

38. Mareyke.doc

by x x

Submission date: 02-Jul-2025 04:13PM (UTC+0530)

Submission ID: 2709238870

File name: 38_Mareyke.doc (1.25M)

Word count: 4771

Character count: 30808



Pengembangan Media Mystery Board Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda



Desti Nurul Khotimah¹, Ambyah Harjanto¹, Ridho Agung Juwantara¹,
Mareyke Jessy Tanod^{1*}

¹ STKIP PGRI Bandar Lampung, Indonesia
corresponding author: mareykejessytanod@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12-Jun-2025

Revised: 20-Jun-2025

Accepted: 25-Jun-2025

Kata Kunci

Media Pembelajaran;
Mystery Board;
Perubahan Wujud Benda.

Keywords

Learning Media;
Mystery Board;
Objects Changes.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Mystery Board* pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV SD. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas, yang selama ini hanya mengandalkan buku cetak tanpa dukungan media interaktif. Media *Mystery Board* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses pengembangan, media ini divalidasi oleh para ahli dari segi materi, tampilan, dan kebahasaan, sebelum diuji cobakan kepada guru dan siswa. Hasil uji menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Mystery Board* karena mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, pengembangan media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran IPA, khususnya pada pokok bahasan perubahan wujud benda. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi peserta didik di sekolah dasar.

This study aims to develop and assess the feasibility of the Mystery Board learning media for the topic changes in the states of matter for fourth-grade elementary school students. The background of this research is the lack of varied learning media in the classroom, which still relies heavily on textbooks without the support of interactive materials. The Mystery Board was developed using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. During the development process, the media was validated by experts on content, design, and language, before being tested by teachers and students. The results showed that this media is highly feasible for classroom use. Both teachers and students responded positively to the Mystery Board, as it increased students' engagement and understanding of the material. Therefore, this media is expected as an innovative alternative to support science learning, particularly in the topic of changes in the states of matter. The use of this media is expected to create a more enjoyable, interactive, and effective learning environment for elementary school students.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu melalui pemahaman konsep, keterampilan, dan sikap yang relevan dengan mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan,

bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kegiatan belajar tidak hanya terpaku pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan pemilihan strategi, metode, model, dan media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Faizah & Kamal, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya diselenggarakan dengan memperhatikan aspek inovasi, kreativitas, serta pemanfaatan media yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa secara aktif dan mandiri (Susanto, 2019).

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih cenderung monoton dan konvensional. Guru sering kali hanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif atau kontekstual. Keterbatasan ini menyebabkan proses belajar kurang menarik dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak atau memerlukan pengalaman konkret seperti materi perubahan wujud benda dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Andreani & Gunansyah, 2023). Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Ummah & Mustika, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sidosari, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Guru menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan lisan dan ilustrasi dalam buku paket, tanpa adanya alat bantu visual atau media yang dapat memperjelas konsep yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas, kurang bervariasi, dan belum mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah menjadi faktor penghambat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Mukaromah & Andriana, 2022).

Masalah-masalah tersebut berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun. Hal ini karena pembelajaran tidak menyentuh pengalaman konkret yang mampu menjembatani antara konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari siswa (Fahreza & Heryanto, 2024). Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut (Palupi & Husamah, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Aghni (2018), media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu, baik fisik maupun digital, yang membantu guru menyampaikan materi secara efektif. Media dapat berupa alat bantu visual, audio, maupun kombinasi yang mendukung keterlibatan siswa serta memperjelas pesan yang disampaikan guru. Hamka (dalam Daniyati et al., 2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar agar menjadi lebih efisien, sekaligus sebagai sarana interaksi yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah *Mystery Board* atau papan misteri. Media ini memadukan unsur visual berupa papan kayu dan kartu misteri berbahan art paper, yang

dirancang dengan pendekatan permainan petualangan. Menurut Damayanti & Puspasari (2020), *Mystery Board* mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan materi melalui teka-teki dan tantangan yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok. Konsep permainan yang dikemas dalam media ini mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam memecahkan masalah.

Lebih lanjut, Matondang (dalam Sholikhah & Rosita, 2023) menjelaskan bahwa media *Mystery Board* merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran petualangan yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Dalam praktiknya, siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan yang bersumber dari kartu misteri, dan mereka diperbolehkan untuk berdiskusi dengan teman satu tim untuk menjawabnya. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga aspek sosial dan komunikasi, yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, media ini sangat sesuai digunakan di kelas yang terdiri dari siswa dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam.

Media *Mystery Board* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa, menarik perhatian mereka selama pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menilai pemahaman siswa secara langsung. Kombinasi antara aspek visual, kinestetik, dan kolaboratif yang dimiliki media ini menjadikannya sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konseptual seperti perubahan wujud benda (Firdaus & Mizan, 2022). Oleh karena itu, media ini dinilai potensial untuk diterapkan di sekolah dasar sebagai alternatif pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di SD Negeri Sidosari serta ditinjau dari hasil penelitian sebelumnya, maka pengembangan media pembelajaran *Mystery Board* menjadi salah satu solusi yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, efektif, terutama pada pelajaran IPAS. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi perubahan wujud benda secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Wulandari et al., 2023).

Dengan demikian, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Mystery Board* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari Tahun Pelajaran 2024/2025.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Mystery Board*, menguji kelayakannya, serta mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif dan menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan R&D dipilih karena sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan, sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Melalui pendekatan ini,

peneliti dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan siswa dan guru di lapangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yaitu singkatan dari lima tahap utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap pertama, analisis (*analyze*), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi di lapangan. Tahap kedua, perancangan (*design*), meliputi penyusunan desain media *Mystery Board* yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar pada materi perubahan wujud benda. Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) melibatkan proses pembuatan media, disertai validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa untuk melihat respons dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga dilibatkan untuk menilai keterpakaian media dari sudut pandang praktisi pendidikan. Sementara itu, tahap evaluasi (*evaluation*) bertujuan untuk menilai secara keseluruhan kualitas media, baik dari segi tampilan, isi, maupun dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan secara berkala guna memperoleh umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan media.

Untuk memperoleh data yang mendalam dan akurat, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, angket penilaian, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan perilaku siswa selama penggunaan media. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali pendapat dan pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran. Angket digunakan sebagai instrumen untuk menilai kelayakan media oleh para ahli serta untuk mengetahui respons siswa dan guru. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto, catatan kegiatan, dan lembar kerja siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada peserta didik dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran di kelas IV SDN Sidosari. Tahap selanjutnya perancangan (*design*) melakukan pendesainan pada media pembelajaran media *Mystery Board* dengan menentukan bahan apa yang akan digunakan dalam media, pemilihan warna yang menarik. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu a) pemilihan media (*media selection*), b) Pemilihan Format (*format selection*), c) Rancangan Awal (*initial desain*).

Tahap selanjutnya proses pengembangan pada media *Mystery Board* dilakukan sesuai dengan rancangan yang ada. Adapun media pembelajaran *Mystery Board* berhasil dikembangkan langkah yang berikutnya yaitu kelayakan. Pada uji kelayakan ini akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi sendiri terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) validasi materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, 2) validasi desain/media ini akan diujikan kepada dosen ahli media, 3) validasi bahasa yang akan diujikan oleh dosen ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran *Mystery Board* dinilai layak untuk digunakan dengan beberapa perbaikan. Pada aspek kelayakan isi materi, diperoleh skor presentase sebesar 70%, yang menunjukkan bahwa isi materi sudah cukup sesuai dengan kompetensi dasar, namun masih memerlukan penyempurnaan. Aspek efektivitas bagi guru mendapatkan skor sempurna yaitu 100%, yang mengindikasikan

bahwa media ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada aspek ketepatan media terhadap kesan guru, diperoleh nilai 75%. Secara keseluruhan, rata-rata validasi ahli materi sebesar 79% dan dikategorikan "Layak" untuk diuji coba setelah dilakukan revisi berdasarkan saran, terutama mengenai kesesuaian materi dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media *Mystery Board* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada aspek desain tampilan media, diperoleh skor 100%, menunjukkan bahwa tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek keterpaduan isi dan materi mendapat skor 98%, mengindikasikan bahwa isi media telah disusun secara terstruktur dan logis. Begitu juga pada aspek penyajian media, nilai maksimal 100% diperoleh, menunjukkan penyajian media mudah dipahami dan aplikatif. Rata-rata total validasi dari ahli media adalah 99%, tergolong dalam kategori "Sangat Layak", dengan saran perbaikan kecil berupa penyesuaian warna pada kartu soal agar lebih menarik dan konsisten dengan tampilan media secara keseluruhan.

Sementara itu, validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini sangat layak dilihat dari sisi kebahasaan. Pada indikator relevansi bahasa dengan siswa, media mendapatkan skor 86%, menandakan bahwa bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Pada aspek diagnosis dan interaktif, diperoleh skor 83%, menunjukkan bahwa media mampu mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan interaktif dalam menjawab pertanyaan. Rata-rata skor validasi ahli bahasa adalah 85% dan dikategorikan "Sangat Layak". Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli tersebut memperkuat bahwa media *Mystery Board* memiliki kelayakan tinggi untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *Mystery Board*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek lugas diperoleh dengan hasil presentase 86%, pada aspek Diagnostik dan Interaktif diperoleh hasil presentase 83%. Sehingga total rata-rata presentase validasi media adalah 85% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut: a) Kalimat kurang efektif, b) Perbaikan tulisan dan c) Perbaikan penggunaan tanda baca.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang termasuk kedalam tahap implementasi melakukan uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*) dalam tahap penelitian dan pengembangan tipe ADDIE yang diuji cobakan dengan kelompok kecil terdiri dari 4 peserta didik, dan uji coba lapangan dilakukan dengan 29 peserta didik kelas IV serta uji coba pendidik, adapun hasil uji berikut ini:

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IV SDN Sidosari dengan melibatkan 10 orang peserta didik yang masing-masing memiliki kemampuan beragam. Produk yang telah dikembangkan ditampilkan kepada peserta didik, selama penerapan kegiatan peneliti dibimbing oleh guru pengajar. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dilakukan di SDN Sidosari. Respon peserta didik terhadap media monopoli menghasilkan nilai rata-rata 94% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Menarik". *Mystery Board* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD/MI.

Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 29 orang peserta didik kelas IV yang ada di SDN Sidosari. Respon peserta didik terhadap media Pembelajaran *Mystery Board* mendapatkan skor rata-rata 93% dengan kategori "sangat Menarik".

Respon Pendidik

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan produk dapat diuji cobakan terhadap pendidik untuk dapat mengetahui respon terhadap media Pembelajaran *Mystery Board* pada mata pelajaran IPAS yang telah di kembangkan. Untuk mengetahui menarik atau tidaknya dari pendidik, yang ada di kelas IV yaitu Ibu Turlina, S.Pd.,SD. selaku guru kelas dengan cara pemberian angket mengenai media Pembelajaran *Mystery Board* yang telah di kembangkan dengan rata-rata skor 94% dengan kriteria "Sangat Menarik".

Setelah mendapatkan hasil dari respon pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan peneliti memperoleh kriteria menarik yang cukup tinggi, sehingga dapat kita bandingkan penilaian yang diperoleh dalam bentuk grafik. Berikut diagram hasil uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan respon pendidik.

Uji Keefektifan Produk

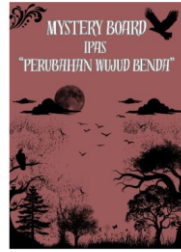
Berdasarkan hasil nilai uji keefektifan produk diperoleh dari soal *Post-Test* dan soal *pre-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas IV dengan 29 responden soal post-test diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung sedangkan soal pre-test diberikan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Mystery Board* tersebut. Berdasarkan hasil dari perhitungan N-Gain Score dengan kriteria Gain Ternormalisasi mencapai angka 0,76 dengan kategori "Tinggi" dan tingkat keefektifan mencapai angka 76% dengan kategori "Efektif".

Kajian Produk Akhir

Produk akhir memerlukan hasil pengembangan media pembelajaran *Mystery Board*. Media pembelajaran ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk *Mystery Board* ini yang nantinya akan didistribusikan ke siswa kelas IV SD/MI dan guru yang melaksanakan proses pembelajaran pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berikut ini adalah kajian produk *Mystery Board*:

1. Cover Media *Mystery Board*

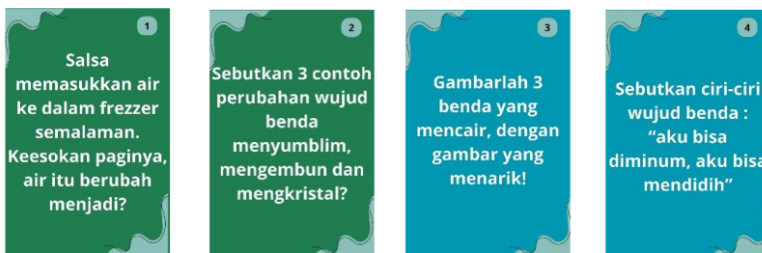
Pada bagian cover *Mystery Board* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50 cm x 30 cm. Bahan utama pembuatannya adalah triplek, dengan beberapa perpaduan warna merah maroon, putih, dan hitam, agar tampilan yang diberikan menarik bagi siswa.



Gambar 1. Cover Media *Mystery Board*

2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang disajikan dalam bentuk isian singkat yang berjumlah 12 pertanyaan terkait materi Perubahan wujud benda. Kartu pertanyaan ini terletak di ke dua belas kotak bagian sebelah kanan media *Mystery Board*, tiap laci berisi 1 pertanyaan dengan soal yang berbeda. Kartu soal berisikan sejumlah pertanyaan untuk siswa mendiskusikannya dengan kelompoknya masing-masing.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan

3. Buku Panduan Permainan *Mystery Board*

Buku panduan dalam permainan ini berisi komponen-komponen *Mystery Board*, petunjuk permainan, tujuan permainan *Mystery Board*. Buku panduan ini didesain dan dicetak dengan ukuran A5.



Gambar 3. Buku Panduan Permainan *Mystery Board*

4. Dadu Dan Papan Kecil

Papan kecil untuk menentukan warna kartu dan dadu menentukan huruf yang harus di pilih untuk mengambil kartu pertanyaan di media *Mystery Board*.



Gambar 4. Dadu Dan Papan Kecil

Pembelajaran yang efektif memerlukan strategi yang mampu mengoptimalkan peran guru dan keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi elemen penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar (Faizah & Kamal, 2024; Susanto, 2019). Keterlibatan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar guru, tetapi juga oleh media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sayangnya, dalam praktiknya, banyak guru yang masih bergantung pada buku teks sebagai sumber utama, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Andreani & Gunansyah, 2023). Hal ini menjadi salah satu alasan mendasar mengapa inovasi media pembelajaran, seperti *Mystery Board*, sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS.

Permasalahan pembelajaran di lapangan, seperti di SD Negeri Sidosari, menunjukkan kurangnya variasi media dan sarana yang mendukung pembelajaran kontekstual. Padahal, untuk materi seperti perubahan wujud benda, siswa perlu memahami konsep secara konkret dan visual. Sejalan dengan itu, penelitian sebelumnya menegaskan bahwa media pembelajaran dapat menjembatani pemahaman konsep abstrak menjadi lebih nyata melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Mukarromah & Andriana, 2022; Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, media *Mystery Board* yang berbasis petualangan dan visualisasi sangat relevan untuk dikembangkan dalam konteks ini.

Media *Mystery Board* dikembangkan melalui model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini memungkinkan pengembangan produk pendidikan secara sistematis dan terukur (Miftah, 2013; Muhson, 2010). Model ini juga digunakan secara luas dalam pengembangan media pendidikan berbasis kebutuhan dan efektivitas penggunaannya di lapangan (Nurrita, 2018). Pada tahap analisis, diperoleh data tentang kebutuhan siswa dan hambatan yang dihadapi guru. Selanjutnya, desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, termasuk penggunaan warna, bentuk papan, dan isi kartu pertanyaan yang kontekstual.

Validasi terhadap media dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa, dengan hasil yang menunjukkan bahwa *Mystery Board* dinyatakan layak sangat layak untuk diuji coba. Validasi ahli materi memperoleh skor 79% (kategori layak), validasi ahli media mencapai 99% (kategori sangat layak), dan validasi ahli bahasa sebesar 85% (kategori sangat layak). Hasil ini sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Damayanti & Puspasari (2020) serta Firdaus & Mizan (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan seperti papan dan kartu mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini juga menegaskan bahwa

penggunaan media inovatif berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan (Matondang dalam Sholikhah & Rosita, 2023).

Lebih lanjut, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media *Mystery Board* mendapat respon yang sangat positif dari siswa dan guru. Uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil 92% dan kelompok besar 93%, keduanya dalam kategori sangat menarik. Guru memberikan nilai 94% terhadap kepraktisan dan daya tarik media. Hal ini memperkuat hasil studi sebelumnya bahwa media visual yang menyenangkan berperan besar dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Fahreza & Heryanto, 2024; Daniyati et al., 2023). Media *Mystery Board* terbukti mampu mengintegrasikan pendekatan aktif dan kolaboratif dalam pembelajaran IPAS, yang mendukung siswa untuk terlibat secara kognitif maupun afektif.

Akhirnya, keberhasilan media *Mystery Board* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran juga ditunjukkan melalui hasil tes pretest dan posttest. Perhitungan N-Gain mencapai 0,76 dengan kategori tinggi, dan efektivitas pembelajaran mencapai 76% (kategori efektif). Data ini mendukung temuan (Palupi & Husamah, 2023) bahwa pembelajaran berbasis proyek atau permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, pengembangan media *Mystery Board* tidak hanya berhasil secara desain dan implementasi, tetapi juga terbukti memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa, menjadikannya sebagai solusi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Pengembangan Media *Mystery Board* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari Tahun Pelajaran 2024/2025", disimpulkan bahwa media *Mystery Board* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dinyatakan layak untuk digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 79% (kategori layak), validasi ahli media sebesar 99% (kategori sangat layak), dan validasi ahli bahasa sebesar 85% (kategori sangat layak), serta memperoleh respons sangat positif dari guru dengan persentase 94%, uji coba kelompok kecil sebesar 92%, dan uji coba kelompok besar sebesar 93%, sehingga media ini terbukti layak dan sangat menarik digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV.

Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merseka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841-54.
- Assa, R., Kawung, E. J., & Tumiwa, J. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).
- Budi, M. Satria. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power of Two Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah An Nizham Kota Jambi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

- Cahyadi Ani. (2018). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur. Buku.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Damayanti, F., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 157-168.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Fahreza, M. A., & Heryanto, A. (2024). Analisis Pemahaman Konsep IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD Negeri 160 Palembang. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 50-62.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 8(1), 466-476.
- Fauzi, Ahmad. (2016). Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pusaka Media Kajian dan Pemikiran Islam*.
- Firdaus, F. A., & Mizan, S. (2022). Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang Siswa Kelas Vi Sdn I Brondong Lamongan. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 301-307.
- Fitri, A., dkk. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (SD Kelas IV). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980.
- Harjanto Ambyah., & Tanod Jessy Mareyke. Strategi pembelajara sekolah dasar.
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu KePendidikan dan Keislaman*, 4(1).
- Hayaturreaiyan, H., & Harahap, A. (2022). Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108-122.
- Ihsanudin, A. M., Tukiyo, T., & Suwartini, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN 1 Pokak Tahun Pelajaran 2023/2024. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 229-236.
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal Pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Krisnayanti, I Ga Ayu Anggela Heni. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8, No. 2. 1.
- Lestari, R., Jasiyah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 34-43.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. (2020). Penerapan sistem informasi manajemen Pendidikan dalam proses pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1408-1422.

- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *KINDAI*, 18(2), 332-351.
- Maimunah, M. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Miftah Mohamad. (2015). *Media pembelajaran: konsepsi ke utilasi dan permasalahan. Jurnal artikel*: 3(2).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Nurjanah, E. (2022). Analisis Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1231-1240.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurzilviana. (2020). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SISWA Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN 2 Kota Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Mataram: UIN Mataram.
- Palupi, M. A., & Husamah, H. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Summersari 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653-4661.
- Purnama, S. P., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Muatan IPAS Pada Materi Peta Daerah Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Putri, Kamela. (2020). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN 2 Kota Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16-25.
- Ristika. (2021). Pengembangan media, materi dan sumber pembelajaran matematika di sekolah dasar (sd).

- Sary, Septyana. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Pariangan. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Sholikhah, D. R. A., & Rosita, F. Y. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mi Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo. *AL-THIFL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 360-375.
- Siska Yulia. (2023). Pengembangan pembelajaran IPS di sd. Buku. Halaman: 165.
- Sumbari, Wilda Anggun Putri. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MI Aulia Cendekia Pekanbaru. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Susanto, Ahmad. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal KePendidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Warinta, Y., Oktaria, K., Zarah, J. A., Rahmayuni, R., & Wismanto, W. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 32-40.
- Wicaksono Andri., & Fahrurrozi. (2023). Pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wikantri, Galuh. (2017). Penerapan Metode The Power oTwo Untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017. Lampung IAIN Metro.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

38. Mareyke.doc

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.stkippgribi.ac.id

Internet Source

5%

2

adoc.pub

Internet Source

2%

3

123dok.com

Internet Source

1%

4

ejournal.imbima.org

Internet Source

1%

5

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

6

core.ac.uk

Internet Source

1%

7

journal.makwafoundation.org

Internet Source

1%

8

Raidha Elsa Aprilianti, Yeni Erita.
"Development of Learning Media Using Smart
Apps Creator Based on Problem Based
Learning for Social Science Learning in Grade
IV of Elementary School", JURNAL
PENDIDIKAN IPS, 2025

Publication

1%

9

prosiding.unirow.ac.id

Internet Source

1%

10

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

11	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %
14	Helena Maria Be Bunga An, Lolang Maria Masi, Netty Elisabeth Antonetha Nawa. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Naikoten 2", ARZUSIN, 2025 Publication	<1 %
15	Tito Raka Nanda Amirunni'am, Ruruh Andayani Bakti, Ali Masrofi. "Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau Dari Prinsip Pengajaran Dan Asesmen di SDN Kampungdalem 4", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
16	www.uinsyahada.ac.id Internet Source	<1 %
17	Atika Fitriani, Eka Yanuarti. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa", BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam, 2018 Publication	<1 %
18	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %

19	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
20	jig.rivierapublishing.id Internet Source	<1 %
21	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
23	scholar.archive.org Internet Source	<1 %
24	Ainiyah Ekowati, Rifaini Fauziyah Subagja, Rina Rosdiana. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIOVISUAL BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA MATERI TEKS EKSPLANASI", Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2025 Publication	<1 %
25	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
26	Husnul Hotimah. "Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember", Engineering: Journal of Mechatronics and Education, 2024 Publication	<1 %
27	docplayer.info Internet Source	<1 %
28	id.scribd.com Internet Source	<1 %
29	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %

30

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

31

Lailatul Badriyah, Daniel Dike, Mukti Amini. "MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SI DHEWAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SAC UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPAS DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2025

Publication

<1 %

32

Margareta Dian Kristi, Andri Wicaksono, Deri Ciciria. "Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) Pada Materi Persebaran Keragaman Budaya Indonesia", SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education, 2024

Publication

<1 %

33

Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

<1 %

34

jurnal.medanresourcecenter.org

Internet Source

<1 %

35

obsesi.or.id

Internet Source

<1 %

36

ojs.nubinsmart.id

Internet Source

<1 %

37

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

38

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

39

Annisa Khoirul Barokah, Putri Yanuarita Sutikno. "Development of the E-Lintar Mobile

<1 %

App with Integrated Songs on Fifth Graders'
Understanding of Food Chains", Jurnal
Pendidikan MIPA, 2025

Publication

40

tempatilmu.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On