

PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³

rizkynuraisyah11@gmail.com¹, diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id², marlenigandhi82@gmail.com³
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Abstrak-- Game monopoli board dapat membantu Anda belajar tentang pola hidup gotong royong. Karena kurangnya minat belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran board game berdasarkan materi pola hidup gotong royong di kelas IV SDN 229 Palembang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah langkah-langkah yang terdiri dari model pengembangan ini. Tahap penelitian dan pengembangan ini berlanjut hingga tahap pengembangan. Untuk mengevaluasi kebutuhan guru dan siswa, penelitian ini menggunakan angket (kuisioner), tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran board game monopoli di SDN 229 Palembang dianggap "Sangat Praktis" karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 89,3% dan hasil validasi ahli media dan materi keseluruhan sebesar 83% atau Sangat Valid. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran board game monopoli di SDN 229 Palembang layak diterapkan pada kelas IV SD.

Kata Kunci : *Board Game*, Pengembangan, Minat Belajar

Abstract— Monopoly board games can help you learn about mutual cooperation lifestyle. Due to the lack of student interest in learning, this study aims to develop a board game learning media based on the material of living together in class IV SDN 229 Palembang. This development research uses a modified ADDIE development model. Analysis, design, development, implementation and evaluation are the steps that comprise this development model. This research and development stage continues until the development stage. To evaluate the needs of teachers and students, this research uses questionnaires, learning outcomes tests, and documentation. The results showed that the learning media board game monopoly at SDN 229 Palembang was considered "Very Practical" because it obtained a validity value of 89.3% and the overall media and material expert validation results were 83% or Very Valid. The results show that the learning media board game monopoly at SDN 229 Palembang is feasible to be applied in grade IV SD.

Keywords : Board Games, Development, Interest in Learning

Article Submitted: 10-06-2024

Corresponden Author: Rizky Nur Aisah

DOI: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>

Article Accepted: 10-06-2024 Article Published: 15-07-2024

E-mail: rizkynuraisyah11@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat." Pendidikan tidak hanya mencakup pemberian pengetahuan,

pertimbangan, dan kebijaksanaan yang lebih mendalam, tetapi juga pengajaran keahlian khusus (Pristiwanti, 2022, hal. 7915).

Pendidikan Indonesia adalah sistem pembelajaran yang dibuat oleh negara untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, terutama bagi mereka yang mampu bersaing di era revolusi industri saat ini. Output sumber daya manusia akan gagal jika sistem pendidikan yang ada tidak berjalan secara sistematis. Faktor-faktor ini menentukan kualitas

hidup bangsa (Egok & Febriandi, 2021, hal. 4214).

Siswa mempengaruhi adaptasi terhadap lingkungan mereka melalui pendidikan. Pendidikan adalah proses di mana pengetahuan berubah dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Kehidupan seseorang sangat dibantu oleh pendidikan. Seiring berjalannya waktu, berbagai tuntutan hidup ditimpakan; karena itu, untuk bersaing dalam era ini, diperlukan bakat manusia yang unggul (Ilmiah et al., 2022, hal. 36)

Pendidikan sekolah dasar dapat digambarkan sebagai proses di mana setiap siswa memperoleh keterampilan dasar. Ini adalah proses di mana setiap siswa belajar secara aktif melalui motivasi internal dan lingkungan yang mendukung untuk mengembangkan diri mereka secara optimal. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses bantuan guru kepada siswa untuk belajar dengan baik (Ubabuddin, 2019, hal. 18).

Sangat penting bagi guru untuk membentuk sikap dan nilai moral siswa sekolah dasar. Namun, tanpa pemahaman yang mendalam tentang moralitas, siswa tidak akan dapat membentuk sikap dan nilai moral mereka sendiri. Pendidikan kewarganegaraan membahas konsep nilai dan moral secara menyeluruh, dan fokusnya adalah untuk membangun warga negara yang memahami dan menerapkan hak dan tanggung jawab mereka untuk menjadi warga negara Indonesia yang mahir, cerdas, dan berprinsip. Menurut Amanat Pancasila dan UUD 1945 (Ina et al., 2020, hal. 418), pendidikan

kewarganegaraan adalah salah satu program pendidikan yang memiliki lingkup yang cukup luas dan mencakup setidaknya tiga domain proses pembangunan karakter, yaitu secara konseptual. Pendidikan kewarganegaraan berkontribusi pada pembentukan konsep dan teori.

Pendidikan kewarganegaraan menciptakan program pendidikan dan model implementasinya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi orang dewasa yang berkarakter melalui forum pendidikan dan sosial kultural. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan masyarakat bagaimana menjadi warga negara yang baik (Lisnawati, 2022, hal. 652).

Karena metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak memenuhi kebutuhan dan keinginan anak, banyak anak yang tidak tertarik atau tidak termotivasi untuk belajar. Metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, seringkali tidak mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam belajar. Akibatnya, anak-anak menjadi tidak peduli, bosan, atau tidak peduli dengan materi kewarganegaraan dan pendidikan Pancasila.

Untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa, guru di sekolah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga membantu menyampaikan pesan dan membuat pembelajaran menjadi interaktif dan

menarik bagi siswa. Akibatnya, minat belajar siswa meningkat. (Mahmud et al., 2023, hlm. 5)

Oleh karena itu, kreativitas pendidik diperlukan untuk membuat media pembelajaran yang membuat materi lebih mudah dipahami, meningkatkan pemahaman materi, dan, tentu saja, membuat pembelajaran lebih bermakna. Guru harus mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran abad 21 dengan mempertimbangkan peran siswa di kelas. Misalnya, mereka mungkin menggunakan pendekatan belajar sambil bermain untuk membuat belajar menjadi pengalaman yang sangat menyenangkan bagi siswa (Permanda, 2020, hal. 19). Board Game adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris "papan", yang berarti "papan," dan "game", yang berarti "permainan," di mana bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau bergerak di atas permukaan yang telah dibagi atau ditandai dengan aturan. Board game adalah jenis permainan yang dapat dimainkan dalam kelompok dan dimainkan di area datar. Salah satu jenis inovasi media pembelajaran adalah board game, yang dimainkan secara berkelompok dan mengandung elemen permainan (Maryanti, 2021, hal. 4214), kata putri. Siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi belajar dengan menggunakan permainan papan.

berdasarkan data yang dikumpulkan dari guru kelas IV SDN 229 Palembang, yang berlokasi di Jalan Tegal Binangun, Plaju Darat, Kecamatan Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Beberapa masalah ditemukan karena penggunaan

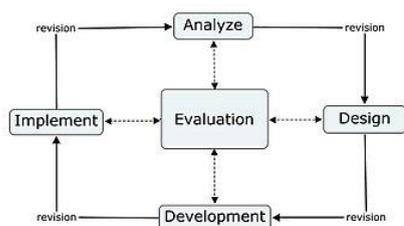
media pembelajaran board game belum digunakan sepenuhnya dalam pembelajaran di kelas. Beberapa masalah tersebut termasuk jumlah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terbatas dan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran pkn.

Karena di sekolah tersebut belum menggunakan media board game monopoli untuk materi gotong royong di lingkup kecamatan dan masyarakat selama proses pembelajaran kelas IV semester II, peneliti mengembangkan media board game monopoli. Karena kurangnya media pembelajaran, kurangnya minat siswa terhadap materi, terutama materi gotong royong di lingkup kecamatan, dan media pembelajaran yang digunakan hanyalah board game monopoli.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah proses atau tahap-tahap yang digunakan untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan berfungsi sebagai penghubung atau penghubung antara penelitian dasar dan terapan (Okpatrioka, 2023, hal. 86).

Untuk penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan pendekatan sistem berfokus pada umpan balik berkelanjutan, model pengembangan AADIE digunakan untuk merancang sistem intruksional (Shaquille, 2023, hal. 254).



Gambar 1 : Desain Model ADDIE

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media *board game* (Monopoli) sebagai media pembelajaran, penelitian ini memodifikasikan board game atau permainan monopoli agar meningkatkan minat belajar siswa pada materi gotong royong di lingkup kecamatan dan desa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan adalah angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase analisis (analisis), peneliti ini memberikan penjelasan tentang tahap. Tahap ini dimulai dengan menganalisis tujuan pembelajaran dari keterbatasan materi pembelajaran yang dapat dikembangkan pada perangkatnya. Tahap ini terdiri dari beberapa tahapan, termasuk analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis materi.

Tujuan kedua tahap desain adalah untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tahap analisis. Dalam penelitian ini, tahap pertama adalah pemilihan materi dan rancangan media, dan tahap ketiga adalah Develop

(pengembangan). Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat prototipe media board game monopoli berdasarkan materi gotong royong. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, kami berharap dapat menghasilkan produk yang sah, praktis, dan efektif yang dapat digunakan dan dimanfaatkan siswa sebagai media pembelajaran.

Keempat uji coba prototipe dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis respon siswa terhadap media board game monopoli dengan menyebarkan angket. Guru di kelas IV. A dan IV. B juga diminta untuk mengisi lembar angket sebagai berikut:

Hasil dari angket respons guru kelas IV. A mencapai 98% dan angket respons guru kelas IV. B mencapai 98%, masing-masing dianggap "sangat praktis" karena media pembelajaran board game monopoli yang dikembangkan benar-benar praktis. Hasil dari angket respons siswa dan guru ini akan memberikan gambaran tentang hasil keseluruhan dari pengembangan media pembelajaran board game monopoli. Ini adalah output presentasi keseluruhan.

Tabel 3 Hasil Kepraktisan Respon Siswa dan Guru

No.	Keterangan	Skor (%)
1.	Respon siswa (Kelompok Besar) kelas IV. A	87,4%
2.	Respon siswa (Kelompok Besar) kelas IV. B	84,5%
3.	Angket respon guru kelas IV. A	98%
4.	Angket respon guru kelas IV. B	98%
Jumlah		357,9

Rata – rata presentase keseluruhan Kriteria	89,4%
	Sangat Praktis

Keterangan	Sangat Efektif
------------	----------------

Maka dari keseluruhan angket yang telah diperoleh baik dari guru dan siswa secara, kelompok besar, dan angket respon guru pada media pembelajaran board game monopoli ini termasuk pada kategori “sangat praktis” dengan presentase 89,4%

Pada tahap *Implementation* (implementasi) ini, peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas IV. A dan kelas IV. B SDN 229 Palembang yang berjumlah masing masing siswa sebanyak 30 siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *board game* monopoli. Pada uji coba ini di lakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda mengenai materi gotong royong. Berikut ini merupakan hasil tes belajar siswa yang di buat dalam tabel :

Tabel 4 Hasil Implementasi Siswa Kelas IV. A

Jumlah	2560
Rata – rata	88,2%
Keterangan	Sangat Efektif

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Tabel 4.11 Hasil Implementasi Siswa Kelas IV. B

Jumlah	2.420
Rata – rata	89,6%

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024 Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.8, nilai pengetahuan siswa di kelas kembar dari sepuluh soal matematika materi gotong royong telah mencapai target persentase 80% hingga 100%. Selain itu, masing-masing kelas menerima nilai persentase, yaitu kelas IV. A menerima nilai 88,2% dan kelas IV. B menerima nilai persentase 89,6%, yang menunjukkan bahwa kriteria sangat efektif secara keseluruhan. Sebagai hasilnya, dapat dilihat bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan bahwa mereka lebih memahami dan memahami materi gotong royong.

Setiap bagian dari proses ADDIE yang dilakukan oleh peneliti melewati tahap evaluasi ini. Ini adalah tahap evaluasi produk monopoli media board game yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dimulai dengan analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Mulai dari tahap analisis, yang mencakup mengevaluasi kebutuhan siswa dengan melakukan obeservasi, wawancara, dan melihat guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, hingga analisis karakteristik siswa, yang mencakup mengidentifikasi kelemahan siswa, seperti minat belajar yang rendah, dan pemahaman yang buruk tentang materi. Dengan menggunakan game monopoli board media, siswa dapat meningkatkan pengetahuan

mereka atau meningkatkan minat mereka dalam materi. Produk yang sudah dirancang akan diuji oleh validator dengan mengisi angket validasi, dan peneliti akan merevisi sesuai masukan dan saran validato. Setelah tahap implementasi, produk diuji pada siswa dengan mengisi angket respons mereka dan mengerjakan sepuluh soal pilihan ganda untuk mengetahui seberapa efektif produk itu. Peneliti telah melakukan sejumlah langkah untuk menentukan validitas, praktisitas, dan efektivitas media board game monopoli yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat senang belajar dengan monopoli board game dan aktif mengikuti pelajaran di kelas. Produk yang dihasilkan dari media board game monopoli juga sangat bermanfaat dan efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik Kesimpulan bahwa :

- 1 Hasil dari pengembangan media *board game* monopoli di SDN 229 Palembang ini dinyatakan “valid”. Karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 83%.
- 2 Hasil dari pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli di SDN 229 Palembang ini di nyatakan “Sangat Praktis”. Karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 89,3%.
- 3 Hasil dari pengembangan media pembelajaran *board game* monopoli di SDN 229 Palembang ini di nyatakan “Sangat Efektif”. Karena memperoleh

nilai keefektifan sebesar 88,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Lisnawati, A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 6, 652 .
- Magdalena Ina,dkk. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2, 418.
- Maryanti, E. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4214. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mufarikha. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghizaliyah Melalui Media Audio. *Jurnal Prosiding Mateandrau*, 1(2), 35.
- Mufida, A. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(1), 52.
- Mufida, Abidin;. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia6-10 Tahun. *Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2. doi:<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/4221>
- Nurjanah, L., Effendi, D., & Fitriani, Y.

- (2023). Tindak Tutur Ekspresif Berkomentar Di Dalam Postingan Instagram Najwa Shihab Mengenai “Indonesia Surga Para Pengabdian Psikopat.” *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 110–124.
<http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v13i2.11112>
- Okpatrioka. (2023, maret). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam. : *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, 86 - 100.
- Permanda,Wahyudi;. (2020). Eektivitas Media Board Game Untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalh Siswa Sekola Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(2580-5509), 19.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 4, 7915.
- Shaquille, A. F. (2023, oktober). PengembanganMediaAdobe Animate PembelajaranMultimediaInteraktifBaha saInggrisdenganModel Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17, 254. doi: <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Sujiati, R., Jaya, A., Rosmiyati, E., & Noviati. (2023). Efl Teachers’ Attitudes and Experiences on the Implementation of Multiliteracies. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 85–96.
<https://doi.org/10.31851/esteem.v7i1.12653>
- Triastuti, Akbar, & Irawan. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendiddikan*, 2, 1344.
- Ubabuddin. (2019, januari - juni). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Iais Sambas*, 5, 18.
- Yati, D., Fitriani, Y., & Agustina, J. (2024). Kajian Semiotik Tradisi Perang Ketupat Di Desa Tempilang Kabupaten Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 23–33.