



PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BERBASIS METODE *FUN LEARNING* PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SD NEGERI 101766 BANDAR SETIA

**Robenhart Tamba¹, Widya Anggraini^{2*}, Demmu Karo-Karo³,
 Risma Sitohang⁴, Dody Felix Pandimun Ambarita⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: widyaanggraini688@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk menentukan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pada pengembangan media board game berbasis metode fun learning pada tema 7 subtema 1 di Kelas IV A SD Negeri 101766 Bandar Setia. Subjek pada penelitian ini sebanyak 23 orang siswa kelas IV A. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 langkah penelitian yaitu, 1) analisis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes dan dokumentasi, analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan analisis skala likert. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media board game berbasis metode fun learning pada tema 7 subtema 1. Berdasarkan Uji kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli materi dan media mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan presentase penilaian 90,8 % dan 90,6%. Uji kepraktisan dilakukan oleh respon siswa dan guru mendapatkan kategori "Sangat Praktis" dengan presentase penilaian 84% dan 90%. Uji Keefektifan didasarkan pada hasil belajar siswa yang telah dilakukan dengan menggunakan instrument pretest dan posttest.</i></p>	<p>Diajukan : 16-4-2024 Diterima : 12-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci : <i>Media Board Game, Metode Fun Learning, ADDIE</i></p> <p>Keywords: <i>Board Game Media, Fun Learning Method, ADDIE.</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of developing board game media based on fun learning methods on theme 7 subtheme 1 in Class IV A of SD Negeri 101766 Bandar Setia. The subjects in this research were 23 students in class IV A. This research is development research (R&D) using the ADDIE development model with 5 research steps, namely, 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation . Data collection techniques use interviews, questionnaires, tests and documentation, data analysis uses qualitative and quantitative data with Likert scale analysis. This research produced a product in the form of a media board game based on fun learning methods in theme 7, sub-theme 1. Based on the media feasibility test carried out by material and media experts, it received the "Very Feasible" category with an assessment percentage of 90.8% and 90.6%. The practicality test was carried out by student and teacher responses which received the "Very Practical" category with an assessment percentage of 84% and 90%. The effectiveness test is based on student learning outcomes which have been carried out using pretest and posttest instruments.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Tamba, R., Anggraini, W., Karo-Karo, D., Sitohang, R., & Ambarita, D.F.P. (2024). Pengembangan Media Board Game Berbasis Metode Fun Learning Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(2), 211–217. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</p>	

PENDAHULUAN

Proses pengajaran dan pembelajaran adalah perilaku antara kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan pengajaran yang dilaksanakan oleh guru, yaitu siswa dan guru memiliki peran dan fungsi masing-masing dan dalam proses ini terjadi transfer pengetahuan antara guru dan siswa. Netriwati & Lena (2017, h. 19) berpendapat bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi agar pesan yang disampaikan oleh pendidik tidak terjadi kesalahan pemahaman. Menurut Kristanto (2016, h. 6) Media pembelajaran dapat menyampaikan informasi untuk merangsang perhatian dan ketertarikan siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan kegiatan mengajar guru. Afandi, Chamalah dan Wardani (2013, h. 16) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara atau proses dimana siswa berinteraksi dengan pendidikan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sesuai dengan pelajaran dan tahapan dalam proses belajar mengajar, guru harus memahami kemampuan siswa sehingga pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran. (Rozie, 2018, h. 7).

Berdasarkan hasil penelitian dikatakan bahwa guru tidak pernah mengembangkan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah tersebut, guru hanya menggunakan media tersebut tanpa pengembangan apapun seperti media gambar dan lingkungan media, sedangkan metode yang diterapkan merupakan diskusi, tanya jawab dan ceramah. Penggunaan metode yang berulang-ulang dengan materi yang berbeda juga dapat membuat siswa merasa kurang memahami materi yang disampaikan karena metode yang digunakan kurang tepat. Media pembelajaran di sekolah juga terbatas, sehingga guru terkadang tidak menggunakan media karena tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain penggunaan media, penggunaan metode pembelajaran juga menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Guru harus menetapkan metode yang sesuai dengan penggunaan sebuah media pembelajaran.

Menurut Hasan, dkk. (2021, h. 114) terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas dan kemampuan orang yang menggunakannya, serta alokasi waktu yang tersedia.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), Menurut Sugiyono (dalam Saputro 2017, h. 8) metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101766 Bandar Setia yang berada di Jalan Terusan Dusun II, Bandar Setia, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara dengan waktu penelitian mulai Mei 2023 sampai Juni 2023. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang terdiri dari 22 siswa (7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan) sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan media board game ular tangga berbasis metode fun learning pada pembelajaran tematik materi

keragaman di Indonesia yang ada pada buku tema 7 subtema 1. Instrumen dan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis terdapat 2 tahapan yaitu Needs Assessment Analysis (Analisis Kebutuhan Peserta Didik) dan front-end Analysis (Analisis Kurikulum). Analisis peserta didik dan kebutuhannya berupa analisis keadaan di lapangan. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di kelas IV A SD Negeri 101766 Bandar Setia. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa (1) banyak siswa yang tidak aktif dalam beberapa mata pelajaran terutama pada pembelajaran tematik (2) siswa mudah bosan dan tidak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, hal ini dapat terjadi jika guru tidak menggunakan media pembelajaran atau hanya berpedoman pada buku paket saja (3) siswa kurang memahami pembelajaran tematik (4) belum adanya pengembangan media pembelajaran board game dalam proses pembelajaran tematik. Kegiatan selanjutnya adalah front-end analysis dengan mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus pembelajaran tematik, dan buku-buku yang berkaitan dengan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis kurikulum yaitu kelas IV A SD Negeri 101766 Bandar Setia menggunakan kurikulum 2013 dan fokus pembelajaran pada penelitian ini adalah tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dengan materi keberagaman di negeriku.

Tahap *Design* (Perencanaan)

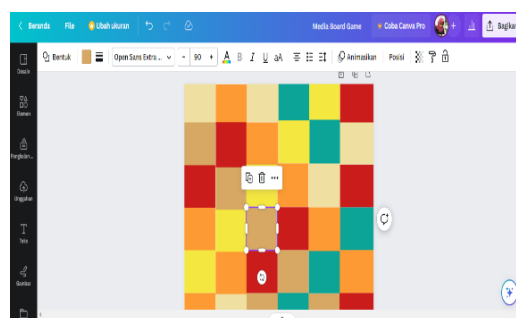
Tahap design merupakan tahap pertama perancangan media pembelajaran board game adalah tahap desain. Tahap ini mencakup menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, membuat storyboard sebagai rancangan awal untuk media pembelajaran, mengumpulkan objek desain yang sesuai dengan materi yang ada di media pembelajaran, dan membuat alat untuk menguji seberapa efektif dan berguna media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar menjadi media pembelajaran board game.

1. Ular Tangga

Untuk tampilan ular tangga desain dilakukan dengan canva, berikut ini adalah tampilan awal dalam mendesain media ular tangga

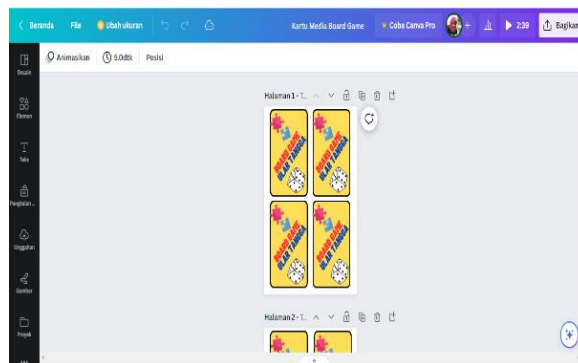


Gambar 1. Langkah awal pembuat kotak tempat berdirinya pion

Pada gambar diatas merupakan tahapan awal dalam membuat ular tangga dimana membuat terlebih dahulu kotak-kotak dan disusun secara sejajar, kotak tersebut langsung diberikan warna sesuai dengan rancangan pada storyboard.

2. Kartu Informasi, Reward dan Tantangan

Kartu informasi ini berisikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 ini berisikan 3 muatan mata pelajaran yaitu; PKN, IPS, dan Bahasa Indonesia. Pada kartu informasi berisikan penjelasan materi kartu reward berisikan yaitu mendapatkan 1 bintang dan yang paling banyak mendapatkan kartu bintang akan mendapatkan apresiasi berupa hadiah, kedua kartu hukuman berisikan hukuman yang dimana siswa akan melakukan tantangan yang terdapat pada kartu. Berikut ini tampilan pada kartu permainan ular tangga.



Gambar 2 Tampilan depan kartu informasi

3. Dadu

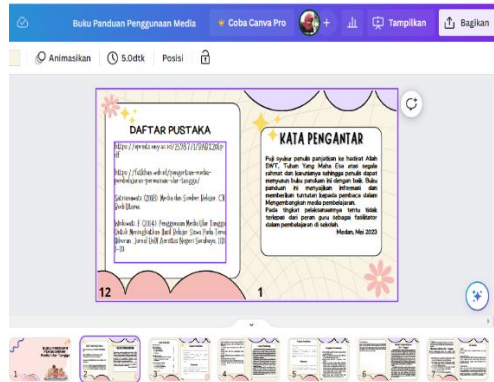
Dadu ini merupakan alat untuk menentukan gerakan tiap pemain, dadu berfungsi untuk menentukan jumlah tiap pemain untuk mencapai garis finish, pada penelitian ini dadu dibuat dengan kertas hard cover dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Dadu ini memiliki 6 sisi yang tiap sisi memiliki mata dadu yang jumlahnya berbeda-beda mulai dari 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Berikut ini tampilan dadu



Gambar 3 Tampilan dadu

4. Buku Panduan

Buku panduan berisikan langkah-langkah dan aturan dalam permainan ular tangga. Buku panduan ini di desain dengan canva dan di cetak menggunakan kertas Linen dengan ukuran A5.



Gambar 4 Tampilan Buku Panduan

5. Kotak/Tempat Ular Tangga

Kotak ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan ular tangga, dadu, buku panduan, kartu informasi, reward, dan hukuman. Kotak penyimpanan ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 25 untuk lebar dan 20 untuk tinggi.



Gambar 5 Tampilan Kotak Penyimpanan

Setelah media telah selesai dibuat, maka selanjutnya melakukan validasi angket untuk melakukan uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi angket ini dilakukan oleh salah satu dosen PGSD Universitas Negeri Medan, dari hasil validasi angket mendapatkan skor akhir 83,6% yang artinya layak untuk dilakukan dilapangan dan diuji coba tanpa adanya revisi. Setelah angket selesai selanjutnya uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media yaitu kepada dosen PGSD Universitas Negeri Medan. Dari hasil uji kelayakan ahli materi mendapatkan nilai akhir 90,8% yang dimana mendapatkan II tahapan revisi sedangkan dari uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai 90,6% dengan II tahapan revisi. Untuk menghitung nilai pada angket uji kelayakan yang telah dilakukan menggunakan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto (dalam Maratussoluha, 2018, h. 42)

Keterangan:

- NP : Nilai Presentase
- R : Skor Mentah
- SM : Skor Maksimal

Berikut ini adalah kategori uji kelayakan ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala likert 1 – 5.

Tabel 1. Skor Uji Kelayakan

Nilai/Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Riduwan (dalam Saski 2021, h. 1120 - 1121)

Selanjutnya memvalidasi soal sebelum di uji cobakan kepalangan, pada uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 22 dengan rumus $r_{tabel} < r_{hitung}$, dengan teknik Korelasi Product Meoment dengan taraf signifikansi 0,05 dan $r_{tabelnya}$ adalah 0,337 setelah selesai dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan teknik Alpha Cornbach, hasil dari uji reliabilitas adalah 0,91 yang artinya sangat tinggi dan soal tersebut layak untuk di uji coba pada pretes dan postes.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini terdapat pengujian untuk mengukur kepraktisan media board game ular tangga. Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media board game ular tangga berbasis metode fun learning pada tema 7 subtema 1 materi keragaman negeriku. Pada tahap implementasi dilakukan dengan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada uji kelompok kecil dilakukan hanya beberapa orang saja dan di pilih secara random adapun hasil dari uji kepraktisan dari respon siswa yaitu sebesar 84% dengan kategori sangat praktis dan uji kelompok besar dari respon guru yaitu 90% artinya dari kedua uji kepraktisan tersebut bahwa media board game praktis digunakan untuk siswa kelas IV. Selanjutnya Uji keefektifan berdasarkan hasil pretes dan postes dengan menggunakan rumus

$$S = \frac{SB}{SM} \times 100$$

Sudjana (dalam Pasaribu, 2023, h. 65)

Keterangan:

S = skor hasil

SB = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Setelah mendapatkan nilai pretes dan postes maka akan dilakukan uji N-gain dengan rumus

$$\text{Gain (G)} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}} \times 100\%$$

Raharjo (2019)

Dan perolehan N-gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kategori Efektifitas Atas N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
41 - 50	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R (dalam Rahajo, 2019)

Berdasarkan hasil pretes dan posttes yang telah dilakukan mendapatkan score minimum N-gain adalah 0,43 dan score maksimum N-gain adalah 0,83 dengan rata-rata 0,59 atau 0,60 masuk pada kategori sedang. Untuk mengetahui keefektifan dari hasil belajar tersebut di akumulasikan dalam bentuk % yaitu hasil Mean N-gain adalah 0,60 dibuuh dalam bentuk persen menjadi 60% termasuk dalam kategori “Cukup efektif” berdasarkan tabel keefektifan menurut (Hake, RR.).

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran untuk menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Berikut ini merupakan rangkuman hasil penilaian media pembelajaran *board game* ular tangga berbasis metode *fun learning*.

Tabel 3 Hasil Uji Produk Media Board Game Ular Tangga

No	Penilai	Jumlah Presentasi Penilai	Kualifikasi
1.	Uji Kelayakan		
	a. Ahli Materi	90,8%	Sangat Layak
	b. Ahli Media	90,6%	Sangat Layak
2.	Uji Kepraktisan		
	a. Respon Siswa	84%	Sangat Praktis
	b. Respon Guru	90%	Sangat Praktis
3.	Uji Keefektifan		
	Hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	60%	Cukup Efektif
Rata-rata			83,08%

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dapat disimpulkan media board game ular tangga sudah “sangat layak” “sangat praktis” dan “sangat efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tidak diperlukan lagi untuk dilakukannya revisi dan media board game ular tangga berbasis metode *fun learning* telah selesai dan layak unuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pengujian materi pada media board game ular tangga ini mendapatkan hasil 90,8% yang artinya sesuai dengan tabel keyakan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan dalam pengujian media dari segi tampilan, kegunaan dan keterkaitan dengan materi mendapatkan hasil 90,6% termasuk kategori “Sangat Layak”, hasil dari uji kepraktisan yang dinilai oleh siswa yaitu 80% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan oleh guru 90% dengan kategori “Sangat Praktis” dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media board game ular tangga sangat praktis digunakan dalam pembelajaran tematik dan hasil uji keefektifan ini dilakukan dari hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 101766 Bandar Setia dengan menggunakan media board game yang telah dikembangkan. Hasil belajar siswa dilakukan dengan 2 tahapan yaitu dengan Instrumen pretest dan posttest, dari hasil pretest mendaparkan nilai rata-rata 60,2 dan hasil posttest mendapatkan nilai rata-rata 83,6. Dapat dilihat dari kedua hasil tersebut terjadi peningkatan antara pretest dan posttest, sedangkan untuk mengetahui keefektifan sebuah media ini dilakukan dengan mengujian N-gain yang mendapatkan hasil 60% dengan kategori “Cukup Efektif” artinya media tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran tematik yang didasarkan dari hasil belajar pretest dan posttest.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In UNISSULA PRESS. UNISSULA PRESS. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In Bintang Sutabaya (pp. 1–129). Bintang Suabaya. [https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27 Buku monograf: Media_andi k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:Media_andi_k.pdf)
- Muratusolihah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul (Skrtematiki)*. Banten: UNITRA Tersedia dari <https://eprint.unitra.ac.id>.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Raharjo, Sahid. (2019). *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan SPSS*. <https://www.spssindonesia.com/>
- Rozie, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Madura, T. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Saski, N. H. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(1), 1118-1124. <https://ejoutnal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>