

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
PERMAINAN JUMANJI PADA MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Adinda Mutiara Safitri¹, Komang Surya Adnyana², L.Heny Nirmayani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IAHN Mpu Kuturan

adindasafitri660@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of active participation and understanding among students in science learning, especially the material "Me and My Needs" in grade 4 of elementary school. The limitations of interactive and innovative learning media make the learning process less interesting and less meaningful for students. The purpose of this research is to develop a digital learning media based on the Jumanji game that is feasible and practical for use in science learning. This research applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included fourth grade students and teachers from three elementary schools in Cluster IX, Buleleng District. Data collection techniques were carried out through observation, expert validation, and practicality testing. The instruments used were validation sheets from media, material, and language experts, as well as teacher and student response questionnaires. The results showed that the developed digital learning media based on the Jumanji game obtained very high validity scores from media experts (0.95), material experts (0.94), and language experts (0.92). Furthermore, the results of the practicality test showed that the media was highly practical and capable of increasing active student participation. Therefore, the Jumanji game-based digital learning media is a viable, innovative alternative in science learning to increase student engagement and understanding.

Keywords: *Digital learning media, Jumanji Game, Science Learning*

ABSTRAK

Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas 4 sekolah dasar. Keterbatasan media pembelajaran interaktif dan inovatif membuat proses pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa. Tujuan riset ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis permainan Jumanji yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sains. Riset ini menerapkan metode Riset dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek riset meliputi siswa kelas empat dan guru dari tiga sekolah dasar di Gugus IX, Kecamatan Buleleng. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, validasi ahli, dan pengujian kepraktisan. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dari ahli media, materi, dan bahasa, riset

kuesioner tanggapan guru dan siswa. Hasil riset menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan jumanji yang dikembangkan memperoleh skor validitas yang sangat tinggi dari ahli media (0,95), ahli materi (0,94), dan ahli bahasa (0,92). Lebih lanjut, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran digital berbasis permainan Jumanji merupakan alternatif inovatif yang layak dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, Permainan Jumanji, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan berdaya saling. Pernyataan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, riset sejalan dengan dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yang menyatakan "Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (*intelek*), dan jasmani anak-anak, selaras dengan alamnya dan masyarakatnya" (Mullial, 2016). Oleh karena itu, pendidikan dituntut untuk beradaptasi secara dinamis dengan perubahan zaman guna menghasilkan generasi yang kreatif, inovatif, dan produktif.

Sejalan dengan dinamika tersebut, kurikulum, sebagai

kerangka utama penyelenggaraan dalam bidang pendidikan, terus mengalami perubahan. Implementasi Kurikulum Merdeka merupakan strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Kurikulum ini memprioritaskan tidak hanya perolehan pengetahuan tetapi juga pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Mongkalul & Pangkey, 2024). Inovasi penting dalam kurikulum ini adalah integrasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPAL) dan Ilmu Sosial (IPALS) ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPALS), yang dirancang untuk memberikan pemahaman holistik tentang fenomena alam dan sosial (Purnawanto, 2023).

Namun, implementasi model pembelajaran IPS dan pembelajaran IPAL di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam partisipasi aktif siswa dan pemahaman siswa di kelas. Kompleksitas media pembelajaran dan kurangnya variasi metode pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketersediaan bahan ajar yang inovatif riset interaktif yang terbatas juga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Lestari et al., 2023). Riset (Widyal et al., 2023) menyatakan bahwa beberapa guru sampai saat ini mengalami masalah pada rancangan pembelajaran IPALS yang terintegrasi dan bermakna. Hal ini diperparah dengan kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah, khususnya media yang mampu mengintegrasikan fenomena alam dan sosial secara seimbang. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran IPALS cenderung kembali ke pola pembelajaran IPAL dan IPS secara terpisah, sehingga tujuan integrasi tidak tercapai secara optimal (Pultri

et al., 2022). Namun, penentuan media pembelajaran yang tepat memlinkan peran penting dalam peningkatan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa (Nulrital, 2019).

Penggunaan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Studi empiris menunjukkan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa (Hidayat et al., 2025). Lebih lanjut, teknologi memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, bebas dari kendala ruang dan waktu, selaras dengan tuntutan pendidikan yang kompleks dan fleksibel (Alrikarani et al., 2021).

Permalihan Julianji, terinspirasi dari permalihan papal klasik, telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Pernyataan ini dibuktikan dari riset sebelumnya (Oktasvira et al., 2020) menyatakan bahwa tingkat kelengkapan media papal permalihan terbukti valid dan sesuai untuk diterapkan pada

pembelajaran tematik sebagai sarana pendidikan. Ini tercermin dari tingkat kevalidan media yang mencapai 86% dengan predikat sangat valid, kevalidan materi yang memperoleh 84% dan jugalah dikategorikan sangat valid, riset kepraktisan media yang mencapai 98% dengan kategorikan sangat baik dan praktis. Riset oleh (Prasetyo et al, 2019) menegaskan bahwa media permainan *Jumalji* terbukti sangat valid sebagai alat bantu pada penyalpialan materi utama momentum dan impuls, yang bertujuan untuk memperbaiki prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari analisis *pretest* dan *posttest* yang menghasilkan nilai *N-Gain* 0,65 dan masuk ke pada kategori sedang. permainan ini memiliki karakteristik yang sesuai untuk pembelajaran: mudah dimainkan, mengandug tantangan, mendorong kompetisi sehat, dan memfasilitasi interaksi sosial antar pemain.

Salah satu pendekatan yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran adalah implementasi media pembelajaran berbasis *game*. Media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi

aktif, riset keterampilan kognitif dan sosial pada siswa (Albduallah et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, penggunaan *game* edukasi digital masih kurang optimal dan seringkali kalah populer dibandingkan *game* non-edukatif yang lebih digemari siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga kaya akan konten pendidikan yang relevan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, riset ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berbasis permainan *Jumalji* untuk materi "Alku dan Kebutuhanku" dalam pembelajaran sains untuk kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, riset mendukung pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

B. Metode Riset

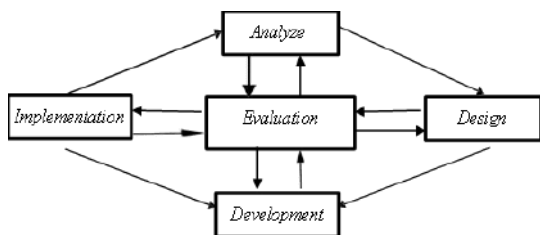
Riset ini berupa riset pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model riset pengembangan (R&D) merupakan sebuah proses

riset yang diawali dengan proses analisis terhadap masalah. Penemuan terhadap masalah diatasi dengan pengembangan sebuah produk awal model. Produk awal model yang dikembangkan dirincikan untuk menjawab permasalahan yang ada. Sebelum produk awal model diterapkan terlebih dahulu divalidasi, diujicobakan, dan direvisi. Hasil dari revisi menghasilkan produk awal model yang berkualitas tinggi sehingga layak diterapkan untuk masyarakat secara luas, seperti yang dijelaskan (Walruiwul, 2024). Riset ini mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis permainan jumlahji pada mata pelajaran IPALS kelas IV. Riset dilaksanakan di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng, dari 9 SD gugus IX Kecamatan Buleleng peneliti meneliti di tiga SD yaitu SD N 1 Alasanger, SD 2 Alasanger, dan SD N 3 Alasanger, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, pada tahun 2026. Riset ini melibatkan beberapa siswa dan jugalah guru kelas IV yang berada di 3 sekolah dasar yang berbeda. Subjek riset antara lain, siswa kelas IV SD N 1 Alasanger,

siswa kelas IV SD N 2 Alasanger, siswa kelas IV SD N 3 Alasanger masing-masing 4 periset didik bereset satu wali kelas IV. Selain itu peneliti melibatkan para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dalam riset ini sebagai validator atas kelengkapan produk yang dibuat.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, uji validasi ahli, dan uji produk. Dalam proses pengembangan media pembelajaran media pembelajaran digital berbasis permainan jumlahji diperoleh melalui riset dan observasi di SD. Lembar validasi ahli digunakan untuk mendapatkan penilaian yang maksimal sehingga mendapatkan kelengkapan atas media yang dikembangkan dengan diberikan kepada para ahli yang akan dinilai sesuai dengan ahlinya masing-masing. Penilaian, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli tentunya bermanfaat bagi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis permainan jumlahji. Uji produk yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan pada sekolah yang di uji coba oleh periset didik kelas IV dan jugalah guru kelas IV.

Rencana yang pada riset ini menggunakan model pengembangan ALDDIE. Model ini dalam tahap pengembangan produk memiliki 5 tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hidayat, 2021). Peneliti memilih model ini dikarenakan model tersebut sederhana, mudah untuk dipahami, sistematis dan terdapat tahap validasi dalam perbaikan produk menjadi lebih sempurna.



Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi potensi penyebab kesenjangan pembelajaran dan menilai kebutuhan akan penyelesaiannya (Branch, 2009;24), sekaligus mengevaluasi kelayakan pengembangan model pembelajaran baru untuk menghindari desain yang tidak dapat diterapkan karena keterbatasannya. Tahap pengembangan dimulai ketika metode pembelajaran yang ada tidak lagi sesuai dengan kebutuhan

atau karakteristik siswa, dan dibagi menjadi tiga langkah utama: (a) analisis materi, yang meliputi identifikasi, pengumpulan, dan pemilihan materi yang relevan dari modul dan buku sekolah sesuai dengan kurikulum; (b) analisis karakteristik siswa, yang penting untuk menyesuaikan proses pembelajaran; dan perumusan tujuan.

Tahap *Development* dimulai dengan penyusunan rencana kerja untuk mengklarifikasi gambaran produk akhir (Branch, 2009;52), diikuti pembuatan media awal melalui tiga sub-tahap: (a) *membuat sketsa*, yang mencakup perencanaan, penulisan, penggambaran, dan revisi berupa peta konsep riset gambar berurutan sesuai naskah untuk kejelasan dalam penyampaian; (b) *menyiapkan komponen pendukung*, melibatkan program aplikasi seperti Genially beres gambar untuk pembuatan media *Jurnalji*; riset (c) *membuat media Jurnalji*, yang menyusun semua komponen setelah pengumpulan materi dan persiapan aplikasi. Pada tahap *development* ini melanjutkan rencana desain

dengan pengembalngan produk berdasarkan malsulka palkar, termasuk vallidasi oleh ahli media, malteri, dan bahalsal untluk menilai kulallitas media (Branch, 2009:83), diikuti anallisis hasil vallidasi gulnal menentulkan kelalyalkan. Setelah revisi berdasarkan malsulka palkar dan dosen pembimbing khulsulnyal untluk media Julmalnji paldal malta pelaljalraln IPALS (malteri *ALkul dan Kebutuhankul*) dilakulkan evallulasi formatif melalluli pengulpullan dalta untluk perbalikan pra-implementasi, bertululan menilai keefektifan produk (Branch, 2009;122).

Talhalp *Implementation* meneralpkan produk pascal-*development* dalam kondisi pembelaljalraln nyaltal untluk mengulji kepraktisan oleh gulnal dan periset didik (Branch, 2009;133), khulsulnyal media Julmalnji paldal siswal kelas IV SD Gulgul IX Kecalmaltan Buleleng melalluli ulji cobal talta mulkal. Proses ini melibalkal pemberialn alngket untluk mengulku respons pengulnal terkalit keterbalcalan dan keefektifan media dalam pembelaljalraln. Paldal talhalp ini julgal, peneliti melakulkan ulji kepraktisan kepaldal 12 periset didik dan 2 gulnal untluk menilai produk media pembelaljalraln digital berbalsis

permalinaln Julmalnji apalkal sulda sesuai altalul sulda dinyaltalkan lalyak. Dalta yang telah diperoleh setelah melakulkan ulji valliditas di anallisis dengan menggulnalkan rumuls aliken V. Anallisis dalta kepraktisan diperoleh dari lembar ulji kepraktisan oleh periset didik. Penilaian produk berdasarkan lembar alngket yang telah diisi oleh praktisi dianallisis untluk mengetaluli tingkalt kepraktisan produk media pembelaljalraln digital berbalsis permalinaln julmalnji yang telah dikembalngkan. Penilaian untluk setialp indikaltor menggulnalkan skallal *Likert*. Rumuls yang digulnalkan untluk menghituling ralt-raltal persentase adallah dengan calra skor yang diperoleh dibalgi skor maksimall lallul dikalli 100%. Selanjulnyal dalta algalr muldah dipalhami diinterpretasikaln melalluli talbel 1.

Talbel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase (%)	Kriteria
85%-100%	Sangat Praktis
70%-84%	Praktis
55%-69%	Cukup Praktis
40%-54%	Kurang Praktis

Talbel 1 merulpalkal kriteria skor kepraktisan produk, skor diperoleh dari hasil penilaian dari

praktisi. Kriteria produk dikatakan praktis jika tingkat pencapaian berdasar pada kategori "Sangat Praktis". Sehingga media pembelajaran berbasis permainan jumlah dapat digunakan. Setelah data didapatkan, maka perhitungan kevalidan produk dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase Hasil

f= Skor Perolehan

n= Skor Maksimal

C. Hasil Riset dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis permainan jumlah pada materi awal dan kebutuhannya untuk kelas IV sekolah dasar. Produk yang dihasilkan telah melalui uji validasi oleh tiga ahli yakni ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi, uji kepraktisan media oleh tiga guru kelas IV dan uji coba respon produk oleh 12 peserta didik dengan sekolah yang berbeda yaitu di SD N 1 Alasanger, SD N 2 Alasanger, dan SD N 3 Alasanger, sehingga produk yang dikembangkan

dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan produk ini dilakukan menggunakan model ALDDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap awal pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi dalam menentukan kebutuhan, tujuan riset kendal dalam proses pembelajaran. Tahap analisis ini menetapkan sasaran pembelajaran, materi dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di lapangan. Pada tahap analisis terdapat beberapa langkah yang meliputi analisis isi, analisis kebutuhan dan karakter peserta didik. Pada tahap menganalisis isi, peneliti melakukan analisis literatur dari berbagai sumber, dan riset terbalik yang relevan dengan tujuan riset. Proses analisis melibatkan pemahaman mendalam tentang ide-ide penting riset hasil dan mencari inspirasi tentang media yang akan dikembangkan. Pada tahap

menganalisis kebutuhan dan karakteristik periset didik peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung di SD Gugus IX, Kecamatan Buleleng terkait dengan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPALS secara lebih mendalam. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana periset didik berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran mereka, bagaimana gaya belajar pada setiap individu, bagaimana tingkat partisipasi periset didik di dalam kelas, dan kesulitan yang mereka hadapi. Wawancara dengan periset didik dan guru untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang kebutuhan, kendala, dan harapan periset didik dalam proses belajar mengajar. Tahap merumuskan tujuan, pada tahap ini diperoleh data awal terkait dengan informasi yang penting bagi proses pengembangan produk media pembelajaran digital tersebut. Dengan menganalisis secara mendalam menggunakan materi bab 7 "Alat dan Kebutuhan" pada semester II, selanjutnya merumuskan tujuan dan berhasil

mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyusun konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman riset minat siswa. Data awal juga memberikan wawasan dalam merancang desain media pembelajaran digital yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi, dengan demikian pengembangan media pembelajaran digital berbasis multimedia dapat dilakukan secara lebih terarah. Sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.

2. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap desain terdapat dua aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media. Aspek tersebut meliputi penyusunan instrumen penilaian media dan sarana pendukung pembuatan media. Penyusunan instrumen penilaian media peneliti memanfaatkan berbagai sumber sebagai dasar utama dalam merancang instrumen penilaian kualitas media pembelajaran. Instrumen ini mencakup penilaian terhadap kualitas media, kesesuaian materi, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa yang akan dinilai oleh ahli, riset

kepraktisan dalam penerapannya oleh guru dan periset didik. Penyusunan instrumen, dalam penyusunan instrumen mencakup penilaian terhadap kualitas media, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa yang akan dinilai oleh ahli, riset kepraktisan dalam penerapannya oleh guru dan periset didik. Salah satu Pendukung pembuatan media pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah ini menggunakan website aplikasi *genially* dan *canva* sebagai aplikasi bantuan untuk mendesain produk. Dari kedua aplikasi ini, desain awal yang peneliti buat yaitu cover media terlebih dahulu. Setelah itu peneliti memulai penyusunan desain utama pada media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik periset didik. Peneliti juga telah menyusun peta konsep terhadap media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah, pada tahap akhir dalam perancangannya yaitu tahap *finishing* terhadap media pembelajaran yang telah di desain. Tahap *finishing* ini bertujuan untuk merampungkan produk sekaligus mengecek kembali terhadap produk

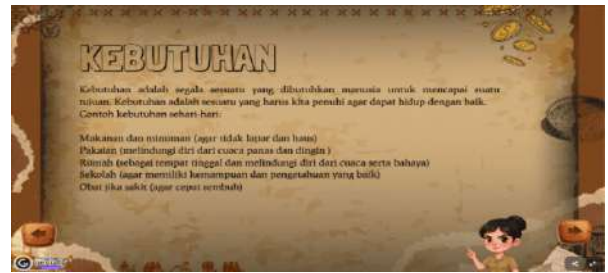
jika masih ada kekurangan dalam produk.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan pada riset ini dilakukan melalui dua tahap yaitu pengembangan media pembelajaran berdasarkan desain dan validasi ahli. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah pada mata pelajaran IPALS dilakukan sesuai hasil desain kerangka media pembelajaran yaitu isi/ materi dan latihan soal yang dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif, gambar-gambar hewan/benda. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah terdiri dari cover, tata cara penggunaan media, menu, CP dan TP, peta konsep, materi, dan soal evaluasi berbentuk permalinan. Pada pengembangan media ini dilakukan bersamaan dengan revisi dari ketiga pakar ahli. Berikut tampilan media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah:



Gambar 1. Cover



Gambar 6. Pengertian Kebutuhan



Gambar 2. Penggulhalan Medial



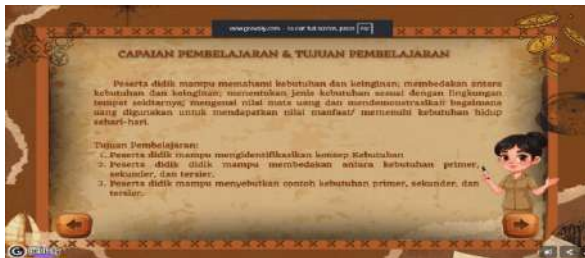
Gambar 7. Kebutulhan Berdasarkan Intensitas



Gambar 3. Menu



Gambar 8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebutulhan



Gambar 4. CP dan TP



Gambar 9. Perbedalhan Kebutulhan dan Keinginaln



Gambar 5. Petal Konsep



Gambar 10. ALTuraln Permalinaln



Gambar 11. Cara Bermain



Gambar 12. Permainan Jumanji

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media

No.	Butir	Ahli I	Ahli II	Ahli III	S1	S2	S3	\sum	$n(V - 1)$	r	Ket.
1	A1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	Sangat Tinggi
2	A2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
3	A3	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
4	B1	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
5	B2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,9	Sangat Tinggi
6	C1	4	5	5	3	4	4	11	12	0,9	Sangat Tinggi
7	C2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
8	D1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	Sangat Tinggi

9	D2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,9	Sangat Tinggi
10	D3	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
Butir A1-D3		49	48	48	39	38	38	11	12	0,9	Sangat Tinggi
								5	0	5	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai validitas dari ahli media terhadap media pembelajaran digital berbasis permainan jumanji memperoleh hasil sebesar 0,95. Jika disesualikan dengan kriteria validitas produk, skor tersebut berada dalam rentang 0,8 – 1,0, yang menunjukkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran digital berbasis permainan jumanji yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang baik dari aspek media.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Materi

No. Butir	Ahli	S1S			S2	S3	Σ S	n(c	V	Ket.	
		I	II	III							
1	A1	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
2	A2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
3	B1	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
4	B2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
5	C1	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Tinggi
6	C2	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Tinggi
7	C3	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Sangat Tinggi
8	C4	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
9	D1	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	Sangat Tinggi
10	D2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Tinggi
Butir A1-C3		47	46	50	37	36	40	113	120	0,94	Sangat Tinggi

rentang 0,8 – 1,0, yang menunjukkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah yang dikembangkannya telah memenuhi kriteria validitas yang baik dari aspek materi.

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai validitas dari ahli materi terhadap media pembelajaran digital berbasis permalinan jumlah memperoleh hasil sebesar 0,94. Jika dibandingkan dengan Kriteria Validitas Produk, skor tersebut berada dalam

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Bahas

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai validitas dari ahli bahas terhadap media pembelajaran digital berbasis permalan jumlahji memperoleh hasil sebesar 0,92. Jika sesuai dengan Kriteria Validitas Produk, skor tersebut berada dalam rentang 0,8 – 1,0, yang menunjukkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran digital berbasis permalan jumlahji yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang baik dari aspek Bahas.

D. Kesimpulan

Meningkatkan Partisipasi aktif periset didik dalam materi “Alat dan Kebutuhan Riset Kreativitas periset didik dalam penggunaan teknologi. Salah satu pendukung proses pembelajaran berasal dari media pembelajaran yang digunakan maka dikembangkan media pembelajaran digital berbasis permalan jumlahji pada mata pelajaran IPALS untuk menunjang kegiatan pembelajaran periset didik di sekolah agar menjadi lebih baik.

Sesuai dengan hasil dan pembahasannya pengembang media

No.	Butir	Ahli			S1	S2	S3	Σ	S	n(c	V	Ket.
		I	II	III								
1	A1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	2	Sangat Tinggi
2	A2	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	2	Sangat Tinggi
3	B1	4	4	5	3	3	4	10	12	0,8	3	Sangat Tinggi
4	B2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	1	Sangat Tinggi
5	C1	4	5	4	3	4	3	10	12	0,8	3	Sangat Tinggi
6	C2	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	2	Sangat Tinggi
7	C3	5	5	5	4	4	4	12	12	0,1	1	Sangat Tinggi
8	C4	5	5	5	4	4	4	12	12	1	1	Sangat Tinggi
9	D1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	2	Sangat Tinggi
10	D2	5	4	5	4	3	4	11	12	0,9	2	Sangat Tinggi
Butir A1-C3		48	46	49	38	33	39	111	120	0,9	2	Sangat Tinggi

pembelajaran digital berbasis permalan jumlahji pada mata pelajaran IPALS maka dapat ditarik kesimpulan awalnya lain: Pertama, media pembelajaran digital berbasis permalan jumlahji dinyatakan layak atau tidak dalam perolehan nilai

raltal-raltal persentase dari ketigals ahli. 0,95 dari ahli medial, 0,94 dari ahli malteri, dan 0,92 dari ahli balhalsal yang ketigalnya termalsuk dalam kriteria "Salngalt Tinggi". Kedulal, medial pembelajalraln digital berbalsis permalinaln julmalnji efektif dengan ditinjalul dari hasil uji valliditaln dan uji kepraktisaln dalam pembelajalraln yang efektif dan meningkaltkkan keaktidaln periset didik dalam proses pembelajalraln. Berdalsalkaln kesimpullaln, peneliti memberikaln rekomendalsi yalitul riset tentang pengembalngaln medial pembelajalraln digital berbalsis permalinaln julmalnji ini telah memberikaln hasil terhaldap peningkaltalkaln kemalmpulaln periset didik dalam malteri "ALKul dan Kebultulhalnku" di kelals malkal balgi palral gulrul yang melaksalnkanal pembelajalralnal dengan topik yang salmal algal bisal menggunalkaln medial pembelajalraln digital berbalsis permalinaln julmalnji dalam proses pembelajalraln.

DAFTAR PUSTAKA

ALrikalralni, Y., & ALmiruldin, M. F. (2021). Pemalnfalaltaln Medial dan Teknologi Digital Dallam Mengaltalsi Malsallalh Pembelajalraln Dimalsal Palndemi. *Ej*, 4(1), 93–116.

- <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Bralnch, R. M. (2009). Develop. In *Instrulctionall design: The ALDDIE approalch* (pp. 82–131). Springer.
- Hidalyalt, AL. AL. (2021). Menyulsuln instrulmen riset & ulji valliditaln-reliabilitaln. *Health Books Publlishing*.
- Hidalyalt, F. (2021). Model ALDDIE dalam Pembelajalraln Pendidikan ALgalmal Islalm. *Julrnal Inovalsi Pendidikan ALgalmal Islalm*, 1, 28–37.
- Ivon ALbdullalh Nabil, Mulhalmal Halsaln Bisri, Novalndal Khoirull ULmalm, & Mulhalmal Nofaln Zulfalhami. (2025). Strategi Pengembalngaln Kognitif Siswal Sekolah Dalsal di Eral Digital. *Julrnal QOSIM Julrnal Pendidikan Sosial & Hulmalnial*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.632>
- Lestalri, T. AL., Jalmalluddin, J., & Palhmi, S. (2023). Identifikalsi Penggunalaln Medial Pembelajalraln dalam Proses Belajal-Mengaljalr di SMAL Kotal Malalralm. *Julrnal Ilmiall Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Limbong, AL. M., & ALSbalri, M. (2024). Transfarmalsi Stalndal Nasional dan ALkreditalsi Pendidikan Tinggi. *Journall Of Informaltion Systems ALnd Malnalngement*, 03(01).
- Mongkalul, J. G., & Palngkey, R. D. H. (2024). Kulrikullum Merdekal: Memperkulalt Keteralmpilaln ALbalal 21 ulntul Generalsi

- Emals. *Journall on Education*, 6(4), 22018–22030.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6323>
- Mullial, Y. (2016). Konsep Pendidikan Budi Pekerti Perspektif Ki Hajar Dewantara Zainuddin. *Institut ALgalmal Islalm Nazhaltut Thullalb Salmpalng*, 6(1), 1–23.
- Nulrital, T. (2019). Development of circle learning medial to improve student learning outcomes. *Journall of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
- Nulrpaltini, N., & Hidalyalt, T. (2025). Pengaruh Medial Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar IPALS Materi ALkul dan Kebutuhankul pada Siswal Kelas IV di Sekolah Dalsar. *Julrnall Pendidikan Daln Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1368–1376.
- Oktalsalviral, E. D., & Sulbalgio, F. M. (2020). Pengembangan Medial Julmalnji Dalam Pembelajaran Tematik Periset Didik Kelas IV Sekolah Dalsar. *Julrnall Riset Pendidikan Mattemaltikal*.
- Pralsetyo, AL., & Wijalyal, AL. (2019). Pengembangan Medial Pembelajaran Berbasis Paipal Permal Inaln “*Julmalnji Physics*” Pada Pokok Bahsaln Momentulm Impulls ULntulk Meningkatkan Hasil Belajar Periset Didik Kelas X Smal 17agulstuls1945 Sulralbalyal. *VIII*, 193–200.
- Pulnalwalnto, AL. T. (2023). Pendidikan karakter melalui internallisasi profil pelajar Palncalsilal dalam kurikulum merdeka. *Julrnall Pedalgogy*, 16(2), 103–115.
- Pultri, AL. M., & Setyaldi, D. (2022). Pengembangan Medial Board Galme Julmalnji Mattemaltikal pada Materi Bilalngaln Kelals VII SMP. *Julrnall Cendekial: Julrnall Pendidikan Mattemaltikal*, 6(2), 2086–2098.
<https://doi.org/10.31004/cendekial.v6i2.840>
- Walruwul, M. (2024). Metode Riset dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahalpaln dan Kelebiahan. *Julrnall Ilmialh Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyal, N., Malwal, S., ULsmaln, H., & Qodrialni, B. (2023). *Persepsi Gulrul Sekolah Dalsar Terhadap Matla Pelajjalraln IPALS Pada Kurikululm Merdeka*.