



Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar

Ismah Nurialsa Putri¹, Nur Fajri²

^{1,2} Universitas Muria Kudus

Abstract

Received: 11 Februari 2023
Revised: 21 Februari 2023
Accepted: 2 Maret 2023

This research is a type of developmental research and also research and development (R&D). Research and Development aims to develop new and natural products in the innovation of a product that is already valid and can be relied upon. In this research, the product that was developed in this research was medial learning in the form of a ballroom board to improve communication skills through learning activities and thematic learning in Dalsalr School. The research subjects included students in the Tigal class of SD Negeri 1 Grobogal, which consisted of 25 students. The research design used in this study was the AIDDIE model developed by Reiser and Mollendal which was originally used as a balance in return to learning in an effective, dynamic training program infrastructure.

Keywords: *medial learning, ballroom board,*

(*) Corresponding Author: 20220319@std.umk.ac.id; nur.fajrie@umk.ac.id

How to Cite: Putri, I., & Fajri, N. (2023). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 236-242. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812543>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Kualitas sumber daya manusia suatu negara dipengaruhi oleh kualitas sistem dan pendidikannya. Oleh karena itu, diperlukan standar yang dapat memenuhi kebutuhan siswa abad 21. Salah satu caranya adalah dengan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi abad 21. Ini adalah kompetensi inti yang harus dimiliki untuk memahami pengetahuan warga dunia di abad ke-21, dan memiliki keterampilan berpikir yang membantu membangun tatanan sosial dan ekonomi (Wijaya, Dwi Agus & Amat, 2016). Hal ini sejalan dengan Tilaar (1998), yang mengatakan bahwa tantangan abad ke-21 membutuhkan proses pemikiran yang inovatif dan hasil berkualitas tinggi untuk bersaing dengan karya dunia terbuka. Dengan demikian, satuan pengajaran sebagai wadah pengembangan keterampilan siswa, melakukan proses pembelajaran secara interaktif, merangsang, menantang dan menyenangkan, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuannya. Meningkatkan sesuai minat, bakat, perkembangan fisik dan psikologi mahasiswa (Permendikbud No. 22 Tahun 2016) Salah satunya adalah pergeseran dari pembelajaran yang menggunakan ceramah ke pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centre*).

Pembelajaran tematik bertujuan supaya siswa terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi atau HOTS (Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi) yang dalam

proses pembelajarannya siswa terbiasa untuk berpikir secara kritis dan belajar melalui pengalamannya (Usumaedi, 2017). Hal ini sesuai dengan harapan abad ke-21 yakni belajar aktif, mandiri, kreatif dan inovatif. Dengan memberikan tugas dan masalah kepada siswa untuk dipecahkan. Masalah rumit dengan penggunaan dan penggunaan teknologi membangkitkan prinsip pembelajaran berbasis masalah. (Rusman, 2017). Adapun keterampilan yang dimiliki saat mencoba memecahkan masalah secara berurutan adalah mencapai tujuan dengan baik (Slavin, Wahyudi dan Ratu dari Indarwati, 2014).

Berdasarkan kebutuhan pembelajaran abad 21, guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa abad 21, salah satunya adalah mengimplementasikan pembelajaran dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa terbebani. Menurut Asmara (2016) berpendapat bahwa kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa mutlak diperlukan. Selain itu, guru bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Misalnya melalui penggunaan media dalam penyajian materi pembelajaran. Menurut Reiser, Berland dan Kenyon (2012), media pembelajaran dapat membantu guru lebih mudah mencapai tujuan pembelajarannya, sehingga peran guru sebagai fasilitator menjadi efektif.

Dalam proses belajar mengajar, dalam pembelajaran abad ke 21, guru diharap untuk menerapkan prinsip belajar sambil bermain sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21. Dibutuhkan media untuk menunjang pembelajaran abad 21 yang menarik serta efektif.

Keterampilan berpikir adalah keterampilan yang bersifat abstrak, tidak dapat dilihat sampai ditunjukkan oleh tindakan nyata, dengan demikian diperlukan alat untuk mengkonkretkan hasil berpikir siswa. Menurut Sasmito & Ali Mustadi (2015), setelah itu media Pembelajaran dapat memfasilitasi penemuan konsep dan siswa untuk memahami materi secara mandiri, banyak latihan dan Latihan siswa belajar mandiri. Oleh karena itu, media membutuhkan dukungan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan pembelajaran abad 21, dan guru harus mampu merancang pembelajaran yang memuat peran siswa di dalam kelas, misalnya pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Saifuddin, 2015).

Namun pada kenyataannya, di dalam proses pembelajaran masih mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diberikan kepada siswa hanya untuk mencapai target nilai ujian dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan bernalar kritisnya dan memecahkan masalah.

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan Efektifitas Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar yaitu penelitian dari Selly Supra Ningrum (2016) dengan judul “ Pengembangan Media Visual Papan Permainan Pada Materi Aljabar Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Siti Aminah Surabaya”. Hasil penelitiannya yakni media visual papan permainan aljabar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian bentuk aljabar.

Adapun penelitian yang mendukung atau sesuai dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Setyaningsih dan Dewi tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan” hasil temuannya menunjukkan rata-rata skor 72 dari skor maksimal 92 dan berada dalam kategori “layak”. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli pakar media memperoleh skor 78,5 dari skor maksimal 96 dan berada dalam kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa terkait media ini memperoleh rata-rata sebesar 103,42 dari skor maksimal 112 dan berada di kategori “sangat baik”

Penelitian oleh Maman, dkk tahun 2008 dengan judul “Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika” Penelitian dilakukan dengan guru berpengalaman dengan pengalaman mengajar rata-rata 20 tahun Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan papan labirin matematika untuk anak sekolah dasar dapat meningkatkan minat mereka pada matematika melalui permainan, mendukung upaya untuk menghindari pemikiran matematika yang kacau.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Riska, dkk pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Chemopoly Game Struktur Atom Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 4 33 Banda Aceh” yang dilakukan uji coba dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media chemopoly game mendapatkan validitas dengan kelayakan berdasarkan 3 aspek yaitu, aspek tampilan dari media yang dikembangkan, aspek pembelajaran, dan aspek isi dengan persentase sebesar 95%, 89% dan 96%. Untuk memvalidasi produk dilakukan oleh dua validator yakni dosen Pendidikan Kimia Universitas Syiah Kuala. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media chemopoly game layak digunakan dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan materi struktur atom.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Firdaus dan Indrayana pada tahun 2017 dengan judul “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya”. Board Game yang membahas tema damkar ini adalah sebuah media yang mampu membantu anak dalam memahami dan memperelajari tindakan mitigasi kebakaran. Permainan ini menggunakan konsep gameplay utama memory play, yaitu merupakan suatu konsep yang mana anak-anak dapat mengingat kejadian yang terjadi pada saat 35 itu, serta dapat menemukan pemecahan masalahnya. Final desain dari perancangan Board Game damkar ini telah diujicobakan kepada siswa dengan batas usia 8 hingga 12 tahun. Uji coba desain dilakukan melalui tiga tahap. Pertama uji coba dilakukan untuk menguji materi konten, kemudian uji coba mekanisme permainan, dan uji coba desain final atau playtest akhir untuk melihat keseluruhan permainan

Dari beberapa hasil pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa game ini memberikan siswa pengalaman bermain dan belajar yang berbeda serta mengundang siswa untuk semakin antusias, Untuk mengingat informasi yang ada dengan cepat, mereka harus bisa Menjawab pertanyaan terkait dengan informasi yang mereka peroleh. Dari. Mengikuti tes ini, permainan bisa dimainkan antar pemain, tapi hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias. Hal tersebut

menjadi alasan penulis untuk menguji efektifitas media Board Game untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Masalah-masalah yang dimasukkan ke dalam materi board game memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah pembelajaran tematik berdasarkan tingkat perkembangannya Permainan papan media dimainkan dalam tim. Stand permainan papan memungkinkan siswa untuk belajar sekaligus bermain, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberi siswa kesempatan untuk memecahkan masalah.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah pengembangan produk baru atau hasil dari inovasi sebuah produk yang sudah ada serta bisa dipertanggungjawabkan (Syaodih,2004). Subjek penelitian adalah siswa kelas Tiga SD Negeri 1 Grobogan yang berjumlah 25 siswa. Design penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yang mana digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran dan infrastruktu program pelatihan yang efektif , dinamis.

Ada 5 proses tahapan proses model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Untuk pengumpulan data, dalam penelitian ini dilaksanakan berdasarkan 3 aspek yaitu valid, praktis, dan efektif yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang memerlukan uji pakar meliputi uji pakar materi, uji pakar media, uji pakar soal, dan uji pakar pembelajaran. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar validasi pakar, lembar validasi pakar soal , wawancara , lembar respon guru, lembar respon siswa, lembar observasi, soal tes (pretest- dan posttest). Dalam penelitian tehnik analisis data terdiri dari uji pakar materi, uji pakar media, uji pakar soal, dan uji pakar pembelajaran serta uji keefektifan dan uji kepraktisan. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa, hasil tes dibandingkan dan dianalisis menggunakan program SPSS melalui uji paired TTest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau hasil dari inovasi sebuah produk yang sudah ada serta bisa dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk Board Game untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui aktivitas pemecahan masalah pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Design pengembangan dengan model ADDIE yang merupakan bentuk penyederhaaan dari model Borg dan Gall memiliki 5 tahapan proses yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat respon siswa dalam menghadapi soal yang terdapat dalam Board Game. Hasil observasi dibantu oleh guru ditemukanya hasil presentase pada pertemuan pertama sebesar 100 % atau ada 18 indikator yang sudah sesuai dan terlaksana dalam proses

pembelajaran. Hasil analisis angket respon guru diperoleh peneliti untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan setelah menggunakan media Board Game di kelas. Adapun angket respon siswa diberikan kepada 25 siswa setelah menggunakan media board game Ketika pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa adalah sebagai berikut :

Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya tertarik belajar menggunakan <i>Board Game</i>	23
2.	Saya senang dapat belajar menggunakan media <i>Board Game</i>	24
3.	Saya dapat menjelaskan materi yang ada pada media	18
4.	Saya mendapat petunjuk penggunaan media	25
5.	Pemmasalahan yang ada pada media sering saya temukan di kehidupan sehari-hari	19
6.	Saya dapat membaca tulisan yang ada pada media	25
7.	Dengan menggunakan media dapat menambah pengetahuan saya	23
8.	Saya dapat memahami bahasa yang ada pada media	25
9.	Saya semakin bersemangat untuk belajar menyelesaikan soal dengan pemecahan masalah	22
10.	Setelah bermain, saya terbiasa menyelesaikan soal dengan pemecahan masalah	24
Jumlah		228
Persentase		91%

Hasil angket respon siswa setelah dilakukan media Board Game didapatkan presentase sebesar 91% dan dapat diambil kesimpulan bahwa siswa terbantu dan memahami materi Ketika menggunakan media Board Game.

Hasil uji pakar materi , media valid yang digunakan memperoleh skor 65 dengan presentase 91%, sedangkan hasil uji pakar media mendapatkan skor 65 atau 87% sehingga media valid digunakan. Validasi pakar materi dilakukan oleh dosen Pendidikan matematika, Universitas Kristen Satya Wacana. Tujuannya yakni untuk menilai kesesuaian media board game yang dikembangkan dengan materi yang diangkat.

Hasil uji pre-test dan post-test menunjukkan keduanya layak digunakan. Kelayakan media digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai wadah atau pesan yang dikemas dalam materi yang berupa pesan dan tujuan yang hendak dicapai Ketika proses belajar.

Hasil pretest dan post test menunjukkan bahwa media dikatakan efektif karena siswa yang tuntas nilainya >70 sebesar 20% atau sebanyak 5 siswa, sedangkan yang tidak lulus sejumlah 25 siswa. Berbeda dengan post test menunjukkan bahwa nilai tuntas dengan nilai $.70$ sebesar 92 % atau sebanyak 23 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai $.70$ sebesar 92% atau sebanyak 23 %. Berdasarkan hasil uji pakar materi, media valid digunakan yakni memperoleh skor 50 dengan persentase 91%. Hasil uji pakar media memperoleh skor 65 atau sebesar 87% sehingga dapat dikatakan bahwa media valid digunakan. Hasil uji soal pretes dan postes menunjukkan keduanya layak

digunakan, uji soal pretes memperoleh skor 41 atau 82% sedangkan uji soal postes memperoleh skor 45 atau 90%, serta hasil uji pakar pembelajaran dengan skor 54 atau sebesar 90%. Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan fungsi 105.

Ketuntasan Hasil Post- Test KKM 70

Ketuntasan Hasil Postes (KKM 70) Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 70	23	92%
Tidak tuntas	< 70	2	8%
Jumlah	25		100%
Nilai terendah		68	
Nilai tertinggi		92	

Setelah mengambil data pretest dan post test, dilakukan uji Paired Samples T test yang diperoleh menggunakan SPSS, setelah itu dilakukan analyze-compare means- paired samples T Test. Nilai Sig menunjukkan (2-tailed) atau sama dengan 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar pretes dan postes.

Uji Paired Samples T Test

Paired Differences		T		Df		Sig. (2-tailed)	
Mean		Std. Deviation		Std. Error Mean		95% Confidence Interval of the Difference	
Lower				Upper			
Pair 1	pretes - postes	-14.7200	8.43366	1.68673	-18.20124	-8.727	.000

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media board game terbukti efektif menurut pengamatan peneliti didukung oleh guru dan hasil tes teknis selama proses pembelajaran. Hasil penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa menunjukkan peningkatan dari semula 65% menjadi 79%. Hasil pre-test dan post-test yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa rata-rata awal meningkat dari 65 menjadi 79. Hasil pre-test dan post-test diolah dengan menggunakan SPSS 25.0 for windows untuk mendapatkan sig. (2-sided) 0,000 atau kurang dari 0,05 untuk menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara A. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan

- disposisi matematis siswa SMK dengan pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interactive. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1).
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam memahami Psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sd. *Satya Widya*, 30(1), 17-27.
- Pratama, R.A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesia Journal Of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84-97.
- Prawiyogi, A. G. (2016). Penerapan Model Type Tim Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1).
- Rahmawati, E. D. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (gi) untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas x 3 sma negeri colomadu tahun pelajaran 2011/2012. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 2(1).
- Reiser, B. J., Berland, L. K., & Kenyon, L. (2012). Engaging students in the scientific practices of explanation and argumentation. *Science Scope*, 35(8), 6-11.
- Susanto Ahmad, M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Usmaedi, U. (2017). Menggagas Pembelajaran HOTS Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 3(1), 82-95.