

Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* MIPEGA Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 24 Mataram

^{1*} Wahyu Febrian, ¹ Hasnawati, ¹ Ibrahim

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: febrianwahyu251@gmail.com

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Transformasi pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal suku Sasak pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 24 Mataram yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 1 guru dan 20 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 74,66% dari ahli media (valid) dan 85% dari ahli materi (sangat valid). Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 90,66% dan 97,33%, sedangkan respon siswa sebesar 95,62% dan 94,42% dengan kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan memperoleh skor N-gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal suku Sasak dinyatakan valid, sangat praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 24 Mataram.

Kata kunci: *Board Game*, Kearifan Lokal Suku Sasak, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Kreativitas, Media Pembelajaran.

How to Cite: Febrian, W., Hasnawati., & Ibrahim. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* MIPEGA Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 24 Mataram. *Journal of Authentic Research*, 5(2), 4092-4104. <https://doi.org/10.36312/0s5h3h26>



<https://doi.org/10.36312/0s5h3h26>

Copyright© 2026, Febrian et al.

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



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental manusia untuk mengembangkan potensi diri, membentuk karakter, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (Mardhiyah et al., 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Rosfiani, 2022). Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, serta berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media dan integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran (Sumarsih, 2022). Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kreativitas, yaitu kemampuan menghasilkan ide baru, fleksibel, dan orisinal dalam menyelesaikan masalah pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Hamzah, 2023).

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan yang baru, bermanfaat, dan sesuai dengan konteks permasalahan yang dihadapi. Salah satu teori yang banyak digunakan dalam mengukur kreativitas dikemukakan oleh Torrance, yang membagi kreativitas ke dalam empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (originalitas), dan *elaboration* (elaborasi) (Torrance, 1974). Keempat indikator tersebut menjadi landasan dalam pengukuran kemampuan kreativitas pada penelitian ini karena mampu menggambarkan proses berpikir kreatif peserta didik secara komprehensif. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik melakukan pengamatan, penyelidikan, pemecahan masalah, serta menghubungkan konsep ilmiah dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Ibrahim, Syazali & Wahdah 2023).

Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual melalui pengintegrasian kearifan lokal. Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan budaya dan lingkungan sekitar peserta didik terbukti meningkatkan relevansi pembelajaran sekaligus memperkuat identitas budaya peserta didik (Alfi 2023). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dinilai mampu meningkatkan relevansi dan makna belajar karena peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungannya (Dewi & Nugroho, 2023). Integrasi kearifan lokal juga dapat memperkuat identitas budaya dan karakter peserta didik (Hartini, 2022). Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penerapan kearifan lokal sangat relevan karena IPAS mempelajari fenomena alam dan sosial secara kontekstual (Ramadan, 2024). Hasil studi pendahuluan di kelas IV SDN 24 Mataram menunjukkan bahwa 84,2% siswa sangat mendukung penerapan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mendorong munculnya ide-ide kreatif.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di SDN 24 Mataram masih menghadapi berbagai kendala. Hasil analisis dokumentasi hasil belajar menunjukkan sebanyak 38,4% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP pada materi “Gaya di Sekitar”. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, berpusat pada guru, serta minim penggunaan media inovatif. Selain itu, hasil angket menunjukkan 84,2% siswa mengalami kesulitan mengekspresikan ide kreatif dan seluruh siswa menilai pembelajaran masih *teacher-centered*. Sebanyak 89,5% siswa juga menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *board game*. *Board game* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan berpikir kreatif siswa (Purwidianoro, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *board game* efektif meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Lestari & Wulandari, 2023; Sari & Rahmawati, 2022). Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media *Board Game* MIPEGA (Misi Penjelajah Gaya) berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi “Gaya di Sekitar” untuk siswa kelas IV SD. Media ini mengintegrasikan konsep gaya dengan budaya dan aktivitas

masyarakat Sasak sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Board Game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 24 Mataram.

Berdasarkan kondisi tersebut dikembangkan media pembelajaran *board game* MIPEGA (Misi Penjelajah Gaya). MIPEGA merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV mempelajari materi "Gaya di Sekitar" melalui berbagai misi dan tantangan yang mengintegrasikan konsep gaya dengan kearifan lokal Suku Sasak. Setiap aktivitas permainan mengajak peserta didik mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, serta menghasilkan berbagai ide kreatif berdasarkan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Jenis Desain, Subjek Objek, dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi IPAS guna meningkatkan kemampuan kreativitas siswa (Sugiyono, 2019). Penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sistematis dan memungkinkan revisi berkelanjutan sesuai kebutuhan peserta didik (Adeoye, 2024). Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV SDN 24 Mataram dengan teknik *purposive sampling* pada uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa dan *saturated sampling* pada uji coba kelompok besar menggunakan seluruh siswa (Sugiyono, 2014; Rayanto et al., 2020). Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes kemampuan kreativitas. Tes digunakan untuk mengukur kreativitas siswa berdasarkan indikator Torrance yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) melalui soal yang berupa uraian dengan beberapa butir soal kemudian dikaitkan dengan konsep gaya dan aktivitas budaya masyarakat Sasak agar siswa mampu mengemukakan ide secara kreatif dan kontekstual.

Prosedur dan Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation* karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran (Cahyadi, 2019). Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV SDN 24 Mataram. Hasil analisis menunjukkan siswa memiliki gaya belajar yang beragam sehingga membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif (Mustaqim et al., 2024). Selain itu, pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru, penggunaan media kurang bervariasi, serta sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengekspresikan ide kreatif dan membutuhkan media berbasis permainan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Board Game MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi "Gaya di Sekitar" untuk menunjang keterlibatan aktif peserta didik (Bayaniyyah et al., 2024). Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan dan memvalidasi produk oleh ahli materi dan ahli media (Rasya, 2023; Muhammad et al.,

2020), sedangkan tahap implementation dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk (Wiranda & Andayono, 2022). Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan secara berkelanjutan untuk menyempurnakan media (Sugiyono, 2019). Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media menggunakan analisis deskriptif kuantitatif skala Likert 1-5 dan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan kreativitas siswa.

Analisis Data Penelitian

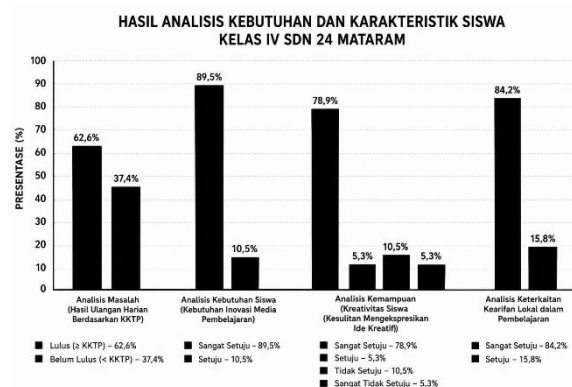
Analisis data kualitatif berupa saran validator, hasil observasi, wawancara, serta tanggapan guru dan peserta didik dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk merevisi dan menyempurnakan media *Board Game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Analisis data kuantitatif menggunakan:

1. Analisis angket studi pendahuluan menggunakan persentase $P = \frac{J}{N} \times 100\%$ untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, kemampuan kreativitas siswa, dan pembelajaran berbasis kearifan lokal.
2. Uji kelayakan media dengan rumus persentase $P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ untuk mengolah data validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan peserta didik dalam menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media.
3. Penilaian kevalidan media berdasarkan kriteria persentase dengan kategori sangat tidak valid, tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid.
4. Penilaian kepraktisan media berdasarkan kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan tidak praktis.
5. Penilaian Keefektifan media dengan menggunakan N-Gain. Hasil N-Gain diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 24 Mataram. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi pendekatan teacher centered dengan penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

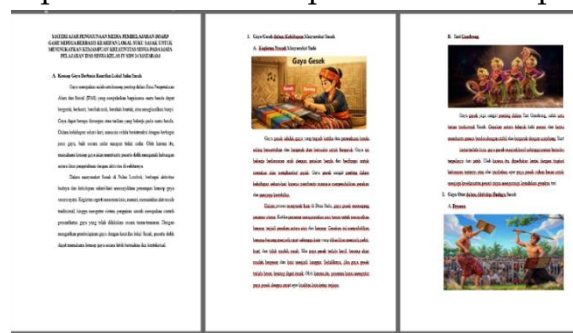


Gambar 1 Hasil Studi Pendahuluan Siswa Kelas IV SDN 24 Mataram

Hasil studi dokumentasi menunjukkan bahwa 37,4% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP pada materi “Gaya di Sekitar” dan 78,9% siswa mengalami kesulitan mengekspresikan ide kreatif karena pembelajaran masih berfokus pada hafalan dan jawaban tunggal. Analisis kebutuhan menunjukkan 89,5% siswa sangat setuju terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta 84,2% siswa setuju pembelajaran dikaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari & Siregar (2025) bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui aktivitas berpikir fleksibel dan pemecahan masalah. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media visual dan aktivitas bermain. Temuan ini didukung oleh penelitian Lubis, Khairunnisa, & Harahap (2025) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran konkret dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak dinilai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SDN 24 Mataram.

Design (Desain)

Tahap desain bertujuan merancang media *Board Game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SDN 24 Mataram. Materi difokuskan pada IPAS BAB 3 “Gaya di Sekitar” yang diintegrasikan dengan budaya Sasak, seperti menenun, permainan tradisional, tari, dan alat musik Sasak. Suryani & Prasetyo (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pengalaman nyata.



Gambar 2 Desain Tampilan Materi

Tahap selanjutnya yaitu perancangan media *board game* MIPEGA menggunakan aplikasi Figma dan Canva dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) untuk menghasilkan tampilan yang menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Media dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang dilengkapi kartu tantangan, pion, dadu, gambar budaya Sasak, dan soal berbasis kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari & Siregar (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.



Gambar 3 Rancangan Tampilan Produk

Media dibuat menggunakan bahan seperti triplek, kaca akrilik, art carton, dan stiker vinyl agar tahan lama, dengan alat bantu seperti cutter, gunting, penggaris, lem, dan dadu. Tampilan media dirancang menarik menggunakan *font* yang mudah dibaca, ilustrasi budaya Sasak, serta kombinasi warna cerah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Lubis, Khairunnisa, & Harahap (2025) bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui media visual, konkret, dan interaktif.



Gambar 4 Desain Tampilan Media

Deployment (Pengembangan)

Media *board game* MIPEGA dicetak berukuran 50 cm × 50 cm menggunakan papan triplek dan stiker glossy *full colour* serta dilengkapi pion akrilik, kartu permainan, dan buku panduan. Desain visual berwarna cerah digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hidayat & Pratiwi (2023) menyatakan bahwa kualitas visual media berpengaruh terhadap perhatian dan motivasi belajar siswa.

Tabel 1 Spesifikasi Pengembangan Produk Media *Board Game* MIPEGA

Ukuran media	: Persegi (50 cm x 50 cm)
Bahan media	: Papan triplek (sebagai alas permainan)
Tampilan Media	: Print stiker glosi (50 cm x 50 cm)
Komponen Media	: Kaca Akrilik (Pion), Kertas Art (Kartu), Kertas Hvs (panduan)
Warna	: <i>Full Colour</i>
Teknik Pencetakan	: Pematangan papan dan penempelan hasil printing

Hasil validasi ahli media memperoleh skor 56 dengan persentase kevalidan 74,66% berkategori valid. Aspek tampilan memperoleh 72%, aspek materi 76%, dan

aspek desain 76%. Persentase tersebut menunjukkan media telah layak digunakan dengan revisi minor. Arsyad & Kurniawan (2023) menjelaskan bahwa media dengan validitas di atas 70% termasuk layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Media

Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Presentase kevalidan	Kategori
Aspek Tampilan	18	25	72%	Valid
Aspek Materi	19	25	76%	Valid
Aspek Desain	19	25	76%	Valid
Keseluruhan	56	75	74,66%	Valid

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 51 dengan persentase kevalidan 85% berkategori sangat valid. Aspek kesesuaian materi dengan TP dan CP, keakuratan materi, serta kemutakhiran materi masing-masing memperoleh 86,66%, sedangkan aspek kesesuaian dengan perkembangan anak memperoleh 80%. Hasil tersebut menunjukkan materi pada media telah sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Arsyad & Kurniawan (2023), validitas materi yang tinggi menunjukkan isi materi telah tepat dan relevan digunakan dalam pembelajaran

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria	Total skor	Skor maksimal	Presentase kevalidan	Kategori
Aspek kesesuaian materi dengan TP dan CP	13	15	86,66%	Sangat valid
Aspek keakuratan materi	13	15	86,66%	Sangat valid
Aspek kemutakhiran materi	13	15	86,66%	Sangat valid
Aspek kesesuaian dengan perkembangan anak	12	15	80%	Valid
Keseluruhan	51	60	85%	Sangat Valid

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran validator ahli media dan ahli materi. Perbaikan meliputi memperbesar ukuran *font* pada kartu, memperjelas buku petunjuk, mengganti warna dadu, menyesuaikan gambar dengan aktivitas kearifan lokal suku Sasak, serta menambahkan materi kegiatan “nujak” pada konsep gaya otot. Revisi dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan, kejelasan penggunaan media, dan kesesuaian materi dengan budaya lokal. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa revisi produk bertujuan menyempurnakan media agar lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dalam model ADDIE bertujuan menerapkan media *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak dalam pembelajaran nyata untuk

mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 8 siswa kelas IV SDN 24 Mataram untuk memperoleh respon awal guru dan siswa, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 20 siswa untuk mengetahui penggunaan media secara lebih luas. Menurut Sugiyono (2022), uji coba kelompok kecil dan besar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan serta efektivitas produk sebelum digunakan secara luas.

Berdasarkan hasil angket respon guru, media *board game* MIPEGA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90,66% pada uji coba kelompok kecil dan 97,33% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media menarik, mudah digunakan, dan bermanfaat dalam pembelajaran IPAS. Hidayat & Lestari (2024) menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan suasana belajar aktif, sedangkan Kustandi & Darmawan (2023) menyatakan bahwa media permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memperjelas konsep pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Kriteria	Presentase kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil	Kategori Uji Coba Kelompok Kecil	Presentase Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar	Kategori Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar
Aspek kualitas materi	80%	Praktis	96%	Sangat Praktis
Aspek desain dan tampilan media	96%	Sangat praktis	96%	Sangat Praktis
Aspek manfaat	96%	Sangat praktis	100%	Sangat Praktis
Keseluruhan	90,66%	Sangat praktis	97,33%	Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media *board game* MIPEGA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 95,62% pada uji coba kelompok kecil dan 94,42% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi melalui aktivitas bermain. Siswa juga menyatakan pembelajaran menjadi lebih seru dan mudah dipahami. Nurrita (2021) menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, sedangkan Hamalik (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Kriteria	Presentase kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil	Kategori Uji Coba Kelompok Kecil	Presentase Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar	Kategori Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar
Aspek Teknis	96,25%	Praktis	94,5%	Sangat Praktis
Aspek Materi	97,5%	Sangat praktis	95%	Sangat Praktis

Aspek Tampilan Media	93,12%	Sangat praktis	93,75%	Sangat Praktis
Keseluruhan	95,62%	Sangat praktis	94,42%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 36,56 meningkat menjadi 78,75 pada *post-test* sehingga telah melampaui KKTP IPAS ≥ 70 . Hasil *N-Gain* sebesar 0,68 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media *board game* MIPEGA efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari & Wulandari (2023) serta Lestari, Suryani, & Kurniawan (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Tabel 6 Hasil *Pre-test*, *Pos-test* dan Indeks *N-Gain* Tes Kemampuan Kreativitas Siswa

Hasil Nilai	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>	Indeks <i>N-Gain Score</i>	Keterangan
Rata-rata	36,56	78,75	$\frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}} = \frac{78,75 - 36,56}{100 - 36,56} = 0,68$	Sedang
Kategori	TT	T	0,68	Sedang

Hasil analisis menunjukkan seluruh indikator kreativitas siswa mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Indikator kelancaran memperoleh *N-Gain* 0,68, keluwesan 0,64, orisinalitas 0,67, dan elaborasi 0,69 dengan rata-rata 0,68 pada kategori sedang.

Tabel 7 *-Gain* Indikator Tes Kemampuan Kreativitas Siswa

Indikator	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Skor maksimal	<i>N-Gain</i>	Kategori
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	53,75	86,25	100	0,68	Sedang
Keluwesan (<i>flexibility</i>)	33,75	76,25	100	0,64	Sedang
Orisinalitas (<i>Originallity</i>)	23,75	75	100	0,67	Sedang
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	36,25	80	100	0,69	Sedang
<i>N-Gain Score Rata-rata</i>				0,68	Sedang

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE bertujuan menilai kualitas, kepraktisan, dan efektivitas media *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak (Branch, 2023). Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 74,66% dengan kriteria valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 85% dengan kriteria sangat valid. Validator menyarankan perbaikan desain media dan penambahan materi kearifan lokal agar lebih kontekstual (Azizah & Susanti, 2023; Rahmawati, Prasetyo, & Lestari, 2024). Hasil respon guru sebesar 90,66% dan respon siswa 95,62% menunjukkan media sangat praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran (Pratama, Nugroho, & Wulandari, 2022). Selain itu, hasil implementasi memperoleh nilai *N-Gain*

sebesar 0,68 dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media *board game* MIPEGA cukup efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa (Wulandari & Suryana, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *board game* MIPEGA berbasis kearifan lokal Suku Sasak dinyatakan valid, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 24 Mataram. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi media sebesar 74,66% berkategori valid dan validasi materi sebesar 85% berkategori sangat valid, respon guru sebesar 97,33% dan respon siswa sebesar 94,32% berkategori sangat praktis, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,68 dengan kategori sedang yang menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar siswa memanfaatkan media *board game* MIPEGA secara optimal dan aktif dalam pembelajaran. Guru juga disarankan menggunakan media berbasis kearifan lokal Suku Sasak ini sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda agar lebih inovatif dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Adeoye, M. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1). https://books.google.com/books/about/Torrance_Tests_of_Creative_Thinking.html?id=AqIWtwAACAAJ
- Arsyad, A., & Kurniawan, D. (2023). Validitas materi pembelajaran digital berdasarkan kesesuaian isi dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2987–2998. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media pembelajaran berbasis Canva dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Bayaniyyah, S., & Novitasari, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Matapelajaran Ipas Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas Iv Sdn 3 Meninting. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3900–3916. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13692>
- Branch, R. M. (2023). *Instructional design: The ADDIE approach (2nd ed.)*. Springer. <https://springerlink.fh-diploma.de/book/10.1007/978-0-387-09506>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Jurnal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, N. L., Sukamto, & Prasetyowati, D. (2023). Analisis Hasil Asesmen Diagnostik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5000. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1127>
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. <https://bumiaksaraonline.com>
- Hamzah, R., Mesra, R., et al. (2023). *Strategi pembelajaran abad 21*. PT Mifandi Mandiri Digital. <https://penerbit.mifandimandiri.com/product/strategi-pembelajaran-abad-21/>
- Hartini, H. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961-5968. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3148>
- Hidayat, M., & Anwar, R. (2021). Pengaruh demonstrasi penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman instruksi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 145-154. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2456>
- Hidayat, M., & Pratiwi, N. (2023). Pengaruh desain visual media pembelajaran terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 201-212. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2023). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi media pendidikan di sekolah*. Kencana. <https://prenadamedia.com/product/pengembangan-media-pembelajaran-konsep-aplikasi-media-pendidikan-di-sekolah>
- Lestari, D., Suryani, R., & Kurniawan, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-156. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i2.2021>
- Lubis, R., Siregar, M., & Harahap, N. (2025). Analisis karakteristik peserta didik kelas VI SD: Kognitif, psikomotorik, moral, sosial, dan spiritual dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 112-124. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.7>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Muhammad, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE melalui validasi ahli media dan ahli materi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 233-240. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n2.p233-240>
- Mustaqim, E. H., Suliyanto, J., Sukamto, S., & Windyati, W. (2024). Analisis karakteristik peserta didik melalui asesmen diagnostik di SD Islam Al Madina Semarang. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 29-41. <https://doi.org/10.37729>
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>

- Pratama, A., Nugroho, S., & Wulandari, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap partisipasi dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 88–97. <https://doi.org/10.21009/JPD.131.08>
- Purwidianoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur boardgame edukasi sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan minat belajar siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9–18. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1287>
- Rahmawati, D., Prasetyo, A., & Lestari, N. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 2214–2225. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.8574>
- Ramadan. (2024). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v8i1.16681>
- Rasya, G. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi IPS Kelas IV di SDN 22 Ampenan. *Universitas Mataram. Progres Pendidikan*, Vol. 9, No. 1: 2721-9348. <https://doi.org/10.23969>
- Rayanto, Yudi Hari, Sugianto. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktek. Pasuruan: *Lembaga Academic & Research*. <https://kingsridgecofc.org/pdf/penelitian-pengembangan-model-addie-dan-r2d2/>
- Rosfiani, O. (2022). *Developing 21st Century Skills and Literacy Skills for Elementary School Students. Proceedings of ICOLLITE 2022*. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/article/125982940.pdf>
- Sari, D. P., & Lestari, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran board game pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–125. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i2.3456>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. <https://www.alfabeta.cv>
- Sumarsih, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*. 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Suryani, E., & Prasetyo, B. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 2214–2225. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.
- Shazali, M., Ibrahim, I., & Wahdah, N. F. (2023). Education on pandemic condition: The utilization of SPADA UNRAM and natural laboratory in science learning. KONSTAN: *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 8(1), 77–86. <https://doi.org/10.20414/konstan.v8i01.384> \
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Ginn and Company. <https://search.worldcat.org/title/Torrance-tests-of-creative-thinking-%3A-norms-technical-manual/oclc/42318016>

- Wulandari, R., & Siregar, H. (2025). Pengaruh media game edukatif terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 101–113. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n2.p233-240>
- Wulandari, R., & Suryana, D. (2022). Pengaruh media permainan edukatif terhadap kreativitas dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 101–110. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v7i2.3124>