

Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Nana Harlina Haruna¹, Muhammad fajar²

¹Universitas Sawerigading Makassar, Indonesia

²Universitas Teknologi Sulawesi, Indonesia

E-mail korespondensi: nanaharlina86@gmail.com



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstract

This research was a Classroom Action Research conducted at SD Inpres 3/77 Tungke, Bengo District, Bone Regency, which aimed to improve student achievement through the application of Board Game Media in Integrated Learning. The subject of the study was Class V students of SD Inpres 3/77 Tungke in the first semester in the academic year 2021/2022, totaling 29 students. Data collection was carried out using learning outcomes test and observation. The data collected were analyzed qualitatively and quantitatively. After being given the action, the results were: In the first cycle, the number of students who completed learning was 12 or 41.38%. In the second cycle, the number of students who completed learning was 26, or 89.66%. Based on the findings and discussion of the study, it showed that an increase in student achievement from Cycle I to Cycle II from classical completeness was 80% improved. Generally, the results of this study can be concluded that there was an increasing in students' achievement in Class V of SD Inpres 3/77 Tungke after the implementation of Board Game media in Integrated Learning.

Keywords: Board Game Media; Integrated Learning; Student Achievement.

Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SD Inpres 3/77 Tungke Kecamatan Bengo Kabupaten Bone yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui Penerapan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Terintegratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Tungke pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 29 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang diperoleh setelah diberikan tindakan yaitu: Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas dalam belajar adalah sebanyak 12 orang atau sebesar 41,38%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 26 orang atau sebesar 89,66%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II dari ketuntasan klasikal sebesar 80%. Dari hasil penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Tungke setelah diterapkan media *Board Game* dalam Pembelajaran Terintegratif.

Kata Kunci: Media Board Game; Pembelajaran Terintegritas; Prestasi Belajar.

1. Pendahuluan

Ada 4 hal yang perlu ditanamkan pada anak, yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar untuk mengaktualisasikan diri) dan yang paling utama adalah *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Jadi pada dasarnya, bahwa belajar adalah untuk masa jangka panjang sehingga mengetahui fungsi belajar untuk hidup bersama.

Di awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan mewabahnya virus Covid-19. Semua kegiatan masyarakat dunia mendapat dampaknya, termasuk sistem pembelajaran. Pada awal pandemi, pemerintah menerapkan prinsip memprioritaskan kesehatan dan keselamatan pendidikan dengan

mempertimbangkan tumbuh kembang anak dan hak anak selama pandemi. Semua proses pembelajaran di sekolah ditiadakan berganti dengan proses pembelajaran dari rumah (Pembelajaran Daring).

Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 sendiri tidak terlepas dari berbagai tantangan. Kenyataannya tidak semua anak memiliki gawai maupun laptop dan didukung dengan akses internet yang memadai untuk mengikuti pembelajaran daring. Indonesia sendiri masih terjerat dalam masalah kesenjangan digital. Hal tersebut dibuktikan dengan lapran Network Readiness Index (NRI) tahun 2019 yang menunjukkan bahwa Indonesia masih memiliki kelemahan dalam partisipasi digital, ketersediaan internet dan kebijakan teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK). Badan Pusat Statistik tahun 2018 juga menemukan bahwa hanya 20,05% rumah tangga di perkotaan yang memiliki komputer. Kedua, kegiatan pembelajaran sekolah secara daring diharapkan pula pada kerentanan masalah kesehatan mental yang diderita anak. Komunikasi anak dengan teman-temannya yang dilakukan secara daring tidak mampu menghilangkan rasa kesepian mereka. Akses internet yang terbatas juga membuat anak-anak kehilangan kesempatan untuk bermain dengan teman. Anak tidak hanya kehilangan belajar materi sekolah, tetapi rentan kehilangan kesempatan mempelajari kemampuan sosial dari lingkungan sekitarnya. Hal tersebut memicu menurunnya prestasi belajar siswa.

Pembelajaran Tatap Muka terbatas dilaksanakan atas kebijakan pemerintah sebagai solusi permasalahan pembelajaran siswa pasca pandemi. Namun guru dihadapkan dengan permasalahan bahwa kreativitas belajar siswa semakin menurun dikarenakan kebiasaan belajar siswa selama pandemi covid-19. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas V SD Inpres 3/77 Tungke bahwa siswa terlihat kaku saat proses pembelajaran dilaksanakan, siswa seperti kehilangan semangat untuk belajar karena selama pandemi, siswa sudah terbiasa mengerjakan tugas dibantu oleh orang tua. Terlebih lagi tugas yang diberikan oleh guru terkadang hanya menuliskan jawaban saja, tanpa ada kegiatan yang mengasah kreativitas siswa. Selain itu juga banyak siswa yang memperoleh nilai hanya sebatas KKM saja yaitu 65.

Penurunan prestasi belajar siswa ini yang perlu diwaspadai oleh guru. Untuk menjadikan pembelajaran tematik terintegratif yang menarik, guru dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan ketika melakukan proses pembelajaran di kelas dan guru akan dirindukan oleh peserta didik ketika di rumah. Tentunya dengan metode dan media yang mendukung proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran tematik terintegratif menarik adalah dengan menggunakan permainan edukatif "*board game*".

Sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ardiyani, Yuli dkk (2015) dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan pemanfaatan Media Board Game dalam Pembelajaran tematik Terintegratif dalam Kurikulum 2013 untuk Mewujudkan Siswa Sekolah dasar Berprestasi" bahwa dalam permainan *board game* terdapat jebakan yang berupa soal-soal edukatif yang menunjang proses pembelajaran. Selain itu, dengan diterapkan *board game* siswa tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Siswa jugadiharapkan memiliki sikap bekerja sama, jujur, saling menghargai, tolong-menolong dan menekan sikap egoistik karena dalam permainan ini membutuhkan kebersamaan dalam kelompok.

Board game merupakan permainan papan yang di desain sesuai dengan tema yang ada dalam kurikulum 2013. *Board game* dimainkan dengan cara berkelompok. Dalam permainan *board game* terdapat jebakan yang berupa soal-soal edukatif yang menunjang proses pembelajaran. Kelebihan *board game* sebagai media pembelajaran adalah membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Seiring dengan berlangsungnya permainan dan tingkat permainan yang semakin sulit, siswa akan semakin terlibat dalam permainan dan akan berusaha untuk menyelesaikan permainannya. Ini akan membantu siswa bagaimana mereka memahami dan menghadapi situasi kehidupan yang sebenarnya ketika mereka tumbuh dewasa. Siswa akan belajar bagaimana menganalisis situasi tertentu dan memikirkan beberapa solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalahnya.

Selain itu, dengan diterapkan *board game* siswa tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Siswa juga diharapkan memiliki sikap bekerja sama, jujur, saling menghargai, tolong-menolong dan menekan sikap egoistik karena dalam permainan ini membutuhkan kebersamaan dalam kelompok. Untuk itu, perlunya penelitian ini

dilakukan dengan judul “Penerapan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Terintegratif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran proses penerapan media *Board Game* dalam pembelajaran terintegrasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, dan meningkatkan prestasi belajar siswa serelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game* dalam pembelajaran terintegratif. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa dan bagi guru. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar. Dan bagi guru, penelitian ini memberikan motivasi bagi guru agar terus berinovasi dalam membuat media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

2. Metode

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berbasis kelas dengan tahapan-tahapan pelaksanaan yang dilakukan secara bersiklus yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi.

2.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tungke pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang yang terdiri atas 8 orang laki-laki dan 21 orang perempuan.

2.3 Faktor yang diselidiki

1. Faktor input dalam penelitian yaitu: memperhatikan kemampuan awal siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu nilai akhir dari guru, dan guru yang melaksanakan pembelajaran.
2. Faktor prosesnya, yaitu dengan menyelidiki prestasi belajar siswa dalam pembelajaran terintegratif.
3. Faktor output, yaitu dengan melihat peningkatan prestasi belajar siswa setelah penerapan media *Board Game*.

2.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus. Masing-masing siklus diadakan sebanyak enam kali pertemuan yang terdiri atas tiga kali pertemuan, proses belajar mengajar ditambah satu kali tes siklus untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Apabila permasalahan setelah dilakukan refleksi pada siklus pertama sulit diperoleh gambaran perbaikannya, maka peneliti akan menerapkan siklus berikutnya. Pada siklus berikutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang ditemukan sehingga dicapai tujuan yang direncanakan.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Data mengenai prestasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Board Game dalam pembelajaran terintegratif dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar.
2. Data mengenai aktivitas guru dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi guru.
3. Data mengenai aktivitas siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi siswa.
4. Data mengenai respons siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket respons siswa.

2.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Dalam menganalisis data kualitatif, Miles dan Huberman (dalam Nana 2013:55) membagi analisis data itu dalam tiga tahap kegiatan, yakni: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. *Data reduction* (reduksi data)
Pada tahapan ini, peneliti tetap berpedu pada tujuan yang akan dicapai. Peneliti mendokumentasikan hasil pengamatan penerapan media *Board Game* dalam pembelajaran terintegratif yang disajikan oleh guru.
- b. *Data Display* (penyajian data)
Pada tahap ini, kumpulan data yang diperoleh dituliskan kembali dalam bentuk uraian atau deskripsi singkat atau bagan.
- c. *Conclution drawing/verification*
Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan tentang penerapan media *Board Game* dan mengkaji lebih mendalam data-data yang diperoleh selama pembelajaran.

2. Analisis data kuantitatif

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian yang meliputi: RPP, Media *Board Game*, Tes Hasil Belajar, Observasi Aktivitas Siswa, Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran, dan Angket Respons Siswa adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penelitian ahli.
- b. Mencari rerata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria.
- c. Mencari rerata tiap aspek.
- d. Mencari rerata.
- e. Menentukan kategori validitas setiap kriteria dengan kategori validasi yang telah diterapkan.
- f. Kategori validitas (Nurdin dalam Nana, 2013:59) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kategori Validasi Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian

Interval	Kategori
$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup valid
$M < 1,5$	Tidak valid

Keterangan:

$M = \bar{K}_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = \bar{A}_i$ untuk mencari validitas setiap aspek

$M = \bar{X}$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek

Analisis data tes hasil belajar dilakukan terhadap nilai/skor yang diperoleh siswa dari tes hasil belajar yang diberikan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada setiap akhir siklus. Analisis hasil kerja siswa diarahkan pada pencapaian peningkatan tes hasil belajar secara individual dan secara klasikal, dengan ketentuan bahwa, seorang siswa dikatakan mencapai ketuntasan minimal secara individual jika ia memperoleh skor hasil tes minimal 65. Dan pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal, jika minimal 80% siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM). Untuk kategori nilai merujuk pada kategorisasi standar yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Harlina: 2014) sebagai berikut :

Tabel 2.2 Skor Kategori Tes Hasil Belajar

Skor / Nilai	Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah
0-39	Sangat kurang
40-59	Kurang

60-74	Sedang
75-90	Tinggi
91-100	Sangat tinggi

2.7 Indikator Keberhasilan

Setelah proses pembelajaran dilakukan maka selanjutnya dapat diukur keberhasilan yang diperoleh. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Bila terjadi peningkatan prestasi belajar siswa setelah penerapan media *Board Game* yaitu skor rata-rata siswa mencapai kategori “tinggi” sesuai dengan kriteria yang digunakan, serta terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), siswa dianggap tuntas jika mendapat skor minimal 65 dari skor ideal 100 dan tuntas secara klasikal jika 80% dari jumlah siswa.
2. Peningkatan aktivitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media *Board Game* dalam pembelajaran terintegrasi berada pada skala penilaian “Aktif” atau “Sangat Aktif”.
3. Kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kategori “Terlaksana” atau “Sangat Terlaksana”.
4. Perubahan perilaku (respons) siswa ke arah yang positif setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media *Board Game*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

1. Analisis Prestasi Belajar Siswa

a. Siklus I

Berdasarkan data hasil penelitian, maka ketuntasan belajar matematika siswa berdasarkan skor hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Prestasi Belajar Siswa pada Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 64,9	Tidak Tuntas	17	58,62
65 – 100	Tuntas	12	41,38
Jumlah		29	100

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 29 siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tunge Kecamatan Bengo Kabupaten Bone terdapat 17 siswa (58,62%) termasuk dalam kategori belum tuntas dan 12 siswa (41,38%) yang termasuk dalam kategori tuntas yang berarti terdapat 17 siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan secara klasikal belum tercapai karena jumlah siswa yang tuntas belajar belum mencapai 80%.

b. Siklus II

Berdasarkan data hasil penelitian, maka ketuntasan belajar matematika siswa berdasarkan skor hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Prestasi Belajar Siswa pada Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 64,9	Tidak Tuntas	3	10,34
65 – 100	Tuntas	26	89,66
Jumlah		29	100

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa dari 29 siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tunge terdapat 3 siswa (10,34%) termasuk dalam kategori belum tuntas dan 26 siswa (89,66%) yang termasuk dalam kategori tuntas yang berarti terdapat 3 siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai karena jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai lebih dari 80%.

2. Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi selama pembelajaran berlangsung dari siklus I sampai siklus II ditemukan adanya perubahan yang terjadi pada keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun perubahan-perubahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatnya frekuensi kehadiran siswa, dari siklus I sebesar 92,39% menjadi 96,74% pada siklus II. Hal ini menunjukkan keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.
- b. Perhatian siswa pada proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II memperlihatkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang melibatkan diri pada setiap pertemuan dengan memberikan tanggapan maupun pertanyaan mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 25,00% menjadi 40,21%.
- c. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan lisan guru atau rekannya juga mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 21,74% pada siklus I menjadi 31,52% pada siklus II.
- d. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pada saat pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya jumlah siswa yang meminta agar suatu konsep dijelaskan kembali, dari 43,48% pada siklus I menjadi 31,52% pada siklus II.
- e. Keaktifan siswa dalam menyelesaikan soal di papan tulis juga mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat 15,21% siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan latihan di papan tulis dan pada siklus II meningkat menjadi 29,35%.
- f. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal latihan juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari menurunnya jumlah siswa yang masih memerlukan bimbingan dalam mengerjakan soal latihan. Pada siklus I terdapat 43,48% menjadi 58,33% pada siklus II.

Berdasarkan perubahan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Perubahan-perubahan lain tampak pada usaha dan perhatian siswa dalam hal memperbaiki tugas-tugas mereka, berusaha bertanya dan berdiskusi dengan temannya. Dari perubahan yang terjadi, secara kualitatif suasana pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual dirasakan lebih kondusif dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan pendekatan kontekstual.

2.2 Pembahasan

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 3.1 dan Tabel 3.2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah pemberian tindakan selama dua siklus, yaitu pada Siklus I terdapat 12 siswa (41,38%) yang tuntas belajar dan pada Siklus II meningkat menjadi 26 siswa (89,66%) yang tuntas belajar dan pada siklus II ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai.

Hasil analisis mengenai ketuntasan belajar pada siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tungke pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas ada sebanyak 12 orang atau 41,38% sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 17 orang atau 58,62% artinya masih ada 17 orang siswa yang masih perlu perbaikan. Mengenai keaktifan, sikap serta tanggapan siswa masih belum memuaskan. Pada awal pertemuan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran masih sangat sedikit berkisar 10 sampai 15 siswa dari 27 siswa yang hadir. Namun, pada pertemuan berikutnya sampai pada pertemuan ke enam kuantitas siswa yang aktif mengalami peningkatan yaitu 20 sampai 29 siswa.

Mengenai cara mengajar guru dalam hal ini peneliti sendiri, sebagian besar siswa merasa senang dan lebih perhatian baik terhadap materi pelajaran maupun terhadap proses belajar mengajar. Namun, ada juga siswa yang mengatakan bahwa guru hanya memperhatikan siswa yang cerdas. Selain itu ada yang mengeluh karena terlalu sering diberikan latihan atau pekerjaan rumah.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti berusaha merencanakan skenario pembelajaran yang lebih serius untuk pertemuan selanjutnya (siklus II). Rencana perbaikan pengajaran, metode dan pendekatan yang digunakan lebih dioptimalkan dalam tahap tindakan. Hal yang paling diperhatikan dalam pembelajaran selanjutnya adalah memusatkan perhatian yang lebih banyak pada siswa utamanya siswa yang kurang aktif pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dengan memberikan

penguatan dan motivasi yang lebih, memperbanyak keterlibatan siswa dalam menemukan konsep baru.

Hasil analisis mengenai ketuntasan belajar pada siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tungke pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas ada sebanyak 26 orang atau 89,66% sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 3 orang atau 10,34% artinya masih ada 3 orang siswa yang masih perlu perbaikan. Setelah merefleksikan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, diperoleh gambaran tindakan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai upaya perbaikan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, tindakan tersebut antara lain peneliti berusaha merencanakan skenario pembelajaran yang lebih baik untuk siklus II. Rencana perbaikan pengajaran dan metode yang digunakan lebih dioptimalkan dalam tahap tindakan. Hal yang diperhatikan dalam pembelajaran selanjutnya adalah memusatkan perhatian lebih banyak pada siswa yang kurang aktif pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dengan memberikan penguatan dan motivasi yang lebih, memperbanyak keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam diskusi tentang materi yang dipelajari saat itu, memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi atau konsep yang belum mereka pahami.

Pada siklus ini, proses pembelajaran sudah semakin membaik dimana rata-rata siswa telah memperhatikan materi pelajaran, aktif dalam mengajukan pertanyaan, tanggapan atau komentar, jumlah siswa yang tampil menyelesaikan soal latihan di papan tulis meningkat, jumlah siswa yang membantu temannya menyelesaikan soal meningkat, dan jumlah siswa yang tidak konsentrasi saat proses belajar mengajar semakin berkurang.

Pada pertemuan berikutnya hingga akhir siklus II, nampak bahwa pembelajaran dengan media *Board Game* sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana jumlah siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dan siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang.

Pada pertemuan terakhir yakni pada tes akhir siklus II, siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti ujian yang lebih baik dari ujian siklus sebelumnya. Dimana ketika soal-soal dibagikan keadaan siswa cukup tenang dan kendala yang ditemui hampir tidak terlihat walaupun masih terdapat satu dua siswa yang bekerjasama dan berusaha untuk membuka buku catatan. Guru dalam hal ini peneliti sendiri dapat mengatasinya dengan bertindak lebih tegas dalam pengawasan.

4. Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Inpres 3/77 Tungke, yaitu pada siklus I sebanyak 12 orang siswa (41,38%) yang tuntas belajar menjadi 26 siswa (89,66%) yang tuntas belajar pada siklus II dan ketuntasan klasikal telah tercapai. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dalam hal:

- a. Kehadiran siswa pada saat proses belajar mengajar.
- b. Mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dimengerti.
- c. Menjawab pertanyaan lisan yang diajukan guru.
- d. Menyelesaikan/mengerjakan soal latihan di papan tulis.
- e. Menyelesaikan tugas atau mengerjakan pekerjaan rumah.

Penerapan media *Board Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman materi dan bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil refleksi siswa yang pada umumnya bersikap dan beranggapan positif terhadap pembelajaran.

Media *Board Game* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan kepada siswa yang berada di daerah tidak terjangkau jaringan internet, dimana jaringan internet menjadi salah jalan keluar untuk pembelajaran pada masa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

- Ardianti, Yuli. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Pemanfaatan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Tematik Terintegratif dalam Kurikulum 2013 untuk Mewujudkan Siswa Sekolah Dasar Berprestasi.
<https://repository.unikama.ac.id/870/>
- Erlita, Nova Dwi. 2016. Pengembangan Media Board Game garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/15187>
- Habibi, Muhammad Imam. 2012. Pengembangan media board game untuk mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Gandusari Trenggalek. Muhammad Imam Habibi. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
<http://repository.um.ac.id/335/>
- Harlina Haruna, Nana. 2014. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Pelatihan Strategi Kognitif dalam Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas X AP1 Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Makassar. S2 thesis, Universitas Negeri Makassar.
<http://eprints.unm.ac.id/1134/>