridha. 1222090016. 2026. Pengembangan Media *Board Game* TRACE (*Track Route of Aqua Cycle Expedition*) Berbasis *Mission Path* pada Mata Pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. (Penelitian *Research and Development*, MI Al-Istiqomah).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi siklus air, sehingga pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* TRACE pada materi siklus air kelas V MI, mengetahui tingkat kelayakan media, mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, serta mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 29 peserta didik kelas V MI Al-Istiqomah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, dan tes. Data penelitian dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu model *interactive analysis* untuk mengolah data kualitatif dan analisis statistik untuk mengolah data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media *board game* berdasarkan validasi ahli setelah dilakukan revisi dinyatakan dalam kategori “sangat layak”. Hal ini didasarkan pada persentase rata-rata ahli materi sebesar 98,21% dan ahli media sebesar 95,31%. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan pemahaman siswa yang diukur melalui nilai N-Gain sebesar 0,591 dengan kategori “Sedang”. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 44,82 saat *pretest* menjadi 76,25 pada saat *posttest*. Selain itu, memperoleh hasil respon guru sebesar 98,5% dan respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *board game* TRACE berbasis *mission path* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : *board game*, IPAS, media pembelajaran, siklus air, *research and development*