

ABSTRAK

Sri Ajeng Lintang Asmoro. 2026. *Pengembangan Media Board Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Prof. Dr. Muhammad Hanif, M.M., M.Pd., (II) Dr. Nur Samsiyah, M.Pd.

Kata Kunci: *Board Game Edukatif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar, Model ADDIE, Game-Based Learning*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media board game edukatif serta menguji pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, sedangkan uji efektivitas dilakukan melalui desain eksperimen semu dengan pola *pretest-posttest control group* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, tes hasil belajar, observasi, serta validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Peningkatan motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih interaktif. Secara teoretis, penelitian ini mendukung pendekatan konstruktivisme dan teori motivasi dalam pembelajaran berbasis permainan. Secara praktis, media yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel pada berbagai materi IPAS sebagai alternatif inovatif bagi guru. Meskipun demikian, keterbatasan pada jumlah sampel dan cakupan materi menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan skala yang lebih luas.

Sri Ajeng Lintang Asmoro. 2026. *Development of an Educational Board Game Media to Improve Motivation and IPAS Learning Outcomes of Fifth Grade Students at MIT Bakti Ibu Madiun City*. Thesis. Madiun: Master's Program in Elementary School Teacher Education, Graduate Program Universitas PGRI Madiun. Advisors: (I) Prof. Dr. Muhammad Hanif, M.M., M.Pd.; (II) Dr. Nur Samsiyah, M.Pd.

Keywords:

Educational Board Games, Learning Motivation, Learning Outcomes, Science

This study aims to develop educational board game media as well as test its influence on motivation and results of students' learning in science at the basic. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, while the effectiveness test was done through a design experiment pseudo with a pattern *pretest-posttest control group* in class experiments and classes control group, each consisting of 28 students. Data collection using a questionnaire, motivation study, test results, learning, observation, and validation expert. Research results show that the media developed valid, practical, and effective criteria. Improvement motivation and results study in the class experiment is taller compared to the class control, and there is a significant difference between the second group. Findings: this shows that educational board games can increase student involvement and strengthen understanding more interactively. In theoretical research, this supports the constructivist approach to motivation in learning-based game. In practice, developed media can be used in a flexible way in various science materials as an alternative innovation for teachers. Although limitations on the number of samples and coverage material show the need to study advanced with larger scale.