JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Development of Tabletop Game Based on Problem-Based Learning to Enhance Fifth-Grade Students' Critical Thinking Skills on Flora and Fauna Distribution

Elsa Nadya Ulandari[1], *Mohamad Fatih*[2], *Shofi Nur Amalia*[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar, Indonesia[1,2,3]

Article Information
Submitted : June 16, 2026
Reviewed : July 02, 2026
Published : July 17, 2026

Keyword
Tabletop Game
Problem Based Learning
Critical Thinking
Flora and Fauna Distribution
Elementary School

Correspondence Email
elsanadya80@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low critical thinking skills of fifth-grade students at SDN Ngaringan 03, Blitar Regency, in learning the topic of flora and fauna distribution. Teacher-centered instruction and the limited use of learning media have resulted in students being less active in analyzing and solving problems. This study aimed to develop a Problem-Based Learning (PBL)-based tabletop game, determine its feasibility, and improve students' critical thinking skills. The research employed the Research and Development (R&D) method using a modified Borg and Gall model consisting of seven stages: research and information gathering, planning, product development, expert validation, limited field testing, product revision, and field testing. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and critical thinking tests. The results indicated that the PBL-based tabletop game was feasible for classroom use, engaging for students, and effective in enhancing students' participation and critical thinking skills in learning flora and fauna distribution.

DOI: https://doi.org/10.22437/gentala.v11i2.57170

PENDAHULUAN

Berpikir kritis adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak awal dalam pendidikan abad ke-21. Menurut Sukmadinata (Aisyiyah, 2019), berfikir kritis adalah kemampuan untuk bernalar secara logis dan terorganisir, yang mencakup analisis, evaluasi, serta pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut (Ennis, 2011) menekankan bahwa berfikir kritis melibatkan kemampuan memproses informasi secara rasional dan terstruktur. Keterampilan ini sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Selain itu, berpikir kritis sangat diperlukan untuk mengevaluasi kemudian untuk memutuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan (Fatih, 2024).

Salah satu topik dalam IPAS yang menuntut pemahaman analistis adalah materi penyebaran flora dan fauna. Materi ini mengajak siswa mengenali berbagai faktor yang mempengaruhi distribusi makhluk hidup diberbagai wilayah,baik dalam konteks nasional maupun global,seperti kondisi iklim,topografi,dan intervel manusia. Kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, membandingkan data antar wilayah, serta menyimpulkan keterkaitan antara faktor geografis dengan persebaran flora dan fauna sangat erat kaitannya dengan pengembangan berfikir kritis.

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

. Berdasarkan pengamatan awal di SDN Ngaringan 03, tampak bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam belajar IPAS masih tergolong rendah. Menurut (Fatih, 2020) kesulitan yang dialami siswa saat memecahkan suatu masalah dalam belajar dapat menyebabkan perasaan emosional pada diri mereka. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang memerlukan analisis dan melakukan pengecekan terhadap informasi yang diterima. Materi tentang penyebaran flora dan fauna masih diajarkan dengan cara tradisional, seperti metode ceramah dan menggunakan buku teks, yang tidak memberi kesempatan banyak bagi siswa untuk mengeksplorasi sendiri.

Menurut (Fatih, 2021) menyebutkan bahwa proses belajar tidak bisa dipisahkan dari berbagai komponen penunjangnya. Salah satu komponen yang sangat penting adalah media pembelajaran, yang bertugas sebagai alat untuk menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada siswa. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif terkait erat dengan rendahnya minat dan semangat siswa dalam belajar mata pelajaran ilmu sosial. Menurut (Fatih, 2022) di sekolah dasar masih banyak metode pembelajaran yang bersifat ceramah satu arah, di mana guru hanya memberikan materi dan siswa hanya mendengarkan. Cara ini membuat siswa merasa membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar secara aktif.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran inovatif berupa tabletop game. Pada pendidikan modern, penggunaan media konkret yang bersifat menyenangkan merupakan salah satu pendekatan strategis untuk mengatasi berbagai tantangan pembelajaran (Amalia, 2025). *Tabletop game* merupakan permainan edukatif yang memanfaatkan papan permainan, kartu soal, token, pion, dan berbagai komponen permainan lainnya yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui permainan ini siswa dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan secara aktif.

Pada media tabletop game di kolaborasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mengintegrasikan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata dengan unsur permainan yang menarik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, *tabletop game* berbasis PBL memungkinkan siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah terkait penyebaran flora dan fauna secara kolaboratif. Penggunaan tabletop game ini memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan sosial (Mustikawati, 2024).

Hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pengembangan tabletop game lebih banyak difokuskan pada pengenalan materi, peningkatan hasil belajar, atau kemampuan pemecahan masalah. Beberapa penelitian mengembangkan tabletop game digital maupun konvensional, namun belum mengintegrasikan Problem Based Learning (PBL) secara sistematis pada materi penyebaran flora dan fauna untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum secara khusus mengembangkan media tabletop game yang memuat indikator berpikir kritis pada materi penyebaran flora dan fauna kelas V SD. Oleh karena itu penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan tabletop game berbasis PBL yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui aktivitas pemecahan masalah kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap utama. Penerapan metode *R&D* dipilih karena tujuan penelitian tidak semata-mata mengukur hasil belajar, melainkan juga menekankan proses perancangan, pengembangan, dan penyempurnaan media pembelajaran inovatif berupa *tabletop game*. Dengan demikian, metode R&D dianggap paling sesuai karena memungkinkan pengembangan produk sekaligus pengujian manfaatnya dalam pembelajaran nyata.

Lokasi penelitian berada di SDN Ngaringan 03, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 27 orang. Pemilihan subjek tersebut didasarkan pada kesesuaian materi “Persebaran Flora dan Fauna” dengan kurikulum kelas V dan kebutuhan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi “Persebaran Flora dan Fauna”, sehingga relevan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

Menurut (Borg dan Gall, 1983) penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan melalui prosedur yang sistematis. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pencarian pengetahuan baru, tetapi juga pada pengembangan produk

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

praktis yang dapat langsung diterapkan dalam lingkungan pendidikan, seperti kurikulum, media pembelajaran, modul, perangkat evaluasi, hingga metode pembelajaran inovatif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kebutuhan pembelajaran serta tanggapan guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Observasi diarahkan untuk mengidentifikasi ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Selain itu, angket digunakan dalam penilaian kelayakan media serta untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pemberian pretest dan posttest, sehingga perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dapat dianalisis.

Kelayakan media *tabletop game* berbasis PBL dievaluasi oleh ahli melalui instrumen penilaian yang dikembangkan oleh peneliti. Skor hasil evaluasi kemudian diubah menjadi persentase pada rentang 0% sampai dengan 100% dan diklasifikasikan ke dalam empat tingkat kelayakan sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh (Saputra & Perdana, 2024).

Tabel 1. Kategori Kelayakan Uji Ahli Media dan Ahli Materi

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21 %-40%	Kurang layak
0% - 20 %	Tidak layak

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji rumus uji Sample t-Test atau uji dua sampel berpasangan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik. Uji sample T-test bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan (Fitri dkk., 2023). Mengingat karakteristik data yang berpasangan, jenis uji yang digunakan adalah sample t-test. Penentuan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi *(p-value)* < 0,05, maka Ho di tolak dan Ha di terima. Yang berarti kedua kelompok memang memiliki perbedaan yang nyata.

HASIL PENELITIAN

Desain pengembangan Tabletop Game berbasis Problem Based Learning

Tabletop Game berbasis *Problem Based Learning* media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan media konvensional. Secara fisik, media ini berbentuk papan catur

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

berukuran 60 cm × 60 cm yang memuat perpaduan gambar, alur, serta warna yang dirancang menarik untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Pada media tabletop game juga di lengkapi dengan pion hewan, dadu, pion, dan buku panduan agar mudah di pahami saat bermain. Tabel berikut menyajikan rincian desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Tabletop Game* berbasis *Problem Based Learning.*

Tabel 2. Desain Produk

Desain	Keterangan
Gambar 1. Media Tabletop Game	Media tabletop game pada gambar tersebut merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Media ini memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
Gambar 2. Kartu Pertanyaan	Kartu pertanyaan pada gambar tersebut berisi beberapa soal yang harus dijawab oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Kartu ini berfungsi sebagai sarana untuk melatih pemahaman, menambah pengetahuan, serta mendorong siswa berpikir aktif dan kritis terhadap materi yang dipelajari.
Gambar 3. Token Flora dan Fauna	Token ini berfungsi untuk mendukung jalannya permainan sekaligus membantu peserta didik lebih mudah memahami materi tentang flora dan fauna secara menarik dan interaktif.

Uji Kelayakan Media Tabletop Game berbasis Problem Based Learning

Hasil kelayakan digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta menyesuaikannya dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media terhadap media Pembelajaran *Tabletop Game* berbasis *Problem Based Learning.*

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Tabel 3. Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Presentase	Kriteria
Validator Materi	100%	Sangat Layak
Validator Media	93,78%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dinilai layak untuk diujicobakan. Ahli materi memberikan skor kelayakan 100%, yang mengindikasikan kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, serta profil peserta didik. Di sisi lain, ahli media memberikan skor 93,78% sebagai penilaian terhadap optimalisasi desain media, aspek visual, dan penggunaan teknologi.

Uji Peningkatan Media Media Tabletop Game berbasis Problem Based Learning

Tabel 4. *Sample T-test*

		t	df	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	hasil - kelas	21,060	39	<,001	<,001

Nilai signifikansi (p) yang didapat adalah 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat secara signifikan setelah perlakuan diberikan.

PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan model Borgand Gall yang terdiri atas tujuh tahap utama yaitu Research and information collecting (penelitian dan pengumpulan data), planning (perencanaan), develop preliminary form of product (pengembangan produk), preliminary field testing (uji coba terbatas), mainproduct revision (revisi produk), main field testing (uji coba lapangan), operational product revision (penyempurnaan produk hasil uji lapangan). Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media *tabletop game berbasis problem based learning* serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada materi "Persebaran Flora dan Fauna". (Fatih, 2023) menyebutkan bahwa proses belajar tidak bisa dipisahkan dari berbagai komponen penunjangnya. Salah satu komponen

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

yang sangat penting adalah media pembelajaran, yang bertugas sebagai alat untuk menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada siswa.

Tahap awal penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan melalui serangkaian kegiatan, di antaranya observasi kelas, wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran. Hasilnya mengindikasikan bahwa pembelajaran masih banyak mengandalkan ceramah dan hanya dengan membaca, yang belum sepenuhnya mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui kemampuan berfikir secara kritis maka siswa akan membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan terutama pada kurikulum saat ini (Amalia, 2024). Temuan ini menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai konteks.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain media secara komprehensif yang meliputi penentuan konsep media, desain antarmuka, alur penggunaan, serta struktur penyajian materi. Materi pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan kompetensi kurikulum dan kebutuhan dari pihak guru kelas V. Produk *tabletop game* dirancang memuat papan dengan design peta persebaran flora dan fauna, kartu pertanyaan tentang flora dan fauna, serta token untuk poin di setiap kelompok.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media, yaitu merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi media pembelajaran. Kerangka *tabletop game* dirancang melalui platform Canva dengan komponen seperti papan permainan, kartu pertanyaan, token flora dan fauna, pion, dadu, dan buku panduan. Pada tahap pengembangan, media direalisasikan dalam bentuk fisik dan isi yang mendukung latihan berpikir kritis siswa. Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melakukan validasi ahli, yang melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian materi, serta aspek teknis media. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi agar media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan pembelajaran sebelum diuji coba.

Proses validasi kelayakan media melibatkan dua ahli dari Universitas Nahdhatul Ulama' Blitar. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, S.Si., M.Pd. yang merupakan dosen pendidikan guru sekolah dasar. Hasil penilaian ahli materi mencapai skor 100% menunjukan bahwa isi media telah sesuai dengan kurikulum dan mampu mendorong kemampuan berfikir kritis siswa. Pada penilaian ahli media dilaksanakan oleh

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Bapak Fernadiksa Rasta P. P, M.Pd. yang juga merupakan dosen di program studi dan fakultas yang sama. Hasil penilaian ahli media yakni 93,78% dengan kategori 'sangat layak'. Saran dari ahli yakni alur pada permainan tidak ber urutan, serta pion terlalu polos.

Setelah dinyatakan layak, media pembelajaran kemudian memasuki tahap implementasi yang dilaksanakan secara bertahap. Pada tahap awal, media diuji coba pada skala kecil dengan melibatkan beberapa peserta didik kelas V. Pada tahap ini, seluruh peserta didik kelas V sebanyak 27 peserta didik dilibatkan setelah media dianggap optimal dan siap digunakan. Data hasil belajar diuji menggunakan analisis statistik *Samples T-Test* setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media tabletop game.

Secara keseluruhan hasil keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *tabletop game* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijelaskan melalui indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis. Indikator pertama, yaitu memberikan penjelasan sederhana **(***basic clarification***)**, terlihat ketika siswa mampu mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada kartu permainan dan memahami informasi yang berkaitan dengan persebaran flora dan fauna di Indonesia. Indikator kedua, yaitu membangun keterampilan dasar **(***basic support***)**, ditunjukkan melalui kemampuan siswa mencari informasi, mengamati gambar, serta menggunakan fakta yang tersedia sebagai dasar dalam menjawab pertanyaan. Selanjutnya, pada indikator menarik kesimpulan **(***inference***)**, siswa mampu menentukan jawaban yang tepat berdasarkan hasil diskusi kelompok dan bukti yang diperoleh selama permainan. Pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut **(***advanced clarification***)**, siswa dapat mengemukakan alasan terhadap jawaban yang dipilih serta menjelaskan hubungan antara kondisi lingkungan dengan persebaran flora dan fauna. Sementara itu, indikator mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics***)** tampak ketika siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan langkah penyelesaian masalah, memilih strategi yang tepat, serta mengevaluasi kembali jawaban sebelum dipresentasikan.

Hasil validasi produk dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 100% dari validator materi dan 93,78% dari validator media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dan tampilan media telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rachmasari dan Setiawan (2024) yang mengembangkan Mind of Digestive Board Game berbasis Case-Based Learning. Penelitian tersebut memperoleh validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi 100%, dan praktisi pendidikan 100%, sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa board game yang dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan, dan tujuan pembelajaran memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang layak.

Selain aspek kelayakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tabletop game berbasis Problem-Based Learning berkaitan dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata pretest sebesar 56,92 meningkat menjadi 80,00 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media. Temuan ini sejalan dengan hasil meta-analisis Mao, Cui, Chiu, dan Lei (2022) yang menunjukkan bahwa game-based learning memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, aktivitas permainan yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dapat memberikan kesempatan untuk memahami masalah, menggunakan informasi, mengambil keputusan, dan mengevaluasi jawaban.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis tersebut juga dapat dikaitkan dengan penerapan Problem-Based Learning yang menjadi dasar pengembangan media. Permasalahan yang diberikan melalui permainan mendorong siswa untuk menghubungkan informasi tentang kondisi lingkungan dengan persebaran flora dan fauna, memberikan alasan, serta menarik kesimpulan. Hasil ini sejalan dengan meta-analisis Busyairi dan Kusuma (2023) yang menunjukkan bahwa Problem-Based Learning memiliki pengaruh yang tinggi terhadap keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sains. Oleh karena itu, integrasi PBL dengan tabletop game memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat bermain, tetapi juga menuntut siswa melakukan proses pemecahan masalah.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Juanda, Sujana, dan Ali (2024) mengenai penggunaan board game pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa board game dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 53 pada pretest menjadi 84 pada posttest.

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa media permainan papan dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih aktif. Perbedaannya, penelitian ini mengintegrasikan Problem-Based Learning dan indikator keterampilan berpikir kritis ke dalam tabletop game pada materi persebaran flora dan fauna, sehingga fungsi permainan tidak hanya sebagai media untuk memahami konsep tetapi juga sebagai sarana melatih proses berpikir kritis.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan siswa dan perkembangan kemampuan berpikir. Penggabungan unsur permainan dengan PBL membuat siswa memperoleh kesempatan untuk menghadapi masalah, berdiskusi, menggunakan bukti, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian, sehingga peningkatan hasil pretest dan posttest tidak hanya dipandang sebagai peningkatan skor, tetapi juga sebagai indikasi bahwa aktivitas pembelajaran yang diberikan telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan proses berpikir kritis.

KESIMPULAN

Hasil penelitian media *tabletop game* dalam prosesnya dikembangkan melalui canva dalam pembuatannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 100% dan ahli media sebesar 93,78%, serta terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai pretest dan posttest, Data hasil belajar diuji menggunakan analisis statistik *Samples T-Test* setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media tabletop game.

REKOMENDASI

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, memperluas materi pembelajaran ataupun mata pelajaran lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan media terhadap aspek keterampilan abad ke-21 lainnya, seperti contoh kreativitas, kolaborasi, dan literasi peserta didik.

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 772-783
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

REFERENSI

Amalia, S. N. dan Pambudi, M. R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Berpikir Analitis Mahasiswa Kelas C22 UNU Blitar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 2346–2351.

Amalia, S. N. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Iquiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18577–18582.

Busyairi, A. dan Kusuma, A. S. H. M. (2023). The Effectiveness of Problem-Based Learning Model in Improving Critical Thinking Skills in Science Learning: A Meta-Analysis. *Kappa Journal*, 7(1), 128–137. https://doi.org/10.29408/kpj.v7i1.15886

Ennis, R. H. (1993). Critical Thinking Assessment. Theory Into Practice, 32(3), 179–186. https://doi.org/10.1080/00405849309543594

Fatih, M. dan Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(1), 51–61.

Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348–361.

Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 551–566.

Ginting, R., Wahyudi dan Mawardi (2026). BETAH Board Game Based on the 3CM Learning Model to Enhance Elementary Students' Critical Thinking Skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 9(1), 165–178.

Hidayati, T. dan Purwaningsih, D. (2023). The Effect of Applying Problem-Based Learning Model on Students' Critical Thinking Ability Science Subjects in Grade V Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 576–585.

Juanda, N. A., Sujana, A. dan Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386.

Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M. dan Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682–1708.

Martasari, N., Supeno dan Wahyuni, S. (2025). Outdoor Problem-Based Learning: Enhancing Critical Thinking with Real World Experiential in Science Learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(2), 1044–1056.

Meisya, R., Jannah, R., Aqida, D. S., dan Khairunnisa, D. (2023). Problem-Based Learning Model for Improving Problem-Solving Skills and Critical Thinking of Elementary School Students. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 7(1), 47–56.

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Nurkumala, S., Alfi C., dan Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Sistem Tata Surya Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 128–138.

Qothrunnada, Zainuri, B. N. S. dan Gunawan (2025). Problem-Based Science Learning Strategy in Improving Critical Thinking Skills of Elementary School Students: Literature Review. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(3), 151–160.

Rachmasari, P. E. dan Setiawan, D. (2024). Pengembangan Mind of Digestive Board Game Berbasis Case-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8 (2), 287–308.

Rumanti, N. D., Chrysti, K. dan Sudiyanto. (2026). The Effect of Problem-Based Learning Supported by Augmented Reality and Learning Motivation on the Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 10(6), 119–131.

Sakti, H. G. (2023). Pelatihan Media Board Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, 4(2), 116–120.

Surya, Y. F., Atmoko, A., Nusantara, T., Masfufha, A. dan Sumianto. (2025). The Effectiveness of Problem-Based Learning in Enhancing Reflective-Critical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 323–338.

Copyright (c) 2026 Elsa Nadya Ulandari, Mohamad Fatih, Shofi Nur Amalia
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License