



PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SCRABBLE SEBAGAI PENDEKATAN ENJOYABLE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 1 PENANGGOAN DUREN

Melta hairunnisa^{1*}, Siti Asiyah², Endang Surtiyoni³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: hairunnisamelta@gmail.com, sitiasiyah@univpgri-palembang.ac.id, endang@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5301>

Abstrak

Pembelajaran yang masih didominasi ceramah tanpa media interaktif. Penelitian ini bertujuan bagaimana Pengembangan Media Papan Scrabble Sebagai Pendekatan Enjoyable Learning dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Penanggoan Duren yang Valid dan Praktis. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil keseluruhan uji validitas dari para ahli pada materi sistem peredaran darah manusia memperoleh nilai rata-rata 89,61% dengan kriteria sangat valid. Hasil keseluruhan nilai praktis yang diperoleh melalui lembar angket respon guru memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Sementara itu, hasil evaluasi pretest dan posttest menunjukkan adanya efek potensial yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Nilai rata-rata pretest sebelum kegiatan pembelajaran diperoleh persentase sebesar 72,50%. Setelah menggunakan media hasil pengembangan, hasil posttest peserta didik mencapai target ketuntasan dengan persentase sebesar 93,91% dengan kriteria "sangat efektif". Artinya, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 21,11% dari 24 peserta didik kelas IV. Perbedaan nilai tersebut diperkuat dengan perhitungan indeks N-gain sebesar 0,5 yang termasuk ke dalam klasifikasi sedang. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti memiliki efek potensial yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Papan Scrabble, Enjoyable Learning, Pembelajaran IPAS.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sakir, 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Syarifuddin & Utari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 September 2025 di kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai semester sebesar 69,4 dan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).



Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh penggunaan buku paket yang memuat materi bacaan cukup banyak sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPAS secara mandiri. Materi yang padat dan banyak mengandung istilah baru menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Ilham, 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah papan Scrabble berbasis permainan edukatif. Scrabble merupakan permainan menyusun kata yang dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan. Pengembangan media ini memanfaatkan bahan bekas sehingga tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga menanamkan sikap peduli lingkungan kepada siswa. Melalui permainan, siswa dapat berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas dalam belajar (Midayanti et al., 2021).

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan sejalan dengan konsep *enjoyable learning*, yaitu pembelajaran yang menciptakan suasana menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *enjoyable learning* dan penggunaan media Scrabble mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa (Dewi et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Scrabble sebagai pendekatan *enjoyable learning* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Penelitian bertujuan mengembangkan media Papan Scrabble berbasis barang bekas sebagai pendekatan *Enjoyable Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, analisis materi IPAS, serta perumusan tujuan pengembangan media. Tahap *Design* meliputi perancangan produk, penyusunan instrumen penelitian, dan pembuatan desain awal media Papan Scrabble. Selanjutnya, pada tahap *Development*, produk dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian direvisi berdasarkan saran validator serta diuji coba secara terbatas kepada peserta didik.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media Papan Scrabble dalam pembelajaran IPAS untuk mengetahui keterlaksanaan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efek potensial media terhadap proses pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan, kepraktisan, efek potensial dan hasil belajar. Analisis kevalidan diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan skala Likert. Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respons guru dan peserta didik. Sementara itu, analisis efek potensial dan hasil belajar dilakukan melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Produk dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Scrabble berbasis barang bekas sebagai pendekatan *Enjoyable Learning* pada pembelajaran IPAS berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren, sedangkan objek penelitian berupa media Papan Scrabble yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi, angket, tes, dan dokumentasi.

1) Tahap Analysis

a) Analisis Awal

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 1 Penanggoan Duren sebagai dasar pengembangan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media Papan Scrabble berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, and Effective*) pada materi *Aku dan Kebutuhanku*.

Konsep CASE diterapkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Aspek *Creative* diwujudkan melalui aktivitas menyusun kata yang mendorong kreativitas peserta didik. Aspek *Active* diterapkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan permainan. Aspek *Systematic* diwujudkan melalui penyajian materi dan aturan permainan yang tersusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Sementara itu, aspek *Effective* diterapkan dengan merancang media yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b) Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum optimal. Selain itu, suasana kelas cenderung kurang kondusif dan metode pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media Papan Scrabble yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih mudah serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar selama proses pembelajaran.

c) Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep, peneliti mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV pada materi *Aku dan Kebutuhanku*. Analisis dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi media dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Capaian pembelajaran meliputi pemahaman tentang kebutuhan manusia, perbedaan kebutuhan dan keinginan, faktor-faktor yang memengaruhi kebutuhan, skala prioritas, serta fungsi uang sebagai alat tukar. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menerapkan perilaku bijak dalam memenuhi kebutuhan dan memiliki literasi finansial dasar. Berdasarkan capaian tersebut, media Papan Scrabble dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep materi melalui kegiatan menyusun kata, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara aktif dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2) Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang media Papan Scrabble berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan soal *pre-test* dan *post-test*, pemilihan media pembelajaran, serta pembuatan rancangan awal produk. Adapun rancangan awal media Papan Scrabble yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel.

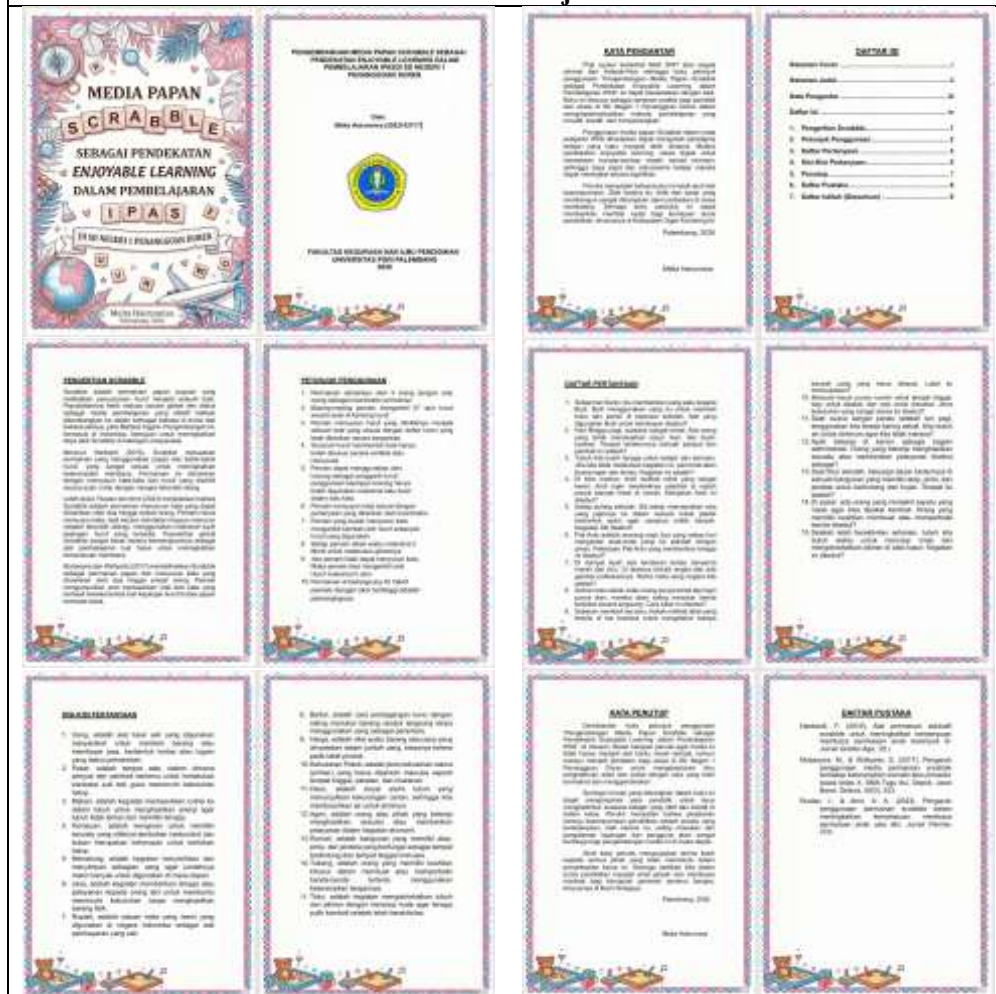


Tabel 1. Rancangan Awal Produk
Papan Permainan *Scrabble*


Penyangga Ubin <i>Scrabble</i> 
Ubin <i>Scrabble</i> 
Papan <i>Score</i>



Buku Petunjuk





3) Tahap Development

a) Penilaian Para Ahli

Pada tahap pengembangan, media Papan Scrabble yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan menggunakan angket dengan skala penilaian empat tingkat, yaitu 1 (tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validasi	Persentase	Kategori
Validasi Materi	91,66%	Sangat Valid
Validasi Media	100%	Sangat Valid
Validasi Bahasa	85%	Sangat Valid
Rata-Rata	92,50%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Papan Scrabble memperoleh persentase kevalidan materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid, kevalidan media sebesar 100% dengan kategori sangat valid, dan kevalidan bahasa sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi yang diperoleh adalah 92,50% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Papan Scrabble layak digunakan dalam pembelajaran IPAS dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

b) Uji Coba Prototype

Tahap *small group* dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, and Effective) pada materi *Aku dan Kebutuhanku*. Uji coba melibatkan 10 peserta didik kelas IV yang dipilih secara acak. Pada tahap ini, peserta didik diberikan petunjuk penggunaan media serta lembar angket untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa tidak terdapat saran revisi dari peserta didik. Adapun hasil penilaian respons peserta didik pada tahap *small group* disajikan pada Tabel.

Tabel 3. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik *Small Group*

No	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	40	100.00%	Sangat Praktis
2	39	97.50%	Sangat Praktis
3	38	95.00%	Sangat Praktis
4	39	97.50%	Sangat Praktis
5	39	97.50%	Sangat Praktis
6	39	97.50%	Sangat Praktis
7	33	82.50%	Praktis
8	39	97.50%	Sangat Praktis
9	38	95.00%	Sangat Praktis
10	37	92.50%	Sangat Praktis
Presentase		95,25 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, diperoleh skor tertinggi sebesar 100% dan skor



terendah sebesar 82,50%, dengan rata-rata persentase sebesar 95,25% yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE pada materi IPAS memenuhi kriteria sangat praktis dan tidak memerlukan revisi berdasarkan masukan peserta didik.

Selanjutnya, uji kepraktisan juga dilakukan melalui angket respons guru kelas IV. Guru diminta memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tidak terdapat saran revisi terhadap media yang digunakan. Adapun hasil penilaian respons guru disajikan pada Tabel.

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Guru

No	Indikator	Nilai yang Diperoleh
1	Penggunaan media papan <i>Scrabble</i> adalah sesuatu hal baru yang menarik untuk saya	4
2	Media papan <i>Scrabble</i> ini memudahkan saya dalam mengajar mata pelajaran IPA	5
3	Media papan <i>Scrabble</i> ini membantu siswa dalam belajar mandiri di rumah	5
4	Isi dan gaya tulis pada <i>Scrabble</i> ini bermanfaat untuk diketahui	4
5	Papan <i>Scrabble</i> ini relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui	5
6	Penyajian materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4
7	Materi yang disajikan sesuai dengan urutan penyajian konsep	5
8	Materi pembelajaran menggunakan media papan <i>Scrabble</i> lebih sulit dipahami dari yang saya harapkan	5
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
10	Penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	5
Jumlah Nilai		47
Presentase		94,00%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons guru, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,00% dengan kategori sangat praktis, sehingga kepraktisan media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE telah terpenuhi. Selanjutnya, berdasarkan hasil angket respons peserta didik dan guru, diperoleh persentase keseluruhan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan pada materi IPAS. Adapun hasil persentase keseluruhan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Keseluruhan Nilai Kepraktisan

No	Keterangan	Skor (%)
1	<i>Small Grub</i>	95,25%
2	Angket Respon Guru	94,00%
Jumlah		189,25%
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		94,62%

Berdasarkan hasil keseluruhan, media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE pada materi IPAS memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 94,62% dengan kategori sangat praktis. Efek potensial media diuji melalui pretest dan posttest pada tahap *field test*. Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan media Scrabble berbasis CASE.

Hasil pretest menunjukkan masih rendahnya pemahaman awal peserta didik. Setelah pembelajaran menggunakan media, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan peserta didik menjadi lebih aktif dan hasil belajar lebih baik. Perbandingan hasil pretest dan posttest



disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Penilaian Pretest dan Posttest Siswa Kelas IV

Keterangan	N	Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
Pretest	24	261	10,87	72,50
Posttest	24	337	14,04	93,61

Pada kegiatan penutup, peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi, menyimpulkan pembelajaran, dan menutup kegiatan dengan doa bersama.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai pretest sebesar 72,50% dengan kategori tidak baik, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 93,91% dengan kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar sebesar 21,11% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Hasil perhitungan N-gain diperoleh sebesar 0,5 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE memiliki efek potensial dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi IPAS.

4) Tahap *Disseminate*

Pada tahap *disseminate*, media pembelajaran papan Scrabble yang telah dikembangkan dan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Penanggoan Duren disebarluaskan secara terbatas ke kelas lain di lingkungan sekolah. Produk akhir juga dibagikan kepada guru dan peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penyebaran menunjukkan tanggapan positif dari guru kelas IV. Media dinilai mampu meningkatkan kepraktisan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, and Effective) pada materi *Aku dan Kebutuhanku* kelas IV SD. Produk yang dikembangkan diuji untuk melihat tingkat validitas, kepraktisan, serta efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori **sangat valid**. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,66%, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, konsep IPAS, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi ahli media memperoleh persentase 100%, yang menandakan bahwa aspek tampilan, desain, serta kelayakan penggunaan media sudah sangat baik dan menarik untuk pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menegaskan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, media, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahmudah & Paksi (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis Scrabble memperoleh tingkat validitas materi sebesar 86% dan validitas media sebesar 75,5% dengan kategori layak digunakan. Selain itu, penelitian Dewi et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pengembangan media Scrabble menggunakan model 4D menghasilkan tingkat validitas sebesar 87,23% dengan kategori sangat baik. Konsistensi hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa media berbasis permainan Scrabble memiliki kelayakan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep secara konkret dan menyenangkan.

Pada aspek kepraktisan, hasil uji *small group* menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94,62% dengan kategori **sangat praktis**. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan tidak monoton. Selain itu, guru juga memberikan



respon positif terhadap media yang dikembangkan karena dinilai dapat membantu proses penyampaian materi secara lebih efektif.

Hasil kepraktisan ini didukung oleh penelitian Aprimadedi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media Scrabble memperoleh respons sangat positif dari siswa sebesar 95% dan guru sebesar 90%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Penelitian Mahmudah & Paksi (2022) juga memperkuat temuan ini dengan hasil respons pengguna sebesar 94,19% terhadap media Scrabble dalam pembelajaran sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan memiliki tingkat penerimaan yang tinggi karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*enjoyable learning*) serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, pada aspek efek potensial, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan hasil pretest dan posttest. Nilai pretest peserta didik sebesar 72,50% meningkat menjadi 93,91% pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 21,11%. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE, pemahaman peserta didik terhadap materi mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Analisis lebih lanjut menggunakan N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terjadi karena media Scrabble berbasis CASE mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Scrabble mampu meningkatkan hasil belajar dengan tingkat efektivitas sebesar 92,86% serta nilai N-gain pada kategori sedang. Selain itu, penelitian Aprimadedi et al. (2023) juga menemukan adanya peningkatan signifikan dari nilai rata-rata 62,18 menjadi 79,06 setelah penggunaan media Scrabble dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

Secara teoretis, keberhasilan media ini juga didukung oleh konsep *enjoyable learning* yang menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan retensi memori jangka panjang peserta didik. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam permainan edukatif, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Kondisi ini memperkuat hasil belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, secara keseluruhan media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE pada materi *Aku dan Kebutuhanku* terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan memiliki efek potensial yang baik. Media ini tidak hanya layak digunakan secara teoritis berdasarkan validasi para ahli, tetapi juga terbukti efektif secara empiris dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan Scrabble berbasis CASE pada materi IPAS *Aku dan Kebutuhanku*, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Tingkat kevalidan memperoleh persentase 92,50% (sangat valid), kepraktisan sebesar 94,62% (sangat praktis), serta peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui N-gain 0,5 (kategori sedang) dengan peningkatan nilai pretest 72,50% menjadi posttest 93,91%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan media game scrabble untuk penulisan kosa kata baku mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 03 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 106-115.
- Dewi, D. L. I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan media scrabble materi wawancara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5312-5323.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919-929.
- Mahmudah, R. A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif “Scrabble Berbarcode” pada materi bentuk keragaman budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7).
- Midayanti, D. P., Apriliani, D., Sofiyati, E., Novitasari, E., & Indarko, I. (2021). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran sekolah dasar. *ELEMENTA: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 82-88.
- Sakir, A. (2024). Esensi nilai pendidikan agama islam dalam profil pelajar pancasila. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 2(1), 19-25.
- Syarifuddin & Utari. (2022). *Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.