

Zakiyatul Af'idah Ihsan. 2025. *Pengembangan Boardgame Edukasi Jumbara Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan *boardgame* Edukasi Jumbara, respons siswa terhadap *boardgame* Edukasi Jumbara dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE dengan tahap analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Kalitengah. Desain penelitian ini yaitu *pre-experimental design* dengan *One-group pre-test and posttest design*. Uji coba dilakukan dengan 3 tahap yaitu uji coba perorangan di kelas VIII E sebanyak 2 siswa, uji coba kelompok kecil di kelas VIII A sebanyak 8 siswa dan uji coba tahap implementasi di kelas VII C sebanyak 27 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) *Boardgame* Edukasi Jumbara yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil validitas materi dan media sebesar 1,00 dengan kategori validasi sangat tinggi; 2) *Boardgame* Edukasi Jumbara memiliki tingkat respons siswa yang mencapai 89,50% dengan kategori sangat baik; 3) *Boardgame* Edukasi Jumbara yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan keseluruhan rata-rata nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,76 dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa *boardgame* Edukasi Jumbara valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: *Boardgame*, Jumbara, Kemampuan Berpikir Kritis.

Zakiyatul Af'idah Ihsan. 2025. Development of Jumbara Educational Boardgame to Improve Students' Critical Thinking on Earth and Solar System Material. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University Madura. Advisor Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRACT

This research is research and development. This study aims to determine the validity of the Jumbara Education boardgame, students' responses to the Jumbara Education Boardgame and the improvement of students' critical thinking skills. The development model used is the ADDIE development model with the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The subjects of this study are students of SMP Negeri 1 Kalitengah. The design of this study is a pre-experimental design with a one-group pre-test and posttest design. The trial was carried out in 3 stages, namely an individual trial in class VIII E for 2 students, a small group trial in class VIII A for 8 students and an implementation stage trial in class VII C for 27 students. The results of this study show that 1) the Jumbara Education Boardgame developed was declared valid with a material and media validity result of 1.00 with a very high validation category; 2) Jumbara Education Boardgame has a student response rate of 89.50% with the very good category; 3) The Jumbara Education Boardgame developed is able to improve students' critical thinking skills with an overall average N-Gain score obtained of 0.76 with a high category. Therefore, learning media in the form of Jumbara Education boardgame is valid and can be used in learning activities and can improve students' critical thinking skills.

Keywords: *Boardgame, Jumbara, Critical Thinking Skills.*