

Pengembangan Permainan Edukasi *Board Quest* Sebagai Media Interaktif Pada Kemampuan Menggambar Kreatif Siswa Kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango

**Vitalisa Paputungan¹, Wiwy Triyanty Pulukadang², Mimy Astuty Pulukadang³,
Pupung Puspa Ardini⁴, Rustam I Husain⁵.**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo**

Vitalisapalutungan@gmail.com, Wiwy-Pulukadang@ung.ac.id,
Mimy.Pulukadang@ung.ac.id, pupung.p.ardin@ung.ac.id, rustam.husain@ung.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Juni) (2026) Disetujui (Juni) (2026) Dipublikasikan (Juni) (2026) Keywords: <i>Board Quest Media Interaktif Menggambar Kreatif Permainan Edukasi</i>	<i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukasi Board Quest sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Quest layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, serta keaktifan siswa dalam kegiatan menggambar. Dengan demikian, media Board Quest dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif di sekolah dasar.</i> Abstract <i>This study aims to develop the Board Quest educational game as an interactive media to improve the creative drawing skills of fourth grade students of SDN 3 Tapa, Bone Bolango Regency. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 18 fourth grade students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the Board Quest media is suitable for use in learning and is able to increase students' enthusiasm, creativity, and activeness in drawing activities. Thus, Board Quest media can be an engaging and effective alternative interactive learning medium in elementary schools.</i>

Pendahuluan

Kemampuan menggambar kreatif merupakan salah satu keterampilan penting dalam pengembangan aspek estetika, motorik halus, dan imajinasi siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas menggambar, siswa dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalaman mereka dalam bentuk visual. Menurut Suyanto (2017), pembelajaran seni rupa khususnya menggambar di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter kreatif dan apresiatif terhadap keindahan sejak dini. Selain itu, dalam konteks akademis, kemampuan menggambar kreatif juga menjadi bagian dari pengembangan keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi visual yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran abad ke-21.

Secara akademis, pembelajaran seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau aktivitas pengisi waktu, tetapi juga memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Pembelajaran menggambar dapat melatih kemampuan berpikir divergen, meningkatkan daya imajinasi, serta membantu siswa mengembangkan ide-ide baru secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Board Quest merupakan salah satu bentuk permainan edukasi berbasis papan yang dirancang dengan konsep petualangan edukatif. Dalam permainan ini, siswa akan dihadapkan pada tantangan, misi, dan soal-soal kreatif yang harus diselesaikan dalam bentuk gambar. Konsep permainan seperti ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa karena melibatkan unsur visual, imajinasi, dan interaksi sosial. Menurut Prastowo (2020), permainan edukasi berbasis papan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus memperkuat keterampilan psikomotorik dan sosial siswa. Dari sisi akademis, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Board Quest* juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana siswa menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Permasalahan utama yang ditemukan di kelas IV SDN 3 Tapa adalah masih rendahnya kemampuan menggambar kreatif siswa. Hal ini terlihat dari hasil karya siswa yang cenderung monoton, kurang bervariasi, dan masih meniru contoh yang diberikan

oleh guru tanpa adanya pengembangan ide secara mandiri. Siswa juga tampak kesulitan dalam menuangkan imajinasi ke dalam bentuk visual, sehingga gambar yang dihasilkan belum mencerminkan kreativitas yang optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam bidang seni rupa masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi. Guru lebih sering memberikan contoh gambar untuk ditiru dibandingkan mendorong siswa untuk mengembangkan ide sendiri. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menggambar. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak terbiasa berpikir kreatif.

Lebih lanjut, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang inovatif menyebabkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa, salah satunya melalui penerapan permainan edukasi seperti *Board Quest*. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa secara optimal.

Penerapan *Board Quest* juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung. Melalui media ini, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, membangun relasi sosial, serta memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara, pendidikan yang baik ialah yang memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi sesuai kodrat alam dan zamannya (Majid, 2021). Dalam konteks akademis, penerapan media pembelajaran inovatif seperti *Board Quest* juga menjadi bentuk imple.

Metode Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran *Board Quest* menggunakan metode Research and Development (R&D), sesuai Penelitian dengan pendapat Sugiyono (2016: 407). Tujuan utama penelitian ini adalah agar manfaat dari media pembelajaran *Board Quest* ini dapat dirasakan secara langsung oleh siswa dan guru dalam proses

pembelajaran sehari-hari. Dalam mengembangkan media Board Quest peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan William dan Owens, (2004). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (analysis), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).

Pada tahap analisis peneliti akan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di sekolah tepatnya di SDN 3 Tapa. Peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi yang tepat dan jelas yang bersangkutan dengan media yang dibutuhkan. Setelah pelaksanaan observasi dan wawancara peneliti akan mempunyai informasi terkait dengan media dan materi yang digunakan sebagai unsur utama dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian, data yang telah dikumpulkan akan dirumuskan dan memperjelas tujuan dari pengembangan media.

Tahap kedua adalah Desain. Desain produk bertujuan untuk memberikan gambaran pada produk yang akan dihasilkan. Penelitian dan Pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran Board Quest. Dalam tahap ini pula peneliti akan mulai merancang produk, berupa kartu yang di hiasi dengan berbagai macam animasi, dan di dalam kartu juga memuat materi pembelajaran yang materinya dibagi menjadi 3 kelompok materi, design kartu tantangan untuk melengkapi kartu, dan desain kartu penutup untuk menutup permainan, serta konsep permainan yang akan di gunakan.

Tahap implementasi adalah suatu proses mewujudkan penerapan sistem pembelajaran yang telah dibuat menjadi nyata. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan akan dipasang dan dikendalikan berdasarkan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan (Tung, 2017: 65). Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dalam skala yang lebih besar atau pada pengguna yang representatif untuk mendapatkan masukan dan umpan balik yang lebih komprehensif. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas pada objek yang telah di rencanakan, yakni pada siswa di SDN 3 Tapa. Pada tahap pula peneliti mengharapkan masukan yang berbobot dari para guru yang ada di sekolah SDN 3 Tapa.

Tahap evaluasi adalah suatu tahap yang berisi hasil penilaian untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil atau tidak. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. Tahap evaluasi dibagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat.

Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar yang ada di kecamatan Sipatana lebih tepatnya di kelas IV SDN 3 TAPA dengan subjek penelitian berjumlah 18 orang, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yaitu pengajuan judul proposal, mengajukan izin penelitian dan menyusun instrumen serta perangkat penelitian lainnya. Tahap perencanaan dilaksanakan pada bulan September 2025.

Hasil Penelitian

Tahap awal penelitian dilakukan dengan menganalisis kondisi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, khususnya pada kemampuan menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, hambatan yang dialami guru dan siswa, serta pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango, diketahui bahwa pembelajaran menggambar masih menggunakan metode konvensional. Guru lebih banyak memberikan contoh gambar di papan tulis kemudian siswa diminta menirukan gambar tersebut. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mampu merangsang kreativitas siswa secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide gambar secara mandiri. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan kurang percaya diri dalam menuangkan imajinasi mereka ke dalam bentuk gambar. Selain itu, siswa juga terlihat kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran menggambar karena kegiatan pembelajaran terasa monoton.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan menggambar kreatif siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak menerima instruksi tanpa adanya aktivitas bermain atau tantangan kreatif yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka

dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk menghasilkan karya yang kreatif.

Berdasarkan hasil penilaian awal kemampuan menggambar kreatif siswa, diketahui bahwa dari siswa hanya 7 siswa atau 35% yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan 13 siswa atau 65% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas diperoleh sebesar 63,5. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggambar kreatif siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran Permainan Edukasi *Board Quest* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Proses penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahap utama yang harus dilalui yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan uraian dari setiap tahapan tersebut.

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggambar kreatif di kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelas untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung, penggunaan media pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam menggambar kreatif. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan permainan edukasi Board Quest sebagai media interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran menggambar di kelas IV masih menggunakan metode konvensional. Guru lebih sering memberikan penjelasan secara lisan dan contoh gambar di papan tulis, kemudian siswa diminta meniru gambar tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Situasi pembelajaran terlihat monoton sehingga siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti kegiatan menggambar.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan imajinasi saat menggambar. Siswa cenderung

menggambar sesuai contoh yang diberikan guru dan belum mampu menciptakan gambar berdasarkan kreativitas sendiri. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang percaya diri dalam menunjukkan hasil karya mereka karena merasa gambar yang dibuat belum bagus dibandingkan teman lainnya.

Selain rendahnya kreativitas siswa, peneliti juga menemukan bahwa interaksi siswa dalam pembelajaran masih kurang aktif. Sebagian siswa hanya mengikuti instruksi guru tanpa adanya kegiatan yang melibatkan kerja sama, permainan, ataupun tantangan kreatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Kondisi tersebut membuat siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi kemampuan menggambar mereka secara maksimal.

Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango, diketahui bahwa guru mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran menggambar kreatif. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian contoh gambar secara langsung di papan tulis sehingga pembelajaran belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dan kurang percaya diri dalam kegiatan menggambar. Siswa cenderung menunggu instruksi dari guru dan sering meniru gambar yang sudah dicontohkan tanpa mengembangkan ide sendiri. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan kreativitas siswa dalam menggambar belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan berani mengekspresikan ide mereka melalui gambar.

Selain itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang digunakan diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dengan adanya media interaktif, guru dapat lebih mudah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Guru juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa, khususnya pada kegiatan menggambar kreatif. Menurut guru, siswa sekolah dasar lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan, warna-warna menarik, dan aktivitas kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango, diketahui bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam kegiatan menggambar kreatif. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat kurang antusias karena pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan metode penjelasan dan pemberian contoh gambar oleh guru. Kondisi tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan, gambar berwarna, dan aktivitas kelompok. Siswa terlihat lebih semangat ketika diberikan kegiatan yang bersifat interaktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus dapat melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan imajinasi saat menggambar. Siswa cenderung meniru contoh gambar yang diberikan guru karena kurang percaya diri dalam menciptakan gambar sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka mengeksplorasi kreativitas, memunculkan ide-ide baru, serta memberikan kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi melalui kegiatan menggambar.

Siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Media yang digunakan perlu memiliki tampilan menarik, warna yang cerah, aturan yang sederhana, serta aktivitas yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang bentuk, isi, tampilan, aturan permainan, serta komponen media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Desain media dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain, warna yang menarik, tantangan, dan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Tahap desain diawali dengan menentukan konsep utama media *Board Quest*. Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan (board game) yang memadukan unsur edukatif dan kreativitas menggambar. Permainan dibuat menyerupai jalur petualangan yang terdiri atas beberapa kotak bernomor dari titik mulai (start) hingga titik akhir (finish). Setiap kotak berisi instruksi, tantangan menggambar, kartu ide, ataupun aktivitas kreatif yang harus dilakukan siswa secara individu maupun kelompok.

Selanjutnya, peneliti mendesain tampilan papan permainan dengan menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menarik agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Desain visual media dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar yang cenderung menyukai gambar kartun, simbol petualangan, dan tampilan yang menyenangkan. Pada bagian papan permainan ditambahkan elemen-elemen visual seperti ikon pensil, kuas, bintang, gambar anak, dan simbol kreativitas untuk memperkuat nuansa edukatif dan menarik perhatian siswa.

Selain desain papan permainan, peneliti juga merancang komponen pendukung media berupa kartu tantangan, kartu kreativitas, dadu, pion permainan, dan lembar kerja menggambar. Kartu tantangan berisi instruksi yang berkaitan dengan kemampuan menggambar kreatif, misalnya menggambar objek berdasarkan imajinasi, melanjutkan gambar yang belum selesai, atau menggambar sesuai tema tertentu. Kartu kreativitas dirancang untuk memberikan stimulus ide kepada siswa agar lebih aktif dalam mengembangkan imajinasi dan gagasan saat menggambar.

Tahap desain juga mencakup penyusunan aturan permainan (game rules) agar proses penggunaan media berjalan secara terstruktur. Aturan permainan dibuat sederhana dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Setiap pemain secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah angka yang diperoleh. Siswa kemudian mengikuti instruksi pada kotak yang ditempati. Beberapa kotak tertentu memberikan tantangan khusus yang menuntut siswa berpikir kreatif dalam

menggambar. Sistem permainan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif.

Dalam tahap desain, peneliti juga menentukan materi pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam media *Board Quest*. Materi difokuskan pada kemampuan menggambar kreatif siswa, seperti menggambar imajinatif, menggambar bentuk sederhana, mengembangkan ide visual, serta mengombinasikan warna dan objek gambar. Pemilihan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, peneliti menyusun rancangan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media *Board Quest* dirancang untuk digunakan pada kegiatan inti pembelajaran dengan model belajar kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan sekaligus memberikan motivasi kepada siswa. Sementara itu, siswa terlibat secara aktif dalam permainan, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan menggambar yang diberikan.

Pada tahap akhir desain, peneliti melakukan evaluasi awal terhadap rancangan media yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, kesesuaian materi, kejelasan instruksi permainan, serta tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum media masuk pada tahap pengembangan dan implementasi.

Kartu tantangan menggambar dalam media *Board Quest* dirancang dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran, seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, dan SBdP. Setiap kartu berisi tugas menggambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya berlatih menggambar, tetapi juga memahami konsep dari berbagai mata pelajaran. Pengintegrasian ini sejalan dengan pendapat Wiwy Triyanty Pulukadang yang menyatakan bahwa pembelajaran terpadu menghubungkan berbagai konsep dan pengalaman belajar dalam satu kegiatan yang bermakna. Melalui kartu tantangan menggambar, siswa dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, serta pemahaman materi pelajaran secara lebih menyenangkan dan kontekstual.

Tahap rancangan *Board Quest*

Pada tahap perancangan kartu tantangan media pembelajaran *Board Quest*, peneliti menyusun kartu sebagai salah satu komponen utama dalam permainan edukatif. Kartu

tantangan dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Isi kartu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta materi yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Dalam proses perancangannya, setiap kartu dibuat dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi warna, gambar, dan tulisan yang mudah dibaca oleh peserta didik. Kartu tantangan berisi pertanyaan, perintah, maupun aktivitas sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa agar siswa dapat belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani. Peneliti juga memperhatikan ukuran huruf, pemilihan bahasa, dan desain visual agar kartu mudah digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Setiap kartu diberi nomor untuk memudahkan pengelompokan dan penggunaan selama permainan. Pada tahap ini, rancangan kartu tantangan dibuat terlebih dahulu dalam bentuk desain awal sebelum dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli media dan ahli materi. Melalui tahap perancangan tersebut, kartu tantangan pada media *Board Quest* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tahapan rancangan media *Board Quest* sebagai berikut.

Menentukan Konsep Media

Tahap pertama yaitu menentukan konsep dasar media *Board Quest*. Media dirancang dalam bentuk permainan papan edukatif (board game) yang menggabungkan unsur bermain dan belajar. Konsep permainan dibuat seperti petualangan kreatif yang mengharuskan siswa menyelesaikan berbagai tantangan menggambar untuk mencapai garis akhir (finish). Penentuan konsep ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tahap berikutnya yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media *Board Quest*. Tujuan utama media ini adalah meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa. Selain itu, media juga dirancang untuk melatih keberanian siswa dalam menuangkan ide, meningkatkan imajinasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran seni rupa.

Mendesain Papan Permainan

Pada tahap ini peneliti mulai merancang bentuk papan permainan. Papan *Board*

Quest dibuat dalam bentuk jalur permainan yang terdiri atas beberapa kotak bernomor dari start hingga finish. Setiap kotak memiliki fungsi tertentu, seperti kotak tantangan, dan kotak bonus. Desain papan menggunakan warna- warna cerah dan gambar ilustratif agar menarik perhatian siswa.

Tahap rancangan brosur petunjuk penggunaan

Tahap rancangan brosur petunjuk penggunaan *media Board Quest* dilakukan untuk membantu guru dan siswa memahami cara menggunakan media pembelajaran secara mudah dan terarah. Brosur dirancang dengan tampilan menarik menggunakan kombinasi warna cerah, gambar ilustratif, serta tata letak yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Isi brosur memuat informasi mengenai tujuan penggunaan media, komponen permainan, langkah-langkah bermain, aturan permainan, serta cara menyelesaikan tantangan menggambar yang terdapat dalam media *Board Quest*. Selain memperhatikan isi informasi, tahap rancangan brosur juga memperhatikan aspek visual dan keterbacaan. Peneliti menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan komunikatif

Tahap Development

Tahap *Development* atau tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan setelah proses desain media *Board Quest* selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan rancangan media menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan aspek tampilan, isi materi, fungsi media, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari tahap ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa di SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

Pada tahap awal pengembangan, peneliti mulai membuat papan permainan *Board Quest* sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya. Papan permainan dibuat dalam bentuk jalur petualangan yang terdiri atas beberapa kotak bernomor dari start hingga finish. Setiap kotak dirancang memiliki fungsi tertentu, seperti kotak tantangan menggambar, dan kotak bonus. Desain papan permainan dibuat menggunakan warna- warna cerah dan gambar ilustratif agar mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan komponen pendukung media berupa kartu

tantangan, kartu tantangan, pion permainan, dadu, serta lembar kerja menggambar. Kartu tantangan dibuat dengan berbagai instruksi menggambar kreatif yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar. Contoh isi kartu tantangan yaitu menggambar objek berdasarkan imajinasi, melanjutkan gambar yang belum selesai, menggambar hewan dari bentuk geometris, dan menggambar suasana tertentu sesuai tema yang diberikan. Sementara itu, kartu tantangan dirancang untuk memberikan stimulus ide dan membantu siswa mengembangkan daya imajinasi saat menggambar. Dalam tahap pengembangan, peneliti juga memperhatikan kualitas visual media. Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran tulisan, serta gambar ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah dibaca dan dipahami. Media dibuat dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, bahan yang digunakan dalam pembuatan media dipilih dari bahan yang aman, tahan lama, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap berikutnya yaitu menyusun materi pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam media *Board Quest*. Materi difokuskan pada kemampuan menggambar kreatif siswa, seperti menggambar imajinatif, mengembangkan ide visual, mengombinasikan bentuk dan warna, serta mengekspresikan gagasan melalui gambar. Penyusunan materi dilakukan dengan menyesuaikan capaian pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar sehingga media dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran seni rupa. Selain mengembangkan media utama, peneliti juga membuat brosur petunjuk penggunaan media *Board Quest*. Brosur ini berisi langkah-langkah penggunaan media, aturan permainan, cara memainkan papan permainan, serta penjelasan mengenai fungsi setiap komponen media. Petunjuk penggunaan dibuat dengan bahasa sederhana dan dilengkapi gambar pendukung agar guru maupun siswa dapat memahami cara penggunaan media dengan mudah.

Setelah seluruh komponen media selesai dikembangkan, peneliti melakukan tahap validasi media. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, desain, kepraktisan, dan kualitas media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan dan

penyempurnaan media.

Tahap pengembangan juga mencakup revisi media berdasarkan hasil validasi. Peneliti melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang dianggap masih kurang, seperti memperjelas instruksi permainan, memperbaiki tampilan visual, menyesuaikan ukuran tulisan, serta menyempurnakan isi kartu tantangan. Revisi dilakukan agar media lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa.

Setelah proses revisi selesai, media *Board Quest* dinyatakan siap untuk diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Tahap pengembangan ini menjadi langkah penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya media *Board Quest*, diharapkan proses pembelajaran menggambar kreatif menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diperoleh masukan agar rubah media *Board Quest* dari bawa keatas dan kartu ide buat imajinasi gambar sesuai materi dan membuat gambar yang positif sesuai imajinasi. Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran *Board Quest*, posisi kotak finish berada di bagian bawah papan permainan. Penempatan tersebut disesuaikan dengan desain awal media yang dibuat secara sederhana untuk memudahkan penyusunan alur permainan. Namun, setelah dilakukan evaluasi dan pengamatan terhadap tampilan media, ditemukan bahwa posisi finish di bagian bawah kurang menarik secara visual dan membuat alur permainan terlihat kurang teratur. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi desain dengan memindahkan posisi finish ke bagian atas papan permainan. Perubahan ini bertujuan agar jalur permainan terlihat lebih jelas, terarah, dan menyerupai konsep permainan papan pada umumnya yang bergerak dari bawah menuju atas. Selain itu, posisi finish di bagian atas memberikan kesan akhir permainan yang lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami arah permainan. Setelah revisi dilakukan, tampilan media *Board Quest* menjadi lebih rapi, menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan saran dari ahli materi, kartu tantangan pada media pembelajaran *Board Quest* perlu diperbaiki agar menggunakan kalimat yang lebih positif, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Pada rancangan awal, beberapa isi kartu tantangan masih dianggap kurang sesuai dengan karakteristik siswa karena terdapat instruksi yang terlalu panjang dan penggunaan bahasa yang kurang komunikatif.

Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi dengan menyederhanakan bahasa pada kartu tantangan serta menyesuaikan isi pertanyaan dan perintah dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, ahli materi juga menyarankan agar kartu tantangan memuat aktivitas yang dapat menumbuhkan sikap positif siswa, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan keberanian dalam menjawab pertanyaan.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media *Board Quest* selesai dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Implementasi media dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango dalam proses pembelajaran menggambar kreatif. Kegiatan implementasi dilakukan dengan menerapkan media *Board Quest* secara langsung di dalam kelas untuk melihat bagaimana penggunaan media dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan menggambar kreatif siswa.

Pada tahap implementasi, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan media *Board Quest* kepada siswa. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan, cara menggunakan papan permainan, serta langkah-langkah pelaksanaan kegiatan. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar proses permainan berjalan lebih interaktif dan kondusif. Setiap kelompok memainkan media secara bergiliran dengan melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah angka yang diperoleh. Ketika siswa berhenti pada kotak tertentu, siswa harus menyelesaikan tantangan menggambar yang tersedia pada kartu permainan.

Selama proses implementasi berlangsung, siswa terlihat aktif, antusias, dan lebih berani dalam menuangkan ide kreatif melalui gambar. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain. Selain itu, penggunaan media *Board Quest* juga membantu meningkatkan kerja sama, interaksi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama permainan berlangsung serta memberikan arahan apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan.

Pada akhir kegiatan implementasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap penggunaan media *Board Quest* dengan mengamati respon siswa, tingkat keterlibatan siswa, serta hasil gambar yang dibuat selama pembelajaran berlangsung. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media *Board Quest* dapat digunakan dengan baik

sebagai media interaktif dalam pembelajaran menggambar kreatif dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai hasil pengembangan produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif, yakni evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sekaligus melakukan penyempurnaan terhadap produk sebelum digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, serta melalui uji coba terbatas yang melibatkan siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Berbagai saran, kritik, dan masukan dari validator dianalisis secara kualitatif, kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media *Board Quest* agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran menggambar kreatif.

<u>No</u>	<u>Indikator</u>	<u>Presentase Kelayakan</u>	<u>Keterangan</u>
<u>1.</u>	<u>Ahli Media</u>	<u>95,45%</u>	<u>Sangat Layak</u>
<u>2.</u>	<u>Ahli Materi</u>	<u>100%</u>	<u>Sangat Layak</u>
<u>3.</u>	<u>Respon Guru</u>	<u>97,5%</u>	<u>Sangat Layak</u>
<u>4.</u>	<u>Respon Siswa</u>	<u>95,59%</u>	<u>Sangat Layak</u>
	<u>Nilai Rata-Rata = 97,14%</u>		<u>Sangat Layak</u>

Berdasarkan hasil validasi di atas, Media *Board Quest* yang dikembangkan memiliki persentase kelayakan rata-rata sebesar 97,14% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dapat disimpulkan bahwa Media board quest sangat layak digunakan di sekolah dasar, khususnya di kelas IV sekolah dasar.

Selain itu, tahap evaluasi juga dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan menganalisis data hasil angket respon guru dan siswa setelah penggunaan media *Board Quest* dalam proses pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap evaluasi tidak difokuskan pada pengujian efektivitas terhadap hasil belajar siswa, melainkan lebih diarahkan pada penilaian kelayakan produk dan respon pengguna terhadap penggunaan media *Board Quest* sebagai media interaktif dalam

pembelajaran menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Board Quest* memperoleh respon yang sangat baik dari guru maupun siswa sehingga dinilai layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D), yaitu suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengkaji, merancang, menghasilkan, serta memvalidasi suatu produk pembelajaran (Sugiyono, 2023). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Board Quest sebagai media interaktif pada kemampuan menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada kegiatan menggambar kreatif.

Dalam pelaksanaannya, proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan praktis sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan pengkajian terhadap kondisi awal pembelajaran seni rupa, khususnya pada kemampuan menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran menggambar masih menggunakan metode konvensional berupa penjelasan guru, buku gambar, dan contoh gambar sederhana. Pembelajaran masih berlangsung secara klasikal sehingga sebagian siswa terlihat kurang aktif, kurang percaya diri dalam menggambar, dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide serta imajinasi saat membuat gambar. Selain itu, siswa cenderung meniru contoh gambar yang diberikan guru dan belum mampu mengekspresikan kreativitasnya secara bebas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Board Quest* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat

membantu meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa.

Setelah tahap analisis dilakukan, penelitian dilanjutkan pada tahap perancangan (design). Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media *Board Quest* berdasarkan kebutuhan yang ditemukan pada tahap analisis. Media *Board Quest* dirancang dalam bentuk permainan papan edukatif (board game) yang memadukan unsur bermain dan belajar. Peneliti merancang papan permainan berbentuk jalur petualangan yang terdiri atas beberapa kotak bernomor dari start hingga finish. Setiap kotak memiliki instruksi, tantangan menggambar, serta aktivitas kreatif yang harus dilakukan siswa. Selain papan permainan, peneliti juga merancang kartu tantangan, kartu kreativitas, pion permainan, dadu, brosur petunjuk penggunaan, serta lembar kerja menggambar. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan pemilihan warna, ukuran tulisan, gambar ilustrasi, dan tata letak agar media terlihat menarik serta mudah dipahami siswa sekolah dasar. Penyusunan isi tantangan menggambar juga disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas IV.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (development). Pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan media *Board Quest* menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan meliputi papan permainan *Board Quest*, kartu tantangan menggambar, kartu kreativitas, brosur petunjuk penggunaan, pion permainan, dadu. Selain itu. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta memperoleh masukan perbaikan. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Board Quest* berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 95,45%. Ahli media memberikan masukan terkait kombinasi warna dan ukuran tulisan pada papan permainan agar lebih jelas terlihat oleh siswa. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Ahli materi memberikan saran agar tantangan menggambar lebih bervariasi dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi dan revisi yang telah dilakukan, media *Board Quest* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar kreatif.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media *Board Quest* dalam proses pembelajaran menggambar kreatif di kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone

Bolango. Implementasi dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan melibatkan siswa kelas IV. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan pengenalan media *Board Quest*. Selanjutnya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan penjelasan mengenai aturan permainan serta cara menggunakan media. Setelah memahami mekanisme permainan, siswa mulai bermain secara bergiliran dengan melempar dadu dan menjalankan pion pada papan permainan. Ketika berhenti pada kotak tertentu, siswa harus menyelesaikan tantangan menggambar sesuai instruksi yang tersedia. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif, antusias, serta lebih percaya diri dalam menuangkan ide dan kreativitas mereka melalui gambar. Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media *Board Quest*. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,59% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Quest* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung kemampuan menggambar kreatif siswa.

Tahap terakhir dalam model ADDIE yaitu evaluasi (evaluation). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif terhadap media *Board Quest* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media serta respon pengguna terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Data evaluasi diperoleh melalui masukan, kritik, dan saran dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta hasil angket respon guru dan siswa. Data kualitatif digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada tampilan media, petunjuk penggunaan, serta isi tantangan menggambar agar media menjadi lebih efektif dan mudah digunakan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan angket respon pengguna yang dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media secara objektif. Berdasarkan hasil evaluasi, media *Board Quest* memperoleh kategori sangat layak dan mendapatkan respon positif dari guru maupun siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi validasi yang melibatkan ahli

media, ahli materi, serta respon guru dan siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango menunjukkan rata-rata persentase sebesar 97,14% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, media pembelajaran *Board Quest* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media interaktif dalam meningkatkan kemampuan menggambar kreatif siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Board Quest* sebagai media interaktif pada kemampuan menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango, dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Kondisi awal pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media sederhana seperti buku gambar, contoh gambar, dan penjelasan langsung dalam proses pembelajaran menggambar. Meskipun media tersebut membantu dalam penyampaian materi, proses pembelajaran masih bersifat klasikal dan cenderung didominasi oleh arahan guru. Selain itu, sebagian siswa masih kurang percaya diri, kurang aktif, dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide serta imajinasi saat menggambar. Siswa juga cenderung meniru contoh gambar yang diberikan sehingga kreativitas mereka belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan menggambar kreatif. Proses pengembangan media *Board Quest* dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis diperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep papan permainan, kartu tantangan menggambar, aturan permainan, petunjuk penggunaan, serta aktivitas kreatif yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, desain media diwujudkan menjadi produk nyata berupa media *Board Quest* yang kemudian divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi agar kualitas media menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Board Quest* termasuk dalam kategori sangat layak ditinjau dari aspek tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian materi. Setelah

dilakukan perbaikan berdasarkan saran para validator, media diimplementasikan dalam pembelajaran menggambar kreatif dan memperoleh respon yang sangat positif dari guru maupun siswa. Rata-rata respon siswa berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media *Board Quest* menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam menggambar. Selain itu, penggunaan media *Board Quest* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih berani mengekspresikan ide serta imajinasi mereka melalui gambar. Oleh karena itu, media *Board Quest* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran menggambar kreatif siswa kelas IV SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

Daftar Pustaka

- Abdiah & Subryantoro. (2021). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Orientasinya. *Jurnal Pendidikan Teori dan Praktik*, 6(1), 45-56.
- Abdullah. G., Doloan.M.D., Halidu. S., Aries.N.S. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Edufraction Magnet Board pada Materi Pecahan Kelas III SDN 04 Botupingge". *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*. Vol 07 No 02 Hal 622.
- Alfabet. M. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan. 01(02). 1-8.
- Amirono, & Daryanto. (2016). Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, Azhar. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadila, A., Nurzakiah, K.R., Kanya, N.A., Hidayat, S.P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1(2), 4.
- Fadjani.S., Indrianeu, T., Haekal. M.T., Abdullah. G. DKK. Media Pembelajaran Transformatif. Kota Gorontalo: Ideas Publishing. Hal 6.
- Hakim, L. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Herlina, R. (2021). Inovasi dalam Media Pembelajaran. Bandung: CV Maulana.
- Hidayat. F. 2021. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation)". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol 02 No 01. Hal 29.
- Kristanto. 2016. Media Pembelajaran. Jawa timur: Bintang Sutabaya. Hal 10.

- Meysra. R., Salem. V. E. T. Dkk. 2023. *Research & Development Dalam Pendidikan*". Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital. Hal 35-37.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1-12.
- Rahardjo, A. (2019). Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Mendengar dan Memahami Informasi Secara Lis-an. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 12(2), 45-57.
- Rahmat, A. (2019). *Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Erlangga.
- Ramdhani, M. A. (2020). *Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran*.
- Ramdhani, M. A. (2020). *Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Mimy Astuty Pulukadang M.A dan Wiwy Triyanty Pulukadang M.Sn. 2025. *Pendidikan Seni Untuk SD*. Yogyakarta: PT Penerbit Naga Pustaka
- Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Badu, S. Q., Djafri, R., Syarifuddin, S. P. I., Rufiana, I. S., Pulukadang, M. A., Masaniku, R., ... & Rahman, A. (2025). *Literasi Numerasi: Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Sekolah Dasar*. PT. Literatus Digitus Indonesia.Lumbin, Nur Fauziah, Pupung Puspa Ardini, and Nunung Suryana Jamin. "The Effect of Digital Card Media Towards Children's Ability to Recognize Letters." *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini* 17.1 (2023): 44-54.
- Mustapa, Yusrin R., Pupung Puspa Ardini, and Rapi Us Djuko. "Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan: Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo." *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5.4 (2024): 121-135.
- Musdalindah, M. (2022). *Karakteristik Gambar Pemandangan Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Harapan Bunda di Desa Era Baru Kabupaten Sinjai* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain).
- Pulukadang, M. A. (2023). Paradigma Pendidikan Seni Di Era Digital. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 13(3), 68-76.
- Pulukadang wiwy T.2021. *Pembelajaran Terpadu Gorontalo*. Ideas Publishing

- Suhendro, E. (2024). Analisis Komparatif Teori Permainan: Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos. In Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE) (Vol. 8, pp. 231-241)
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.