



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tanti Setiawati<sup>1</sup>, Oyon Haki Pranata<sup>2</sup>, Momoh Halimah<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

email: tantisetiawati10@gmail.com<sup>1</sup>, oyonhakipranata@upi.edu<sup>2</sup>, momohhalimah@upi.edu<sup>3</sup>

#### Abstract

*Learning social science aims to equip the students in order to live in society and overcome all the social problems that occur in everyday life. One of an aspect to accommodate the needs of knowledge and understanding of social science material is the intellectual aspect, so students need to learn resources that can facilitate them in receiving the material. Therefore, it is important to provide learning media as a learning resource to facilitate students to receive material, attract their attention and motivate students to learn. However, based on the previous study in SD Negeri Pahlawan, the use of learning media as a learning resource is still less than optimal, as well as the availability of social science learning media has not been widely developed, it is still a characteristic of social science such as maps, globe, and photographs of heroes which is displayed. Based on the explanation, this study aims to develop learning media on the subject of the history of Islamic empires in Indonesia in the form of board game media. The purpose of this study is to describe the identification of initial needs of social science learning media development in class V Elementary School, to describe game board game design, to describe the implementation of game board media and to describe the final product of board game media. This research product is useful for teaching and learning activities in school. The research method used is Design Based Research (DBR). The stages of the DBR include the identification and problem analysis phase for initial development needs, designing game board game products, piloting board game media, and producing end-product of board game media after the reflection of the product. Based on the results of expert validation and trials accompanied by improvements from respondent data, most aspects of feasibility have met the criteria, so that the media of board games is worth to use in teaching-learning activity.*

**Keywords:** Media, Board Games, Social Science, Fifth Grade Students Of Elementary School.

#### Abstrak

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik supaya dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman materi IPS adalah aspek intelektualitas, sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkannya menerima materi. Oleh karena itu, penting sekali penyediaan media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memudahkan siswa menerima materi, menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Namun, berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Pahlawan, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar masih kurang maksimal, begitupun ketersediaan media pembelajaran IPS belum banyak dikembangkan, masih berupa media yang menjadi ciri khas IPS seperti peta, globe, dan foto-foto pahlawan yang dipajang. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran pada pokok bahasan sejarah kerajaan islam di Indonesia berupa media permainan papan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan identifikasi kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar, mendeskripsikan rancangan media permainan papan, mendeskripsikan implementasi media permainan papan dan mendeskripsikan produk akhir media permainan papan. Produk penelitian ini bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research (DBR)*. Tahapan *DBR* meliputi tahap identifikasi dan analisis masalah untuk kebutuhan awal pengembangan, merancang produk media permainan papan, melakukan uji coba media permainan papan, dan menghasilkan produk akhir media permainan papan setelah dilakukannya refleksi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba yang disertai perbaikan dari data responden, sebagian besar aspek kelayakan telah memenuhi kriteria baik, sehingga media permainan papan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media, Permainan Papan, IPS, Siswa Kelas V Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Pada saat ini, implementasi pembelajaran harus mengutamakan keterlibatan siswa (*student centered*) untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mata pelajaran IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, bentuk materi IPS berisi penjelasan-penjelasan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPS mampu membekali peserta didik untuk dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Harapan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang baik. Salah satu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman adalah aspek intelektualitas, sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkannya menerima materi. Oleh karena itu, upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS,

guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan sumber belajar yang lebih memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar agar pengetahuan dan pemahaman mudah diterima oleh siswa sehingga tujuan dapat tercapai.

Karakteristik perkembangan kognitif siswa SD masih berada pada tahap operasional kongkrit. Sejalan dengan teori Piaget (dalam Danim, 2011, hlm 64) menyatakan bahwa

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia antara 7 dan 11 tahun memasuki tahapan operasional kongkrit, artinya seseorang pada tahap usia ini akan lebih membutuhkan sesuatu yang konkret untuk memahami yang abstrak. Pada tahap operasi konkret, anak-anak tidak dapat berpikir baik secara logis maupun abstrak. Anak usia ini dibatasi untuk berpikir konkret-nyata, pasti, tepat, dan unidireksional.

Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. Pembelajaran bermakna yang dialami siswa dapat memberikan kesan lama dalam ingatan. Hal ini sejalan dengan temuan Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016, hlm.48) menyatakan bahwa 'dalam *Quantum Teaching*, siswa belajar 10% dari yang siswa baca; 20% dari yang siswa dengar; 30% dari yang siswa lihat; 50% dari yang siswa lihat

dan dengar; 70% dari yang siswa katakan dan 90% dari yang siswa katakan dan lakukan'.

Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Pahlawan melalui wawancara guru kelas, peneliti mendapatkan informasi bahwa penggunaan media ketika pembelajaran IPS masih kurang maksimal. Begitupun ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah hanya terdapat media pembelajaran yang sudah menjadi ciri khas pembelajaran IPS seperti peta, foto-foto pahlawan dan globe. Apalagi ketersediaan media pembelajaran IPS yang berkaitan dengan pokok bahasan sejarah belum banyak dikembangkan, hanya sebatas media visual yang kurang interaktif. Sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial yang didominasi oleh berbagai fakta-fakta masa lampau. Oleh karena itu, penting sekali penggunaan media pembelajaran pada pokok bahasan sejarah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan memvisualisasikan keabstrakan dari suatu materi sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi di SD Negeri Pahlawan, media pembelajaran IPS yang mengadopsi permainan anak belum tersedia. Padahal permainan merupakan salah satu kegiatan nyata yang dialami siswa sekolah dasar secara langsung. Maka dari itu, pengembangan media permainan menjadi

upaya peneliti agar materi IPS mudah diterima dan menarik perhatian siswa.

Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa "*...most commonly used to try to engage students fully in learning, is the use of a game or simulation*". (yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi). Permainan memiliki berbagai jenis, salah satu permainan yang dapat diadaptasi dalam suatu pembelajaran adalah permainan papan. Permainan papan merupakan suatu sistem permainan dalam suatu papan yang berisi kotak-kotak.

Para peneliti sebelumnya telah mengembangkan dan melakukan penelitian berkaitan dengan media permainan papan untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu, diantaranya adalah Afrianto pada tahun 2013 melakukan pengembangan permainan papan monopoli untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat untuk siswa di kelas 5 sekolah dasar (dalam Triastuti, dkk. 2017, hlm. 1346). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih dan Dewi berupa pengembangan media

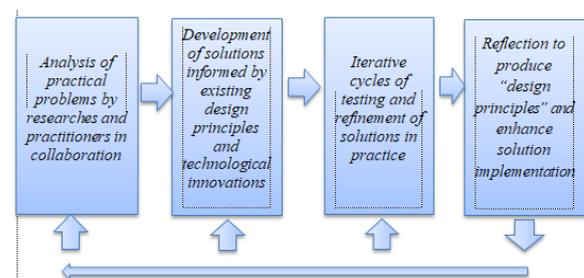
papan permainan berbasis *science edutainment* tema makanan untuk siswa kelas VIII.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan papan yang mengadopsi salah satu sistem permainan papan monopoli untuk pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS di kelas V tentang sejarah kerajaan islam di Indonesia. Permainan papan yang dikembangkan mengandung unsur kooperatif dan kompetitif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok. Melalui media permainan papan bersistem permainan monopoli, siswa diajak untuk menguasai beragam fakta-fakta sejarah kerajaan islam di Indonesia sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, Peneliti ingin melakukan penelitian berbasis produk berjudul “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research (DBR)*. Adapun langkah-langkah penelitian *Design Based Research (DBR)* menurut Model Reeves (dalam Pool & Laubscher, 2016, hlm. 43) adalah (1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif,

(2) mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi, (3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis dan (4) refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Adapun alur langkah-langkah model Reeves adalah sebagai berikut :



Gambar 1  
Diagram *Design Based Model Reeves*

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pahlawan, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, teknik sampel ini termasuk ke dalam *nonprobability sampling*, artinya sampel pada penelitian ini melibatkan orang-orang tertentu untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas V, guru kelas V, ahli media pembelajaran dan ahli materi IPS. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, *expert judgement*, observasi, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil

#### Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara kepada dua narasumber, ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan islam di Indonesia. Ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih kurang mumpuni. Harapannya media pembelajaran yang dikembangkan bisa lebih kreatif, inovatif, menarik perhatian dan informasi mudah diterima oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, selain itu bahan-bahan media pembelajaran harus lebih tahan lama sehingga dapat digunakan berulang-ulang dan lebih bermanfaat dalam jangka waktu yang lama.

### 2. Mengembangkan Solusi yang Didasarkan pada Patokan Teori, *Design Principle* yang Ada dan Inovasi Teknologi

Peneliti menemukan berbagai gagasan untuk dapat dijadikan sebagai solusi terhadap masalah yang ditemukan. Pada tahap ini mengenai proses perancangan produk media permainan papan. Tahapan rancangan desain produk ini meliputi pemetaan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, dan materi ajar. Kemudian langkah selanjutnya adalah memaparkan tentang komponen media permainan papan

pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar, menyusun naskah media, dan memaparkan proses pembuatan *prototype* (produk) sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

Pokok bahasan berkaitan dengan sejarah kerajaan islam di Indonesia yang dibatasi pada materi peninggalan-peninggalan dari 8 kerajaan islam di Indonesia beserta penjelasannya dan tokoh populer dari 8 kerajaan islam di Indonesia beserta hasil perjuangannya.

Pengembangan media pembelajaran permainan papan pada pembelajaran IPS akan dilakukan oleh peneliti didasarkan pada gagasan awal peneliti yang memandang urgensi media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Dasar pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan islam di Indonesia adalah sebagai berikut:

#### a. Bentuk Permainan Papan

Desain permainan papan dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan dibantu dengan *Microsoft Word 2010*. Permainan papan ini berukuran 1 M x 1 M, hal ini dimaksudkan agar dapat digunakan secara berkelompok ataupun individu dan memperjelas gambar yang tercantum pada

kertas *banner*, sehingga informasi dapat tersaji secara jelas dan mudah dipahami siswa sesuai dengan fungsi utama media pembelajaran.

#### b. Gambar Objek

Media permainan papan terdiri dari 36 petak yang berisi gambar objek. 24 petak yang berisi gambar materi sejarah kerajaan islam di Indonesia meliputi gambar tokoh, peninggalan dan peta wilayah kerajaan. 4 petak berisi kartu perpustakaan yang diberi simbol gambar animasi, 4 petak berisi kartu tantangan yang diberi simbol gambar animasi, 1 petak bebas berkuda yang diberi gambar animasi kuda, 2 petak cek keilmuan yang diberi gambar animasi, dan 1 petak tempat start yang diberi gambar animasi.

#### c. Komponen Media Permainan Papan

Rancangan awal media permainan papan terdiri dari tujuh komponen, yakni cetakan desain permainan beserta papannya, kartu perpustakaan, kartu tantangan, kartu kompleks kerajaan, bidak, dadu beserta alat pengocoknya dan model uang rupiah mainan. Melalui tujuh komponen tersebut dan dilengkapi dengan modifikasi aturan permainan monopoli, siswa dapat terlibat secara langsung dalam menggunakan media permainan papan.

Adapun proses pembuatan media permainan papan diawali pada tahap pembuatan desain permainan papan

menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Papan dan desain permainan pada rancangan awal berukuran 1 M x 1 M.

Tampilan dan tempat kartu perpustakaan berwarna hijau disertai gambar ilustrasi *emoticon* berkacamata yang sedang membaca buku, sedangkan tampilan dan tempat kartu tantangan berwarna orange *pich* yang disertai gambar ilustrasi mobil pembalap dan pengemudinya. Kartu perpustakaan dan kartu tantangan berukuran 9 cm x 5 cm, kedua kartu tersebut berjumlah 10 kartu. Kartu perpustakaan berisi informasi-informasi seputar peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan islam di Indonesia yang tidak terdapat pada tampilan desain permainan. Sedangkan kartu tantangan berisi perintah ataupun teka-teki yang harus dijalankan oleh pemain yang bidaknya menempati petak kartu tantangan. Kartu perpustakaan dan kartu tantangan dicetak pada kertas karton F4 menggunakan *printer* dan dipotong sesuai ukurannya, kemudian dilaminating agar lebih tahan lama.

Kartu kompleks kerajaan dibuat dengan aplikasi *Microsoft Word 2010* kemudian dicetak pada kertas karton F4 dan delaminating agar lebih tahan lama.

Dadu terbuat dari kayu berbentuk kubus dengan setiap sisi berukuran 3 cm. setiap sisi diisi dengan bentuk lingkaran kecil berjumlah

1 sampai 6. Sedangkan pengocok dadu terbuat dari plastik berbentuk kubus terbuka.

Bidak terbuat dari kayu bersimbol kuda dan diambil dari alat permainan catur, hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan ukuran papan permainannya.

Model uang rupiah mainan terbuat dari kertas dan dapat dibeli di toko-toko mainan. uang digunakan sebagai alat transaksi pada saat penggunaan media permainan papan.

### **3. Implementasi Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Berdasarkan teori pemilihan media model Anderson, pada tahap ini dibahas mengenai evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dipilih yakni media permainan papan. Evaluasi dilakukan melalui proses validasi dari para ahli dan proses uji coba media permainan papan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan temuan yang didapat pada tahap ini, ahli media pembelajaran menyimpulkan bahwa media permainan papan layak digunakan dengan perbaikan. Adapun yang harus diperbaiki adalah teks informasi pada kartu perpustakaan lebih disingkat, padat dan jelas agar mudah dipahami siswa sekolah dasar, ukuran media permainan papan harus diperkecil, penambahan komponen alat permainan berupa tanda kepemilikan kompleks yang dibeli oleh setiap kelompok,

hal ini dimaksudkan agar tidak membingungkan siswa, penambahan teks keterangan gambar pada petak-petak yang berisi pesan pembelajaran, pengubahan jenis *font* menjadi lebih jelas, mudah dibaca dan tetap menarik, serta perbaikan terakhir adalah penetapan warna tanda kompleks kerajaan agar lebih mencolok, hal ini dimaksudkan agar memudahkan siswa untuk membedakan setiap kompleks kerajaan.

Validasi selanjutnya adalah dari ahli materi IPS, hal ini berkaitan dengan pesan-pesan pembelajaran yang tercantum pada media permainan papan. Berdasarkan temuan pada uji validasi ahli, maka ahli menyimpulkan materi IPS yang tercantum pada media permainan papan layak digunakan dengan perbaikan. Adapun perbaikan didapat dari ahli materi IPS yang kedua yaitu teks informasi pada kartu kompleks lebih singkat, padat, jelas, agar mudah dibaca dan dipahami siswa kelas V sekolah dasar, namun tetap tidak mengurangi pesan-pesan pembelajaran yang mengacu pada indikator dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diujicobakan setelah mendapatkan validasi ahli dan diperbaiki sesuai saran yang didapat.

Uji coba tahap 1 dilakukan di kelas VC SD Negeri Pahlawan dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. hal ini melalui pertimbangan bahwa penggunaan satu

media permainan papan dapat dilakukan oleh kelompok maksimal 12 orang, 3 orang sisanya dilibatkan dalam peran lainnya, namun tetap harus memperhatikan dan terlibat dalam penggunaan media permainan papan. Berdasarkan hasil temuan dan data-data yang dikumpulkan terkait dengan respon terhadap penggunaan media permainan papan, maka evaluasi terhadap hasil uji coba tahap pertama adalah manipulasi aturan permainan papan supaya membuat siswa lebih fokus terhadap pendalaman dan pemahaman materi sejarah kerajaan islam di Indonesia yang terdapat pada media permainan papan. Perbaikan yang dilakukan adalah mengganti biaya jual pada petak bergambar tokoh dan peninggalan dengan simbol bintang berwarna merah muda dan hitam. Bintang merah muda pada petak bergambar tokoh mengharuskan pemain membuka kartu perpustakaan, sedangkan simbol bintang berwarna hitam pada petak bergambar peninggalan mengharuskan pemain membuka kartu tantangan.

Uji coba tahap kedua dilakukan setelah media permainan papan diperbaiki sesuai dengan hasil temuan pada uji coba pertama. Dengan demikian, pada uji coba tahap 2 perilaku siswa sesuai dengan harapan dan merespon positif terhadap media permainan papan. Begitupun guru kelas selaku

pedagogik memberikan respon positif terhadap media permainan papan. Walaupun kualitas media permainan papan berdasarkan data respon guru kelas belum mencapai baik 100%, tetapi mengalami perbaikan respon positif dari uji coba sebelumnya.

Evaluasi media permainan papan dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data dari instrumen yang digunakan setiap uji coba, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data perbaikan-perbaikan sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan telah lulus uji coba dan penyempurnaan.

#### **4. Produk Akhir Media Permainan Papan**

Tampilan desain media permainan papan dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Desain permainan papan tercetak pada kertas *banner* berukuran 80 CM X 80 CM. Media permainan papan sebagian besar berkonten gambar-gambar materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun sebagian kecilnya gambar-gambar yang tercantum pada desain permainan papan dijadikan sebagai pelengkap. Tampilan desain permainan papan dipadukan dengan ilustrasi, warna-warna yang beragam dan jenis *font* yang menarik perhatian agar siswa menjadi semangat dan termotivasi menggunakan media permainan papan.

Produk akhir media permainan papan mengalami perbaikan dari rancangan awal

setelah dilakukan uji coba tahap pertama. Berdasarkan hasil temuan pada evaluasi uji coba tahap pertama, perbaikan yang dilakukan pada aspek aturan permainan yaitu penggantian biaya jual pada petak bergambar tokoh dan peninggalan menjadi simbol bintang berwarna merah muda untuk di petak bergambar tokoh dan bintang berwarna hitam untuk di petak bergambar peninggalan. Maksudnya adalah memanipulasi tindakan siswa agar sering membuka kartu tantangan dan kartu perpustakaan yang mengandung unsur-unsur materi. Oleh karena itu, secara otomatis tampilan pada kartu perpustakaan dan kartu tantangan diberi simbol bintang berwarna merah muda dan hitam. Biaya dana sosial yang harus dibayar pemain ketika menempati komplek yang bukan miliknya dihapuskan. Fungsi model mata uang rupiah menjadi lebih sederhana yakni hanya untuk biaya pembelian petak bergambar peta wilayah kekuasaan beserta biaya penyewaannya dan dana penghargaan atau hukuman.

Berikut ini adalah produk akhir media permainan papan setelah dinyatakan layak menurut para ahli dan lulus uji coba :



**Gambar 1**  
Bidak



**Gambar 2**  
Dua buah Dadu



**Gambar 3**  
Alat Pengocok Dadu



**Gambar 4**  
Tanda Kepemilikan Komplek



**Gambar 5**  
Model Uang Mainan



**Gambar 6**  
Hasil Cetak Kartu Komplek Kerajaan



**Gambar 7**  
Tampilan Akhir Media Permainan Papan



**Gambar 8**  
Tampilan Desain Permainan Papan Hisotrypolly



**Gambar 9**  
Papan



**Gambar 10**  
Hasil Cetak Kartu Tantangan, Kartu Perpustakaan dan Kartu Pertanyaan

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan media permainan papan yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan media permainan papan adalah :

a Kelebihan Media Permainan Papan

- 1) Media permainan papan memuat dua Kompetensi Dasar yang tercantum pada kurikulum 2006 (KTSP).
- 2) Media permainan papan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.
- 3) Tampilan media Permainan papan menarik perhatian siswa, dapat

membuat siswa senang dan menambah semangat belajar.

- 4) Media permainan papan mengandung unsur kooperatif, kompetisi dan melatih berkomunikasi.
- 5) Media permainan papan terbuat dari bahan-bahan yang cukup tahan lama.
- 6) Media permainan papan dapat melatih sikap positif pada diri siswa, seperti jujur, kesabaran, kepemimpinan dan tanggung jawab.
- 7) Media permainan papan dapat melatih kegiatan interaksi sosial.
- 8) Media permainan papan dapat menunjang siswa dengan gaya belajar visual, audio dan kinestetik.

#### b Kekurangan Media Permainan Papan

- 1) Peralatan permainan yang cukup banyak sehingga rentan hilang, jika tidak rapih membereskannya.
- 2) Jika bermain secara individu, ukuran media permainan papan terlalu besar.
- 3) Media permainan merupakan media cetak sederhana, bukan teknologi modern

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan media pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar masih kurang maksimal, intensitas penggunaannya kadang-kadang, karena keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran, sehingga media yang sering digunakan adalah media gambar. Penggunaan media gambar hanya dijadikan sebatas objek pengamatan saja. Ketersediaan media pembelajaran IPS di SDN Pahlawan sebatas media pembelajaran yang menjadi ciri khas IPS, yakni peta, globe, dan gambar-gambar pahlawan, dalam hal ini belum terdapat media pembelajaran IPS berbasis permainan untuk materi sejarah kerajaan islam di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran yang diharapkan harus lebih kreatif, inovatif menarik perhatian siswa dan siswa mudah menerima materi.
2. Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar diproduksi berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dan ditunjang dengan kajian literatur serta analisis kurikulum. Garis besar pengembangan media permainan papan tersusun pada naskah media yang dibuat dengan bantuan gambar. Pada rancangan awal, media permainan papan tersusun atas tujuh komponen, yakni cetakan desain permainan beserta papannya, kartu perpustakaan, kartu tantangan, kartu

komplek kerajaan, bidak, dadu dan alat pengocok dadu, serta model mata uang rupiah mainan. Setelah diproduksi, tampilan awal media permainan papan berbentuk permainan papan catur dengan nama permainan yakni *historypoly*. Peralatan permainan berupa kartu perpustakaan, kartu tantangan, kartu kompleks kerajaan, bidak, dadu dan alat pengocok dadu, serta model mata uang rupiah mainan tersimpan rapi di dalam papan. Pesan pembelajaran mengenai sejarah kerajaan islam di Indonesia tercantum pada kartu kompleks kerajaan dan cetakan desain permainan papan yang terbuat dari kertas *banner*.

3. Implementasi/uji coba media permainan papan dilakukan sebanyak 2 kali. Sebelum diujicobakan langsung kepada siswa, rancangan media permainan papan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli dibidangnya, yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi IPS. Pada uji coba pertama, secara keseluruhan siswa dan guru kelas merespon positif media permainan papan, walaupun terdapat kekurangan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan implementasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba berulang setelah dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan masukan dari responden pada uji coba kedua. Berdasarkan hasil

refleksi uji coba pertama dan kedua, maka secara keseluruhan media permainan papan dikategorikan baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Rancangan awal produk media permainan papan sedikit mengalami perubahan, hal ini dikarenakan telah melewati tahapan validasi ahli dan dua kali uji coba. Pada akhirnya media permainan papan yang layak digunakan pada proses pembelajaran memiliki sembilan komponen yakni cetakan desain permainan beserta papannya, kartu perpustakaan, kartu tantangan, kartu kompleks kerajaan, tanda kepemilikan kompleks, bidak, dadu dan alat pengocok dadu, model mata uang rupiah mainan dan kartu pertanyaan. Tampilan desain media permainan papan, aturan permainan, konten kartu perpustakaan dan kartu kompleks mengalami sedikit perubahan.

#### REFERENSI

Danim, Sudarwan. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: ALFABETA.

Halloran, R. O., Deale, C., Halloran, R. O., Ph, D., Deale, C., & Ph, D. (2017). Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development, 3758(October). <https://doi.org/10.1080/10963758.2010.10696983>

Kosasih, E. (2016). *Strategi Belajar dan*

*Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: YRAMA WIDYA.

Pool, J., & Laubscher, D. (2016). Design-based research : is this a suitable methodology for short-term projects ? *Educational Media International*, 3987(November), 1(11). <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1189246>

Setyaningsih, M.D. & Dewi, N.R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. 4(3). 965-972. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>

Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan E.B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*. 2 (10). 1344-1350. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptp/>