

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* BERBASIS *EDUCATION FUN (E-FUN)* PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR

**Khoiriyah Dwi Pamela**

DOI : [10.26877/malihpeddas.v10i1.3852](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v10i1.3852)

<sup>1</sup>FKIP, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di kelas V SD belum optimal, oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan permainan monopoli menjadi media pembelajaran berupa media permainan Board Game berbasis Education Fun (E-Fun) . Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kondisi awal media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar; 2) Mengetahui pengembangan media pembelajaran board game; 3) Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran board; 4) Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran board game; 5) Mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran board game terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang meliputi pendefinsian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Penelitian ini dilakukan di kelas sampel SD N 1 Bojongsari dan kelas populasi di SD N Kembaran dan SD N Tambaksari. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes. Hasil dari pengembangan media Board Game dapat diterima di Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil pre test dan post tes yang meningkat di kelas populasi sebesar 54 meningkat menjadi 83,1 dan 58 meningkat menjadi 76.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran , Media Permainan *Board Game*, R&D

### History Article

Received : 4 Juli 2019  
Approved : 18 Juni 2020  
Published : 25 Juli 2020

### How to Cite

Pamela, Khoiriyah Dwi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas*. 10(1), 39-45.

### Coressponding Author:

<sup>1</sup> Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

E-mail: <sup>1</sup> [khoiriyahdwipamela@gmail.com](mailto:khoiriyahdwipamela@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilakukan bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Agar tujuan ini tercapai, guru hendaknya melakukan proses belajar mengajar dengan menarik sehingga para peserta tidak bosan dan mau ikut aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Umaya dkk, 2020; Wibowo dkk, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (Prasetyo, 2015) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (Nizma dkk, 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran. Menurut Anderson (Ardina dkk, 2019) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 10 golongan sbb: (1) audio dengan contohnya Kaset audio, siaran radio, CD, telepon (2) Cetak dengan contohnya Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar (3) Audio-cetak dengan contohnya Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis (4) Proyeksi visual diam dengan contohnya Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide) (5) Proyeksi Audio visual diam dengan contohnya Film bingkai (slide) bersuara (6) Visual gerak dengan contohnya Film bisu (7) Audio Visual gerak dengan contohnya film gerak bersuara, video/VCD, televisi (8) Obyek fisik dengan contohnya Benda nyata, model, specimen (9) Manusia dan lingkungan dengan contohnya Guru, Pustakawan, Laboran (10) Komputer dengan contohnya CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).

Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran yang ada, guru dituntut untuk pintar dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Ada berbagai pertimbangan yang harus dipikirkan dalam memilih media pembelajaran yang menurut pendidik sesuai dengan kondisi peserta didiknya. Menurut Mc. Connell (Aji, 2018) dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: (1) Motivasi (2) Perbedaan individual (3) Tujuan pembelajaran (4) Organisasi isi (5) Persiapan sebelum belajar (6) Emosi (7) Partisipasi Umpan balik (8) Penguatan (reinforcement) (9) Latihan dan pengulangan (10) Penerapan.

Studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan guru kelas V dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pelajaran masih memiliki beberapa kelemahan. . Kelemahan tersebut antara lain (1) media yang digunakan gambar yang ada di buku; (2) media yang digunakan berupa gambar; (3) media yang digunakan hanya untuk kepentingan klasikal sehingga ketika pembelajaran kelompok mengalami kebingungan karena kurang media. (5) khusus pada pembelajaran IPS media didominasi oleh peta dan *globe*. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran itu jauh lebih menarik dan menyenangkan sehingga sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan permainan yang diberi nama media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)*. Media pembelajaran *Board Game* memasukkan unsur permainan sehingga peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini dilakukan di kelas V SD N 1 Bojongsari, SD N Kembaran dan SD N Tambaksari pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian yaitu bulan April 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Board Game* dan pengaruhnya pada prestasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes. Teknik tes dalam penelitian ini berupa lembar evaluasi dan lembar angket. Alat pengumpulan datanya berupa soal tes yang diberikan kepada peserta didik disetiap akhir pembelajaran menggunakan media *Board Game*. Teknik non tes berupa lembar angket. .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* di SD N 1 Bojongsari, SD N Kembaran dan SD N Tambaksari dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Hasil wawancara dengan para guru di sekolah-sekolah tersebut menunjukkan bahwa para guru tidak asal dalam memilih media pembelajaran. Mereka memilih berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Seperti yang disebutkan dalam penelitian Wardani (2019) terdapat beberapa tujuan dalam menggunakan media pembelajaran, antara lain: (1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar. (2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar (3) Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu. (4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik. (5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran. (6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Selain pertimbangan atas dasar tujuan, para guru juga melakukan pertimbangan atas dasar manfaat dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Beberapa pertimbangan atas dasar manfaat disebutkan oleh Kemp dan Dayton (Umaya, 2020)

antara lain: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain atas dasar tujuan dan manfaat, pertimbangan para guru dalam memilih media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* adalah atas dasar fungsi. Ada berbagai fungsi media pembelajaran (Umaya, 2020), antara lain: (1) Menarik Perhatian Siswa: Terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna; Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik. (2) Memperjelas Penyampaian Pesan: Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Misalnya bagian-bagian tubuh manusia; Dengan media pembelajaran, seperti misalnya video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan, Siswa akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan oleh guru di kelas. (3) Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu dan Biaya: Ketika menjelaskan tentang misalnya hewan-hewan karnivora. Tidak mungkin rasanya kita membawa Harimau, singa atau buaya kedalam kelas; Dengan media pembelajaran seperti gambar, siswa mengerti apa yang dimaksudkan guru walaupun belum melihat bentuk objek secara langsung. (4) Menghindari Kesalahan Tafsir: Ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang murid kadang berbeda antara satu dengan lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para murid. Dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak ada kesalahpahaman informasi. (5) Mengakomodasi Perbedaan Tipe Gaya Belajar Siswa: Manusia dibekali kemampuan berbeda-beda, termasuk dalam hal gaya belajar. Dalam sebuah teori, setidaknya ada 3 tipe gaya belajar, yakni Visual, auditori dan kinestetik; Dengan memperpadukan media pembelajaran dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan, Siswa yang lemah dalam menangkap pelajaran secara lisan bisa tertutupi dengan media pembelajaran lain yang lebih dia pahami. (6) Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif: Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar di kelas diharapkan sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas.

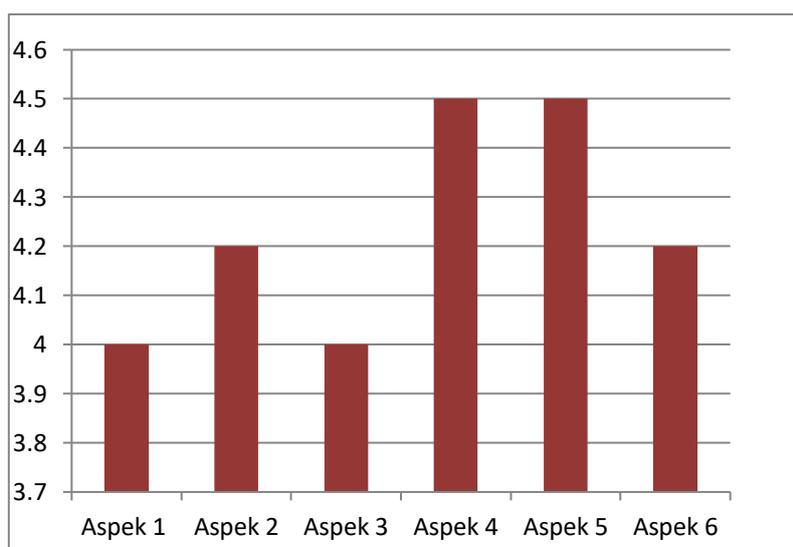
Penelitian yang sudah dilakukan di SD N 1 Bojongsari, SD N Kembaran dan SD N Tambaksari didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* dapat diterima dan meningkatkan prasetasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil pre test dan post test menggunakan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun*, pada kelas sampel nilai pre test secara keseluruhan berjumlah 56,7 sedangkan untuk nilai pos test meningkat menjadi 76,5. Untuk nilai pada kelas populasi adalah nilai pre test 54,3 menjadi 83. Kedua hasil pre test dan post test dari kelas sampel dan populasi membuktikan media *Board Game* berpengaruh pada prestasi peserta didik. Selain itu hasil validasi guru menyebutkan media *Board Game* memberikan hasil penilaian yang bagus sebesar 4,7 hal itu termasuk kategori sangat setuju apabila diterapkan dan digunakan di Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $0,2 < 0,297$ , artinya

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh signifikan pada pengembangan media *Board Game*.

**Tabel 1.** Hasil Perhitungan Pre Test dan Pos Test

SEKOLAH	PRE TEST	POS TEST
SD N Kembaran	58	83
SD N Tambaksari	58,5	76,4

Setelah melakukan pos test kemudian dilakukan angket respon guru untuk mengetahui hasil respon guru. Aspek yang dipertanyakan kepada guru antara lain 1) Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran; 2) Dukungan terhadap isi materi pembelajaran; 3) Kemudahan memperoleh media ; 4) Kemudahan guru dalam menggunakan media ; 5) Ketersediaan waktu untuk menggunakan media 6) Kesesuaian dengan taraf berfikir peserta didik . Didapatkan hasil semua aspek dalam pengembangan media *Board Game* mendapatkan hasil diatas skor 4 yang artinya semua aspek mendapatkan kriteria sangat baik.



**Gambar. 1** Diagram hasil data angket respon guru.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran *Board Game berbasis Education Fun* dapat meningkatkan hasil prestasi peserta didik dibuktikan dari hasil pre test dan pos test yang meningkat pada kelas sampel dan kelas populasi. Selanjutnya hasil respon guru mendapatkan hasil nilai sebesar 4,7 yang termasuk kriteria sangat setuju digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media permainan *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai konsep uji coba pada materi yang lain. Media permainan dapat dikembangkan dalam bentuk *software*

berupa gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan materi dan pembelajaran. Aturan permainan pada media permainan *Board Game* berbasis *Education Fun (E-fun)* dapat dikembangkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardina, Fadila Nurfi. Fajriyah, Khusnul. Budiman, Muhammad Arief. 2019. Keefektifan Model Realistic Mathematic Education Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol 2 No 2.
- Aji, Ginanjar Wisnu, & Sary, Ryky Mandar. 2018. KEEFEKTIFAN MODEL EXAMPLE NON-EXAMPLE BERBANTU MEDIA VISUATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(1), 88.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nizma, Syecha Nurun. Untari, Mei Fita Asri. Budiman, Muhammad Arief. 2020. KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE DENGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS II SDN REJOSARI 03 SEMARANG. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol 3 No 1.
- Prasetyo, Singgih Adhi. Sari, Lynda Puspita. 2015. Penerapan Contextual Teaching and Learning (CtL) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar, Kinerja Guru, Dan Aktivitas Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD. *Malih Peddas*, Vol 5 No 2.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L., Russel, James D.. (2008) . *Instructional Tecnology and Media For Learning (Ninth Edition)*, NJ: Pearson Education Inc.
- Therer, E. N. (2011). *Learning with Board Games Play for Performance*. [Online]: Tersedia: [http://www.thelearningkey.com/pdf/Board\\_Games\\_TLKWhitePaper\\_May16\\_2011.pdf](http://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf)
- Umaya. Budiman, Muhammad Arief. Wardhana, Yusuf Setia. 2020. Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*. Vol 2 No 1.
- Wibowo, Panglipur Nurani. Budiman, Muhammad Arief. Subekti, Ervina Eka. 2020. KEEFEKTIFAN MODEL LEARNING CYCLE BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 4 No 1.

Wardani, Agni Kusuma, Mareza, Lia, & Irawan, Dedy. 2019. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DIBANTU DENGAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BER CERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 9(1), 42-50.