

# PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN PANJAT PINANG

Desty Triastuti<sup>1</sup>, Sa'dun Akbar<sup>2</sup>, Edy Bambang Irawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 20-4-2017

Disetujui: 20-10-2017

---

### *Kata kunci:*

*media;*  
*board games;*  
*thematic learning;*  
*circulatory system;*  
*media;*  
*papan permainan;*  
*pembelajaran tematik;*  
*sistem peredaran*

---

### *Alamat Korespondensi:*

Desty Triastuti  
Pendidikan Dasar  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: triastuti@kps.sch.id

---

---

## ABSTRAK

**Abstract:** Media is a very important component in the learning process. Media can be used as a toll for learning, that can be easy for the teachers to learn of the material, and at the same time can be facilitate the students to accepting and understanding of the material. The purpose of this study is to produce the product that are specialized media to help the process of thematic learning. This media serves as a tool for stimulate memory recall and reinforce the material in students of fifth grade in elementary school. The media called board games panjat pinang has been validated on the the content and design, next then tried out on one to one evaluation, 6 students on small group evaluation and 23 students on field trial. The results of the tryouts indicating the level of feasibility of teaching materials is very high. The average validity is 90,025, attractiveness 91,80, effectiveness of 92,75, and practicality 92,18, so that media announced eligible and effective for use in thematic learning especially for matter circulatory systems human and animal.

**Abstrak:** Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar yang dapat memudahkan guru dalam penyampain materi sekaligus memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media papan permainan panjat pinang untuk pembelajaran tematik. Media ini berfungsi sebagai alat bantu menstimulasi daya ingat dan penguatan materi bagi siswa kelas V SD. Media divalidasi pada aspek isi dan desain, diujicobakan kepada satu orang siswa pada uji coba perorangan, enam siswa pada uji coba kelompok kecil dan 23 siswa pada uji coba lapangan. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi. Rata-rata kevalidan 87,7, kepraktisan 90,55, kemenarikan 92,22, dan keefektifan 91,0. Berdasarkan skor perolehan tersebut, media dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran tematik, khususnya materi sistem peredaran darah manusia dan hewan.

Media merupakan salah satu bagian penting di dalam proses pembelajaran. Media berperan sebagai alat bantu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi konkret serta untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Guru sebagai pemegang kendali pembelajaran seharusnya dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang bermakna bagi para siswa. Hal ini tentu dibutuhkan kehadiran media di dalam proses pembelajarannya. Pemilihan media untuk keperluan pembelajaran harus relevan dan sesuai dengan karakteristik maupun kebutuhan siswa.

Pembelajaran tematik telah dilaksanakan di berbagai sekolah di tingkat sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku tersebut dapat menimbulkan berbagai permasalahan dan juga tantangan bagi guru-guru. Tantangan terbesar guru adalah bagaimana caranya agar guru dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa melalui penggunaan media di dalam proses pembelajarannya. Meskipun pembelajaran dikatakan tematik, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyampaian materi pembelajaran masih diberikan secara terpisah-pisah oleh beberapa guru. Hal ini disebabkan oleh faktor kebiasaan yang belum bisa hilang sekaligus di lingkungan sekolah. Guru masih cenderung mengikuti pola pembelajaran seperti pada kurikulum sebelumnya yang memberikan materi pelajaran secara terpisah sesuai bidang ilmu dan mata pelajaran masing-masing.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru-guru kelas V di SD Anak Saleh Malang. SD Anak Saleh merupakan salah satu sekolah dasar swasta di Kota Malang yang pembelajarannya mengacu pada Kurikulum 2013, dimana proses pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu. Namun, ketika peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas V, di kelas As Syam guru lebih dominan menyampaikan materi matematika untuk

muatan IPA, Pkn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP diberikan secara terpisah pada pertemuan berikutnya. Hal tersebut juga terjadi di kelas An-Najm, Al Qomar, dan An Nur. Pemanfaatan media selama proses pembelajaran juga belum terlihat. Guru lebih banyak berdiskusi, presentasi, dan pemberian tugas. Ketika siswa belum selesai mengerjakan tugas, mereka menggunakan waktu istirahatnya untuk menyelesaikan tugas.

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan kepala SD Anak Saleh Malang. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki guru yang cukup kompeten dan profesional, namun butuh semangat dan dukungan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa. Sebaiknya guru harus lebih aktif menyajikan materi dengan bantuan media yang bisa membuat siswa senang, aktif, paham terhadap pembelajaran, serta inovatif. Namun, banyak guru yang mengatakan mereka tidak punya waktu cukup untuk membuat atau menghadirkan media di dalam pembelajaran sehingga siswa belajar dengan media seadanya. Sekolah belum memiliki media khusus yang bersifat tematik. Sehingga dalam pembelajaran guru hanya memanfaatkan media seadanya seperti gambar yang di *print out* di lembaran HVS polos.

Proses pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Tercapainya tujuan pendidikan tentunya ditunjang oleh kemampuan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan lebih menarik motivasi siswa untuk belajar. Upaya yang dapat ditempuh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa semangat dalam belajar adalah dengan memilih dan menetapkan media yang tepat dan sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Menurut Arsyad (2014:4), kata media di dalam proses pendidikan seringkali dipakai secara bergantian dengan istilah alat bantu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (Arsyad, 2014:4), bahwa media merupakan alat yang secara fisik dapat dijadikan sebagai alat dalam penyampaian materi pengajaran. Media memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran. Materi pembelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran tersebut menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi pembelajaran tersebut bersifat abstrak dan rumit dan kompleks.

Media hendaknya digunakan guru secara maksimal untuk menyampaikan pesan/informasi kepada siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar dengan penggunaan media dapat berhasil dengan baik, apabila siswa diajak untuk terlibat langsung menggunakan media dengan memanfaatkan semua alat inderanya. Di sinilah fungsi media bekerja. Menurut Sadiman (2006:17) fungsi/kegunaan media pembelajaran antara lain (1) memperjelas penyajian pesan; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar; (4) memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar. Selain fungsi media yang telah dipaparkan oleh Sadiman, Susilana (2009:10) juga menambahkan fungsi lain dari media pembelajaran, yaitu (1) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak; (2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar diperoleh; (3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; (4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Agar tujuan penggunaan media dapat tercapai secara maksimal, maka perlu dipertimbangkan kebutuhan, situasi, dan karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut. Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Sumantri dan Syaodih (2006:185) pada umumnya masih senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan didalamnya. Pembelajaran dikemas sebaik mungkin dengan menghadirkan media yang mengajak siswa untuk bermain sambil mempelajari suatu materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006:273) mengemukakan bahwa permainan merupakan bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna memberikan pertolongan kepada anak dalam mengatasi kecemasan dan berbagai konflik.

Ketepatan pemilihan dan pemanfaatan media untuk pembelajaran tentunya dibutuhkan strategi yang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik siswanya. Hal ini bertujuan agar penggunaan media tersebut dapat efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan. Majid (2016:3) menyatakan bahwa strategi dipahami sebagai suatu pola yang direncanakan dan telah ditetapkan untuk melakukan suatu tindakan. Strategi di sini mencakup tujuan kegiatan, subjek/orang yang terlibat, isi, proses, dan sarana penunjang. Tujuan ditetapkannya strategi ini adalah demi terwujudnya efektifitas dan efisiensi kegiatan belajar pada siswa. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran dilaksanakan, maka guru harus menetapkan strategi apa yang tepat untuk siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam penyajian materi yaitu dengan mengajak siswa bekerja di dalam kelompok melalui sebuah media yang di dalamnya terdapat unsur permainan. Berdasarkan pendapat Sadiman, (2011:78), permainan merupakan salah satu hal yang menyenangkan untuk dilakukan, bersifat menghibur, dan menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi. Menggunakan sistem permainan di dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan dimana siswa terlibat aktif di dalamnya sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan. Menurut Ismail (2006:120), ada beberapa prinsip permainan edukatif, antara lain prinsip produktivitas, aktivitas, efektifitas, kreativitas, serta mendidik dan menyenangkan. Banyak sekali manfaat yang diperoleh dari permainan untuk kepentingan pembelajaran, diantaranya yaitu sebagai sarana bisa saling mengenal satu sama lain, menghargai, berlatih mengembangkan kemampuan diri, menempa perasaan, serta mampu mengenal kekuatan diri sendiri dan teman. (Tedjasaputra, 2011:43).

Para peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian berkaitan dengan permainan papan yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Peneliti tersebut antara lain Afrianto pada tahun 2013 melakukan pengembangan pada permainan papan monopoli untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat untuk siswa di kelas 5 sekolah dasar. Media tersebut ternyata cukup menarik bagi siswa dalam mempelajari materi apresiasi cerita, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan siswa merasa senang tkarena tidak adanya paksaan. Peneliti berikutnya adalah Setyaningrum pada tahun 2012 melakukan penelitian mengenai media permainan simulasi pengelolaan emosi untuk siswa kelas X SMKN. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan bimbingan karena berkaitan dengan tingkat emosi dan karakter siswa. Hasil dari penelitian ini adalah media permainan simulasi pengelolaan emosi memiliki akseptabilitas yang tinggi dari segi ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Peneliti berikutnya adalah Habibi (2012) yang telah melakukan pengembangan media *board game* untuk mata pelajaran IPS di tahun 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS yang efektif dan menyenangkan. Namun, media ini belum cukup menarik bagi siswa karena tidak ada unsur kompetitif didalamnya. Dari sekian penelitian terdahulu yang telah dilakukan, belum ada pengembangan media yang memasukkan unsur kompetitif, kolaboratif, dan kooperatif yang membentuk karakter siswa secara fokus.

Sebuah artikel penelitian mengenai permainan papan budaya yang dituliskan oleh Robinson, dan Huckabee (2012). Mereka menjelaskan bahwa alat permainan papan budaya dibuat untuk menguji pengetahuan dan berbagai disiplin ilmu kepada seseorang. Permainan ini memiliki beberapa ruang bermain yang mewakili bidang ilmu tertentu dan beberapa aturan yang meminta pemain mengklasifikasikan topik setiap kali pemain dapat menyelesaikan permasalahan pada kartu. Hal ini tentu membutuhkan waktu yang relatif lama. Peraturan pada permainan ini terlalu kompleks/kurang sederhana lebih cocok untuk anak dewasa.

Bartfay dan Bartfay (2014) telah melakukan promosi kesehatan di sekolah-sekolah menggunakan media papan permainan. Hal ini menjadi topik yang paling mendasar bagi masyarakat di Kanada saat itu. Strategi pembelajaran yang dilakukan untuk memberikan kesadaran atas kesehatan tubuh pada siswa menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Priatama pada tahun 2015 mengembangkan media belajar Kimia di tingkat SMP dengan berbasis permainan monopoli. Berdasarkan hasil penelitian tersebut media ini memiliki potensi untuk dapat menanamkan nilai kejujuran, belajar berkompetisi, bekerjakeras, menghargai pendapat teman, dan saling percaya. Namun media ini masih terfokus pada satu materi pelajaran dan kompetensi saja. Media terbuat dari bahan yang mudah robek, yaitu kertas karton dengan ukuran 60cm x 60 cm.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka pada penelitian ini peneliti berusaha mengembangkan media yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Peneliti mengembangkan media papan permainan panjat pinang untuk pembelajaran tematik sistem peredaran darah manusia dan hewan di Kelas V Sekolah Dasar. Media ini merupakan media untuk belajar siswa yang dirancang dalam bentuk papan permainan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan/edukasi dan juga terdapat unsur kolaboratif, kompetitif, serta koopeatif.. Media papan permainan panjat pinang terinspirasi dari permainan monopoli serta permainan tradisional panjat pinang yang kemudian dimodifikasi sedemikian rupa melalui sebuah papan. Modifikasi dilakukan sendiri oleh peneliti. Media ini dikemas secara menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung lebih senang bermain, bergerak, dan bekerja di dalam kelompok. Melalui media ini siswa akan diajak mengenal dan bermain permainan tradisional panjat pinang melalui sebuah papan permainan untuk kepentingan proses pembelajaran.

## METODE

Dasar teori yang dipergunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model Dick, Carey, dan Carey (2009), yang terdiri atas sepuluh langkah, yaitu (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*identify instructional goals*); (2) melakukan analisis pembelajaran dan keterampilan bawahan (*conduct instructional analysis*); (3) mengidentifikasi karakteristik dan lingkungan siswa (*analyze learners and context*); (4) merumuskan tujuan khusus (*write performance objectives*); (5) mengembangkan instrumen penilaian (*develop assessment performance*); (6) mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*); (7) mengembangkan dan memilih bahan/materi pembelajaran (*develop and select instructional materials*); (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation of instruction*); (9) melakukan revisi (*revise instruction*); (10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif (*design and conduct sumative evaluation*). Penelitian dilaksanakan mulai bulan Januari sampai Februari 2017. Kriteria kelayakan bahan ajar, meliputi valid, menarik, dan praktis.

Penelitian dimulai dengan melakukan observasi awal untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan. Selanjutnya membuat perencanaan dan mengembangkan produk. Langkah berikutnya produk divalidasikan ke ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk mengetahui aspek kevalidan. Setelah dinyatakan valid, produk diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Anak Saleh Kota Malang. Pada uji coba perorangan melibatkan tiga siswa, pada uji kelompok kecil melibatkan enam siswa, dan uji kelompok besar melibatkan 23 siswa.

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data selama penelitian adalah angket validasi, angket respon siswa dan respon guru. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif dan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Data berbentuk angka yang diperoleh dari angket, lembar tes, dan lembar observasi diolah dengan teknik analisis data kuantitatif, sedangkan data yang berupa saran, kritik, masukan, tanggapan diolah dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Validasi Media Papan Permainan Panjat Pinang

Penilaian kevalidan media papan permainan panjat pinang dilakukan oleh ahli materi dan desain pembelajaran. Media yang dikembangkan layak digunakan untuk uji coba apabila perolehan skor rata-rata berada dalam kategori valid atau sangat valid. Adapun data hasil validasi sebagaimana pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Skor Validasi**

Produk Pengembangan	Validasi Materi	Validasi Desain Pembelajaran	Rerata Skor Perolehan	Kriteria	Kesimpulan
Media Papan Permainan Panjat Pinang	81,82%	93,50%	87,66%	Sangat Valid	Memenuhi kriteria sangat valid sehingga dapat dipergunakan untuk uji coba produk

**Sumber: Olahan Peneliti, 2017**

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa persentase rata-rata kevalidan produk yang dikembangkan adalah 87,66%. Skor kevalidan tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Artinya, produk dapat digunakan tanpa perlu revisi. Akan tetapi, perbaikan atau revisi tetap dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli materi dan validator desain pembelajaran untuk penyempurnaan produk suplemen buku ajar.

Ada beberapa saran dari hasil validasi, yakni (1) penekanan aspek kerjasama lebih diperkuat lagi pada pembelajaran, (2) tujuan pembelajaran lebih operasional dan fokus, (3) sistematika materi pada media perlu diatur kembali dalam penggunaannya, serta (6) tulisan pada gambar diperjelas agar mudah dibaca dan dipahami siswa, (5) *layout* kelas dalam menerapkan media papan permainan ini sebaiknya disertakan di dalam buku petunjuk, (7) beberapa kotak yang dapat ditata atau diatur ulang agar lebih menantang/memberi tantangan kepada siswa, dan (8) tekankan pada kegiatan yang bersifat kooperatif, kolaboratif, dan kompetitif.

### Deskripsi Kemenarikan Media Papan Permainan Panjat Pinang

Penilaian kemenarikan media dilakukan pada tahap lapangan. Data diperoleh dari rekapitulasi skor respon siswa dari uji coba lapangan. Adapun data kemenarikan produk dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Skor Kemenarikan Produk**

Aspek Penilaian	Uji Perorangan	Uji Kelompok Kecil	Rerata Skor Perolehan	Kriteria	Kesimpulan
Kemenarikan Produk	90,77%	93,75%	92,22%	Sangat Menarik	Memenuhi kriteria sangat menarik sehingga produk layak digunakan

**Sumber: Olahan Peneliti, 2017**

Berdasarkan data pada tabel 2 diketahui bahwa keseluruhan hasil analisis kemenarikan produk memperoleh persentase sebesar 92,22%. Selanjutnya dari hasil persentase kemenarikan produk tersebut dapat ditafsirkan dan diputuskan bahwa produk media yang dikembangkan masuk pada kriteria sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran

Ada beberapa saran dari uji kemenarikan di antaranya (1) pada kartu ilmu kalimatnya terlalu panjang, sehingga siswa malas ketika baru melihatnya, (2) kartu tantangan lebih diperbanyak lagi biar seru, (3) ada kesalahan penulisan pada beberapa kartu ilmu, (4) gambar diperbesar dan diperjelas bagian-bagiannya, (5) ada kata atau istilah yang sulit dimengerti dan dipahami, (6) gambar dibelakang kartu bikin pusing, tidak menarik, (6) beberapa teman tidak memerhatikan dan mendengarkan ketika lawan main membacakan informasi dari kartu, (7) kartu hiburan ditambah lagi, (8) waktu bermainnya diperpanjang, (9) instruksi pada kode kartu 2D sulit dipahami, dan (10) pemain yang bertindak sebagai kapten bosan, karena hanya mengocok dadu dan menajalankan karakter kapten di atas petak, sebaiknya kapten ikut membantu anggota kelompoknya dalam menyelesaikan masalah dari kartu bermain.

### Deskripsi Kepraktisan Media Papan Permainan Panjat Pinang

Penilaian kepraktisan media dilakukan pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil. Data diperoleh dari rekapitulasi skor respon guru dan siswa dari uji coba perorangan dan kelompok kecil. Adapun data kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kepraktisan Produk

No.	Subjek	Skor Perolehan	Persentase (%)	Skor Maksimal	Kualifikasi
1	Guru	73	91,25	80	Sangat praktis
2	Siswa uji coba perorangan	174	90,6	192	Sangat praktis
3	Siswa uji coba kelompok kecil	331	91,9	360	Sangat praktis
<b>Skor Total</b>		574	271,65		
<b>Rata-rata</b>		191,3	90,55		Sangat praktis

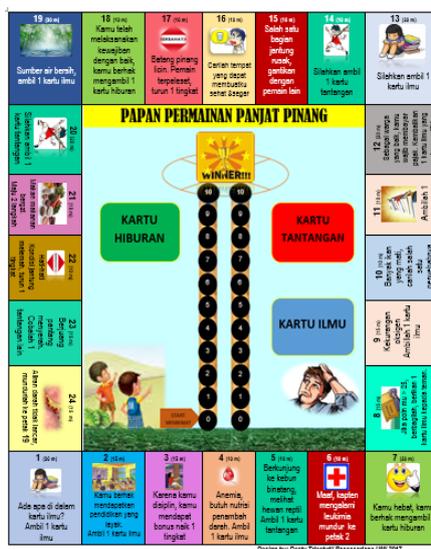
Sumber: Olahan Peneliti, 2017

Berdasarkan rekapitulasi data pada tabel 3 di atas, maka diketahui bahwa kriteria kepraktisan yang diperoleh dari data respon guru dan respon siswa masuk pada kategori sangat praktis. Penentuan kriteria kepraktisan telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Berdasarkan kriteria kepraktisan diatas, dapat ditafsirkan dan diambil keputusan bahwa produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk akhir dari proses pengembangan ini yaitu berupa media papan permainan panjat pinang untuk pembelajaran tematik sistem peredaran manusia dan hewan di kelas V sekolah dasar. Media papan permainan panjat pinang terdiri atas 1 buah papan permainan, 55 lembar kartu ilmu, 30 lembar kartu tantangan, 15 lembar kartu hiburan, serta buku petunjuk penggunaan media. Papan permainan terbuat dari bahan kayu ringan dengan ukuran 60 cm x 40 cm. Tampilan desain papan permainan terbuat dari kertas stiker outdoor 80 gram berwarna dasar putih.

Papan permainan terdiri atas 24 petak peredaran yang masing-masing memiliki instruksi, efek, dan keterangan jarak yang berbeda-beda, 1 kolom kartu ilmu, 1 kolom kartu tantangan, 1 kolom kartu hiburan, dan 2 buah batang pinang yang terletak dibagian tengah papan dan dikelilingi 24 petak peredaran. Berikut tampilan papan permainan yang digunakan dalam permainan panjat pinang.



Gambar 1. Desain Papan Permainan Panjat Pinang

Masing-masing batang pinang terdiri atas 10 tingkatan. Tingkatan tersebut harus dipanjat oleh karakter pemain pada masing-masing kelompok berdasarkan aturan bermain yang telah ditetapkan. Petak 1 merupakan titik start yang harus dilewati dan dilaksanakan oleh semua kapten berdasarkan instruksi yang tersedia. Setelah instruksi pada petak 1 selesai dilaksanakan maka permainan dapat dilanjutkan dengan aksi lempar dadu.

Pada perjalanannya pada petak peredaran, kapten akan menemukan perintah ambil kartu ilmu, kartu tantangan, maupun kartu hiburan. Kartu terbuat dari kertas glowing 70 gram. Ukuran kartu sekitar 8 cm x 11 cm. Jenis tulisan yang digunakan adalah Arial Narrow 12. Berikut ini contoh kartu ilmu, kartu tantangan, dan kartu hiburan yang digunakan pada permainan papan panjat pinang.



**Gambar 2. Contoh Desain Kartu Ilmu**

Secara keseluruhan, media yang dikembangkan ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu evaluasi dan validasi dari ahli materi yang mendapat persentase penilaian sebesar 81,82% dengan kriteria cukup valid. Sedangkan hasil persentase penilaian dari ahli media sebesar 93,57% dengan kriteria sangat valid. Selain mendapatkan penilaian dari para ahli, media juga mendapat penilaian dari guru dan siswa sebagai pengguna melalui kegiatan uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil dilakukan kepada enam orang siswa. Kegiatan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui keterterapan media berdasarkan perolehan nilai kepraktisan dan kemenarikan media papan permainan panjat pinang. Perolehan persentase nilai kepraktisan sebesar 90,65% dengan kategori sangat praktis dan persentase kemenarikan sebesar 92,22% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan persentase rata-rata nilai kemenarikan dan kepraktisan tersebut dinyatakan bahwa media papan permainan panjat pinang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan berikutnya adalah uji coba lapangan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek uji coba kelas eksperimen adalah seluruh siswa kelas V As Syam yang berjumlah 23 siswa, dan subjek uji coba kelas kontrol adalah seluruh siswa kelas V an Nur yang berjumlah 22 siswa. Sebelum dilakukan uji coba sebelumnya peneliti menguji tingkat normalitas dan homogenitas subjek uji coba. Dari data tersebut, diperoleh populasi sampel yang normal dan homogen dengan asumsi kemampuan guru pada kedua kelas tersebut sama. Selanjutnya dilaksanakan uji lapangan pada kedua kelas. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 90, sedangkan pada kelas kontrol 82. Data hasil aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 90,2 dengan kategori sangat aktif, sedangkan pada kelas kontrol 74,8 dengan kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan papan panjat pinang ini sangat valid, praktis, menarik, dan efektif digunakan untuk pembelajaran tematik sistem peredaran darah manusia dan hewan di kelas V sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan seperti yang dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari media papan panjat pinang ini sebagai berikut. *Pertama*, media papan permainan panjat pinang ini digunakan untuk membantu siswa dalam memperkuat materi dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran tematik sistem peredaran manusia dan hewan. *Kedua*, media ini menghadirkan dan mengenalkan konsep bermain permainan tradisional panjat pinang yang sudah jarang ditemui disekitar siswa, dan tidak mungkin dilakukan langsung oleh siswa, dikarenakan alasan keselamatan serta keterbatasan ruang dan waktu. *Ketiga*, media ini mengajarkan konsep kerjasama dalam tim/kelompok, membentuk karakter siswa memiliki jiwa pemberani, patuh pada aturan yang berlaku, serta saling menghargai sesama teman. *Keempat*, media ini dapat menjadi alat bantu yang menyenangkan bagi siswa dalam memahami istilah-istilah yang rumit mengenai materi pada masing-masing muatan pelajaran karena disajikan dalam bentuk permainan. Kekurangan dari media ini, yakni (1) media ini hanya mencakup materi-materi pada tema sistem peredaran manusia dan hewan; (2) siswa tidak dapat berperan sebagai pihak pemain yang dapat langsung melewati batang pinang yang diilustrasikan pada papan permainan. Hal ini karena media berukuran 60 cm x 40 cm saja; (3) masih terdapat beberapa aturan permainan yang sulit dipahami dan sulit dilaksanakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil validasi ahli pada aspek kevalidan, hasil uji coba lapangan pada aspek kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan produk, serta hasil diseminasi yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran (1) media papan permainan panjat pinang ini dapat digunakan oleh siswa-siswa kelas V di berbagai sekolah dasar dengan berbagai macam karakter siswa, (2) sebelum menggunakan media ini siswa diharapkan mengikuti dan membaca buku petunjuk penggunaan dengan seksama, sehingga pada saat memulai permainan pemain sudah paham, (3) guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu untuk menstimulasi daya ingat siswa setelah mempelajari materi atau kompetensi tertentu dalam suasana yang santai dan menyenangkan, (4) guru dapat memberikan *reward* kepada kelompok siswa yang telah berhasil memenangkan permainan ini agar siswa termotivasi untuk menguasai materi tertentu menggunakan media ini, (5) penggunaan media ini dapat digunakan tanpa

pendampingan dari guru atau pihak sekolah, namun kehadiran guru dalam mendampingi siswa saat bermain sangat diperlukan sebagai fasilitator penguatan materi yang ada di dalam media, dan (6) dinas pendidikan dapat mengadakan pelatihan penggunaan media papan permainan panjat pinang ini kepada guru-guru sekolah dasar agar guru dapat menggunakannya di dalam pembelajaran.

Pengembangan media papan permainan panjat ini perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran tematik di sekolah dasar. Saran peneliti kepada pihak yang berminat untuk mengembangkan lebih lanjut media ini, antara lain (1) media ini dapat dikembangkan lagi dengan ukuran yang lebih besar, pada sebuah papan berbahan kain atau *banner*. Pertimbangkan mengenai kondisi lingkungan belajar, karakteristik, dan kebutuhan siswa. Ukuran media yang lebih besar tentunya membutuhkan tempat yang lebih luas, aman, dan nyaman untuk siswa bermain; (2) materi pada media ini dapat dikembangkan dengan materi-materi pada tema dan tingkatan kelas yang berbeda. Hal yang perlu dipertimbangkan antara lain keefektifannya perlu, karena kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas V berbeda dengan kelas 1,2,3,4, 6 SD maupun tingkatan sekolah menengah; (3) aturan bermain dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrianto, S. 2013. Pengembangan Media Papan Permainan monopoli “Bintang Harapan” untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16 (2). (Online), (<http://journal.um.ac.id>, diakses 10 November 2016).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bartfay, W., & Bartfay Emma. 2014 Promoting Health in Schools through a Board Game. *Western Journal of Nursing Research*, 16 (4). (Online), (<http://journals.sagepub.com>, diakses 17 Agustus 2016).
- Dick, W., Carey, Lou., & Carey, James O. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. Columbus: Pearson.
- Habibi, M. 2012. Pengembangan Media Board Game untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Gandusari, Trenggalek. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*. 1 (2). (Online), (<http://journal.um.ac.id>, diakses 23 Desember 2016).
- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugrahani, R. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 36 (1). (Online), (<http://journal.unnes.ac.id>, diakses 15 September 2016).
- Priatama, G. A. 2015. *Pengembangan Media Belajar Kimia Berbasis Permainan Monopoli pada Materi Asam-Basa Tingkat SMP*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana UPI.
- Robinson, D. T., & June Huckabee. 2012. Cultural Knowledge Board Game. *United States Patent*, US5257939 A. (Online), (<http://www.google.com/patents/US5257939>, diakses 20 Desember 2016).
- Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santrock, J. W. 2010. *Child Development (13<sup>th</sup> ed)*. New York: Mc. Graw-Hill Companies.
- Setyaningrum, Y. 2012. Pengembangan Media Permainan Simulasi Pengelolaan Emosi untuk Siswa Kelas X SMKN 2 Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21 (2). (Online), (<http://journal.um.ac.id>, diakses 19 Januari 2017).
- Sumantri., & Nana Syaodih. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tedjasaputra, M. S. 2011. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.