

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang berharga dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten akademik. Media pembelajaran menjadi bagian yang sangat utama untuk kegiatan belajar, media pembelajaran memberikan kemudahan bagi pendidik memberikan sebuah materi sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran secara baik. Menurut (Maghfiroh & Suryana, 2021) media yaitu perantara baik berbentuk manusia, materi, maupun fenomena yang mendukung menciptakan situasi sehingga mampu menciptakan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan terdapatnya media pembelajaran, sehingga ketika proses pembelajaran peserta didik mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tepat juga mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Komponen utama dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran mampu mengurangi aktifitas belajar yang bersifat monoton. Pembelajaran secara monoton berarti pembelajaran yang dilakukan begitu saja dengan tidak terdapatnya hal yang berbeda pada cara pemberian materinya. (Dewi et al., 2021) menjelaskan mengenai

media pembelajaran yaitu semua sesuatu yang mampu dipergunakan untuk memberikan informasi (bahan pembelajaran), maka mampu merangsang minat, perhatian, perasaan, serta pikiran siswa untuk kegiatan belajar dalam memperoleh tujuan belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media menjadi media pendukung proses pembelajaran yang mempunyai berbagai fungsi, menurut (Amelia, 2019) menjelaskan berbagai fungsi seperti dibawah ini

- 1) Media menjadi sumber belajar, adalah menjadi penghubung informasi dari pendidik/guru dengan peserta didik.
- 2) Fungsi semantik, adalah memperbanyak pembendaharaan kata dengan tujuan mampu dipahami dari peserta didik.
- 3) Fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang dimanfaatkan dalam menjelaskan kejadian dalam berbagai cara, sejalan terhadap kondisi, tujuan, serta sasaran.
- 4) Fungsi fiksatif, merupakan fungsi yang berhubungan terhadap kompetensi media dalam menyimpan, menunjukkan kejadian maupun fenomena yang sudah lama berlangsung dan ditunjukkan sesuai terhadap kebutuhan.
- 5) Fungsi distributif, merupakan fungsi yang mampu dijelaskan dengan ruang yang mampu diberikan dengan bersamaan pada lokasi yang sama juga.

- 6) Fungsi psikologis mencakup serangkaian komponen, seperti perhatian, emosi, kognisi, imajinasi, dan motivasi, masing-masing memiliki tujuan berbeda dalam bidang psikologi.
- 7) Fungsi sosio-kultural, adalah memberikan rangsangan persepsi yang serupa dengan peserta didik.

Tidak hanya itu, dari Kemp & Dayton dalam (Kustandi & Darmawan, 2020) da keyakinan bahwa media pembelajaran mempunyai potensi untuk menjalankan tiga fungsi utama bila dimanfaatkan oleh individu, kelompok, atau kelompok besar, yaitu: (1) menumbuhkan minat dan keterlibatan; (2) penyampaian informasi; dan (3) memberikan bimbingan instruksion.

Pada penjelasan diatas mampu diperoleh kesimpulan mengenai inti pada berbagai fungsi dari media pembelajaran yang sudah ijelaskan yakni media pembelajaran menjadi perangkat pendukung untuk proses pembelajaran yang memiliki kegunaan untuk memberikan kemudahan berjalanya pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dengan benar dapat mendukung peserta didik mempunyai pengetahuan yang serupa berhubungan terhadap materi yang diberikan walaupun tingkat pemahaman peserta didik tidaklah sama. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi penting ketika kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjukkan pengaruh positif untuk peserta didik maupun pendidik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama penggunaan media pembelajaran yaitu memberikan kemudahan peserta didik mengetahui isi materi, pemanfaatan media secara tepat mampu berpengaruh baik untuk kualitas kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan manfaat positif untuk peserta didik maupun pendidik. Kemp dan Dayton (1985) dalam penelitian Falahudin (2014) membahas berbagai keunggulan media dalam memfasilitasi pembelajaran, antara lain:

- 1) Penjelasan materi pembelajaran mampu disamakan. Media dapat membantu dalam penafsiran secara beragam mampu dihindari maka mampu diberikan untuk pembelajaran dengan sama.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media mampu mendukung peserta didik juga pendidik melaksanakan komunikasi dua arah dengan efektif ketika kegiatan pembelajaran.
- 3) Media memungkinkan proses pembelajaran mampu dilaksanakan dimana saja serta kapanpun. Media pembelajaran mampu disusun sedemikain rupa maka peserta didik mampu melaksanakan aktifitas pembelajaran dengan leluasan, kapan saja serta dimana saja, tanpa tergantung dalam ketersediaan seorang pembelajar.
- 4) Media mampu menciptakan materi pelajaran secara abstrak ke dalam lebih nyata. Seperti materi yang menjelaskan mengenai

pusat-pusat kerjaan islam di nusantara mampu mudah memahami pembelajaran tersebut.

- 5) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran mampu mendukung pendidik dalam mewujudkan kondisi belajar menjadi lebih menarik, tidak membosankan, serta tidak monoton.
- 6) Efisiensi terkait waktu maupun tenaga. Dalam adanya media pendidik tidak perlu menyampaikan materi dengan berulang, karena hanya dengan satu kali penyampaian memanfaatkan media peserta didik mampu memahami secara lebih mudah.
- 7) Meningkatkan kualitas hasil belajar. Pemanfaatan media tidak sekedar menciptakan kegiatan pembelajaran lebih efektif, namun mendukung juga untuk peserta didik menerima materi pembelajaran secara mandalam juga utuh.
- 8) Mengubah peran pendidik menuju arah secara lebih baik juga produktif. Pendidik akan lebih sering mempunyai waktu dalam memberikan perhatian untuk faktir-faktor edukatif lainnya, seperti mendukung Media memegang peranan penting dalam berbagai aspek seperti kesulitan belajar, pengembangan kepribadian, dan motivasi belajar
- 9) Selain itu, media memiliki kemampuan untuk melampaui keterbatasan indera manusia, memungkinkan kita untuk melihat

objek yang sangat kecil, sangat besar, atau terletak pada jarak yang cukup jauh..

- 10) Pemanfaatan media mempunyai kemampuan untuk menumbuhkan sikap positif dikalangan peserta didik terhadap materi dan kegiatan pendidikan. Dengan memasukkan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga mendorong siswa untuk mengembangkan minat terhadap sains senang mencacari sumber-sumber ilmu pemahaman secara mandiri.

Tidak hanya berbagai manfaat dari media pembelajaran yang dijelaskan Selain manfaat praktis yang dikemukakan Kemp dan Dayton, Arsyad juga menyoroti sejumlah manfaat lainnya (Karo-karo & Rohani, 2018) menyebutkan manfaat praktis media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini :

- 1) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang maupun waktu.
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kejelasan pesan dan informasi, yang pada akhirnya memudahkan dan meningkatkan hasil dan efektivitas kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- 3) Media pembelajaran mampu menunjukkan kesamaan pengalaman untuk siswa mengenai berbagai fenomena pada Lingkungan di mana mereka beroperasi memfasilitasi keterlibatan langsung antara pendidik, masyarakat, dan lingkungan sekitar seperti

dengan karya wisata, kunjungan pada museum, maupun ke kebun binatang.

- 4) Penggunaan media pendidikan berpotensi meningkatkan fokus dan keterlibatan anak, membina hubungan yang lebih kuat antara siswa dan pengalaman belajar mereka, sehingga meningkatkan motivasi terhadap lingkungannya, serta memberikan peluang siswa dalam belajar mandiri seperti terhadap kemampuan dan minatnya.

Dari uraian diatas, sehingga mampu dipeorleh kesimpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran mampu memberikan kemudahan pendidik untuk memberikan informasi atau juga pesan dengan efektif juga efisien juga mampu meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu peserta didik juga mampu fokus dan bersemangat untuk kegiatan pembelajaran dikarenakan mampu berinteraksi dengan langsung juga mandiri sesuai terhadap kemampuan serta minat peserta didik itu sendiri.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ketika kegiatan pembelajaran ada beberapa macam media pembelajaran yang seharusnya diketahui. Menurut (Sutrianawati, 2018) Bentuk media pembelajaran ada bermacam-macam, antara lain

1. media visual yang memanfaatkan indra penglihatan, dan media audio yang mengandalkan telinga sebagai alat komunikasi.

2. Media yang menggabungkan unsur pendengaran dan visual, memungkinkan terjadinya persepsi suara dan gambar secara bersamaan.
3. Integrasi berbagai bentuk media menjadi satu kesatuan yang mencakup berbagai media

Adapun menurut pendapat Hamdani (2011) dalam (Firmadani, 2020) media mampu dikelompokkan dalam tiga macam, seperti:

- 1) Media visual

Media visual mengacu pada bentuk media yang secara eksklusif dirasakan melalui sarana visual yang memanfaatkan indera penglihatan. Untuk media ini seringkali dimanfaatkan bagi para pendidik dalam mendukung menyampaikan materi pelajaran. Jenis media visual seperti contohnya: (a) media cetak seperti misalnya buku, jurnal, modul, poster, gambar dan peta. (b) media realita seperti alam semesta disekeliling kita dan lainnya (c) model peototipe contohnya globe yang memodelkan bumi..

- 2) Media audio

Media audio menjadi jenis media yang terdapat makna berupa auditif (mampu didengar saja) yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, juga kompetensi para siswa dalam memahami materi. Baik program kaset suara maupun program radio merupakan contoh utama media audio.

3) Media audio visual

Media audio visual yaitu gabungan dari audio juga visual. Audiovisual mampu sebagai penyajian materi untuk siswa semakin lengkap serta maksimal. Informasi yang disampaikan berbentuk pesan verbal maupun non-verbal. Film, video, maupun program dari TV menjadi beberapa contoh untuk media Audio visual.

Berdasarkan uraian diatas, maka mampu diperoleh kesimpulan mengenai ada berbagai Bentuk media pembelajaran ada bermacam-macam, seperti media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Peneliti juga memanfaatkan media visual sebagai alat komunikasi, dimana media *Snake Board Game* berupa permainan papan dan gambar yang tidak mengandung unsur suara.

e. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran mampu disebut baik jika mempunyai indikator. Menurut Sujdana dalam (Yuliani H & Winata, 2017) media pembelajaran dapat diukur oleh lima indikator diantaranya:

- 1) Relevansi, dengan makna media pembelajaran ditentukan berdasarkan dasar tujuan instruksional yang sudah ditentukan.
- 2) Kemudahan Penggunaan, dengan makna media yang dimanfaatkan mudah didapatkan, sekurang-kurangnya mudah disusun dari pendidik ketika waktu mengajar juga praktis ketika dimanfaatkan.

- 3) Kebermanfaatan, dengan makna media tersebut mampu berguna untuk peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berjalan.
- 4) Ketersediaan, dengan makna media pembelajaran yang terdapat memiliki kuantitas secara cukup serta berkualitas ketika dimanfaatkan pada pembelajaran.
- 5) Kemampuan Guru, dengan makna media pembelajaran mampu digunakan sesuai dengan kemampuan pendidik.

Sedangkan menurut BSPN dalam (Ernawati, 2016) menyatakan bahwa beberapa kriteria dapat menentukan media pembelajaran yang baik, seperti:

- 1) Aspek kelayakan isi atau materi

Saat mengevaluasi kesesuaian konten atau materi, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor, seperti kesesuaian materi untuk audiens yang dituju:

- a) Kesesuaian materi terhadap KD.
- b) Kemutakhiran materi.
- c) Mendorong keingin tahuan.
- d) Keakuratan materi.

- 2) Aspek kelayakan kegrafikan

Dalam mengkaji kelayakan grafis, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti ukuran media pembelajaran dan desain media pembelajaran:

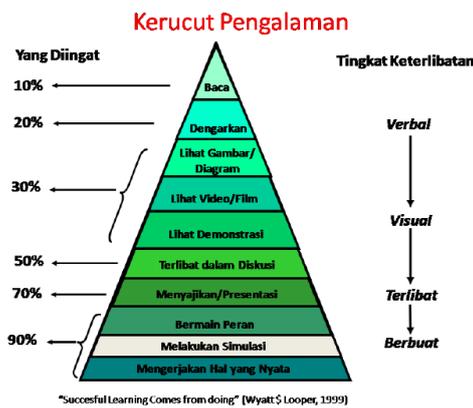
- a) Ukuran media pembelajaran.
- b) Desain media pembelajaran.
- c) Isi media pembelajaran.

Isi yang terdapat dalam media pembelajaran dapat dianalisis dengan menggunakan indikator yang berasal dari teori pembelajaran, peneliti membuat produk dengan memanfaatkan teori indikator menurut BSNP dalam (Ernawati, 2016), Karna unsur yang harus diperhatikan dalam membuat produk media pembelajaran adalah kelayakan isi atau materi dan kelayakan kegrafikan. Kelayakan isi menyangkut materi yang ada dalam media pembelajaran sedangkan kelayakan kegrafikan menyangkut desain, ukuran dan isi media pembelajaran.

2. Teori yang Melandasi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian utama ketika kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran mampu menciptakan motivasi juga perhatian siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran. Teori yang sering digunakan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran mendasari pentingnya penerapan media ini ialah kerucut Edgar Dale. Kerucut pengalaman yang dikembangkan oleh Edgar Dale menggambarkan perkembangan pengalaman yang diperoleh melalui penggunaan media, dimulai dari yang paling nyata (di dasar) dan secara bertahap bergerak ke arah yang lebih konseptual (di puncak) (P. Sari, 2019). Pengalaman yang dijelaskan pada

teori Edgar Dale adalah pengalaman belajar yang diperoleh dari siswa, misalnya proses mengamati serta proses yang siswa peroleh sendiri dari apa yang sudah dipelajari.



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Dewi et al., 2021)

Kerucut pengalaman tersebut membuktikan mengenai semakin konkret cara memahami suatu pelajaran, misalnya dengan pengalaman langsung atau latihan, sehingga untuk pengalaman yang didapat akan semakin banyak. Dalam makna lain semakin abstrak metode mendapatkan pengalaman, misalnya membaca atau mendengarkan, maka semakin minim juga pengalaman yang diperoleh.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, Media visual adalah jenis media yang telah dikembangkan untuk proyek penelitian khusus ini. Media visual ini berbentuk gambar yang berisikan materi macam-macam pekerjaan dan didesain sendiri oleh peneliti menggunakan Coreldraw X7 dan aplikasi Canva. Untuk penelitian ini, media *Snake Board Game* memberikan pembelajaran secara langsung serta berhubungan terhadap kehidupan sehari-hari.

3. Media Snake Board Game

a. Pengertian Media *Snake Board Game*

Sebelum membahas media *Snake Board Game*, akan dibahas media papan secara umum terlebih dahulu. Boardgame maupun permainan papan menurut Brandon Rollins yaitu suatu permainan yang dijalankan memanfaatkan pion maupun karakter yang menggantikan pemain pada latar maupun papan yang tersedia (Rollins, 2018) dalam (Christopher et al., 2019). Sedangkan menurut (Dwistiyawan & Setiawan, 2017) *Board game* maupun permainan papan yaitu suatu jenis permainan yang melibatkan beberapa benda yang diposisikan juga saling bertukar menurut peraturan permainan yang ditetapkan dalam permukaan yang berbentuk papan.

Board game menciptakan sebuah fenomena dimana orang-orang berkumpul pada satu meja untuk bermain. Permainan *Board game* ini biasanya dijalankan dua maupun lebih maing-masing mempunyai tujuan dalam menang pada permainan, dalam permainan papan adanya unsur strategis, kerja sama, juga berbagai elemen kesempatan atau keberuntungan. Jenis *Board game* sangatlah beragam dan terus berkembang mengikuti perubahan zaman, aturan permainannya pun beragam mulai dari yang sederhana, detail dan kompleks.

Pembelajaran dengan menggunakan *Board Game* memiliki pengaruh secara positif untuk perkembangan kemampuan peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Cindra dalam (Putri &

Yunianta, 2019) belajar memanfaatkan media *Board Game* akan menciptakan kondisi belajar secara efektif dikarenakan dalam permainan ini adanya kemampuan dalam menkombinasikan aktifitas belajar dengan bermain, belajar dengan berkomunikasi, serta belajar sambil menalar. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Christopher et al., 2019) manfaat dari *Board Game* sendiri pemain tentu berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya dikarenakan permainan ini dijalankan diatas satu orang dengan ini sehingga mampu meningkatkan keakraban antar pemain serta dapat meningkatkan jiwa social pada diri siswa.

Peneliti membuat bahan pembelajaran setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan spesifik siswa kelas IV sekolah dasar yang disebut *Snake Board Game*. *Snake Board Game* merupakan media visual dengan komponen media *Board Game*, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, Kartu tantangan telah dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan unik siswa sekolah dasar di kelas empat.

Diberi nama *Snake Board Game* dikarenakan media ini merupakan kombinasi antara permainan kartu dan *Board Game* Ular Tangga, jadi muncullah ide media dengan nama *Snake Board Game*. Media ini menggunakan alas permainan berupa papan dengan gambar ular dan mengajak siswa dalam melwati papan tersebut yang memuat angka, dimana angka itu sesuai dengan kartu pertanyaan serta dibantu dengan putaran spin untuk melangkah. Sesudah siswa memutar spin

maka siswa akan menjalankan pion dan harus memperoleh jawaban atas pertanyaan yang telah didapatkan. Jika siswa tidak bisa menjawab secara tepat sehingga kartu mampu diambil serta mendapat poin sebagai *score*. *Score* yang didapatkan telah ditetapkan pada buku petunjuk permainan. Media Snake Board Game menawarkan beragam permainan, memastikan pengalaman yang menarik dan tidak berulang. Soal-soal yang disajikan dalam media ini berkisar pada topik Macam-Macam Pekerjaan di Ilmu Sosial, efektif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap IPS. Dengan nilai pendidikannya, media ini berfungsi sebagai alat yang berharga dalam memfasilitasi pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS.

b. Keunggulan Media *Snake Board Game*

Media *Snake Board Game* memiliki beberapa keunggulan. Alasan utama memilih permainan papan sebagai media utama permainan edukatif adalah karena keunikannya yang tidak dimiliki format permainan lainnya. Keunggulan tersebut meliputi, aturan permainan yang membantu anak belajar mengikuti peraturan serta disiplin, mendorong hubungan sosial dari para pemain, serta melatih anak tentang kehidupan bermasyarakat. (Jordi et al., 2017)

Media *Snake Board Game* tentunya dikembangkan dikarenakan terdapat berbagai keunggulan daripada untuk media yang lainnya. Keunggulan dari media *Snake Board Game* ini yaitu seperti di bawah ini.

- 1) Komponen dalam media *Snake Board Game* sangat mudah didapatkan.
- 2) Media *Snake Board Game* dimainkan secara berkelompok.
- 3) Media *Snake Board Game* dirancang agar mampu dijalankan dari peserta didik maka pembelajaran melibatkan peserta didik.
- 4) *Snake Board Game* menjadi sebuah ide baru untuk Para peneliti telah merancang media pembelajaran IPS dengan cermat, dengan mempertimbangkan bentuk, isi, dan tampilannya dengan cara yang belum pernah terlihat dalam pengembangan materi pendidikan tersebut sebelumnya.
- 5) Media *Snake Board Game* mempersiapkan tantangan yang memberikan peluang untuk peserta didik dalam mempraktikkan dengan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, penting untuk menyediakan materi langsung yang mencakup berbagai jenis pekerjaan.
- 6) Media *Snake Board Game* memanfaatkan gambar serta kalimat yang mudah diketahui peserta didik untuk menyajikan materi macam-macam pekerjaan.
- 7) Media *Snake Board Game* didesain dengan memodifikasi bentuk media dan teknis permainan dengan instruksi yang tidak sama dalam spin sehingga peserta didik lebih tertarik.

- 8) Media *Snake Board Game* mempunyai pola dalam bentuk ular yang akan menciptakan peserta didik lebih tertarik juga antusias dalam pembelajaran.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Snake Board Game*

Untuk memanfaatkan media *Snake Board Game*, seseorang harus mengikuti langkah-langkah khusus berikut (Shell, 2016).

- 1) Media *Snake Board Game* beroperasi di bawah manajemen minimal dua faksi. Dalam setiap faksi, seorang pemimpin dipilih untuk mengawasi pergerakan pion.
- 2) Setiap kelompok diharuskan memilih kartu jawaban yang sama dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.
- 3) Untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, maka dilakukan suit/hompimpa.
- 4) Kelompok yang menang akan bermain terdahulu, dan akan memutar spin menjadi penentu langkah pion.
- 5) Pion harus berjalan seperti pada spin yang telah diputar.
- 6) Pemain harus membuka pertanyaan yang ada didalam kotak dimana pion itu berhenti.
- 7) Setiap kelompok harus memilih kartu jawaban yang tersedia sama terhadap pertanyaan dan mampu memperoleh 10 point jika menjawab dengan benar.
- 8) Alokasi waktu untuk diskusi kelompok dibatasi maksimal 2 menit.

- 9) Demikian pula, dalam hal kartu tantangan, kelompok diberikan waktu 4 menit untuk melaksanakan instruksi yang diberikan secara efektif. Keberhasilan dalam upaya ini bergantung pada kemampuan kelompok untuk bekerja dengan keterampilan dan kepatutan sehingga akan mendapatkan *score* 15 poin.
- 10) Apabila hasil dari putaran spin adalah “penjara” maka pemain akan masuk kedalam penjara dan tidak boleh bermain selama 1x spin dari kelompok lain.
- 11) Dan apabila putaran spin mendapat “istimewa” maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 poin tanpa bermain.
- 12) Untuk yang memutar spin dan menjalankan pion digilir dalam satu kelompok,
- 13) Apabila satu kelompok telah tuntas menjawab maupun melaksanakan instruksi seperti kartu sehingga akan dilanjutkan pada urutan berikutnya. Apabila telah dilaksanakan sampai urutan berakhir permainan akan dimulai dari urutan awal, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan keluar sebagai pemenang.
- 14) Permainan akan dimulai dari urutan awal, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan keluar sebagai pemenang.
- 15) Penerapan Peraturan 4-14 juga meluas ke kelompok lain. Kegagalan untuk mematuhi peraturan akan mengakibatkan pengurangan 30 poin dari skor.

16) Permainan akan selesai jika seluruh kartu jawaban serta tantangan telah terambil dari pemain.

d. Komponen Pengembangan Media Pembelajaran Snake Board Game

Untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang terdapat pada sekolah, peneliti membuat media *Snake Board Game* serta menunjukkan sentuhan maupun berbagai elemen dalam mengembangkan permainan tersebut, antara lain:

1) *Board Game* atau Papan permainan

Board Game atau papan permainan merupakan alas permainan yang berupa papan dengan ukuran 50 x 50 cm. Papan permainan ini didesain menggunakan Coreldraw X7 dan aplikasi Canva yang terdiri dari 20 kotak yang dibentuk menjadi badan ular serta terdapat judul media, gambar penjara dan beberapa gambar penunjang materi. Papan permainan ini juga digunakan sebagai wadah atau tempat dari komponen media ini, sehingga media ini mudah dibawa kemana saja.

2) Pion

Pion adalah alat yang dimanfaatkan dalam menjalankan ke kotak atau nomer yang terdapat di media *Snake Board Game*.

3) Spin

Spin adalah media yang dimanfaatkan dalam menentukan langkah pemain pada permainan papan, dengan dukungan instruksi yang terdapat dalam spin yang telah disusun dengan berbagai warna.

Ditunjukkan bentuk serta banyak warna pada spin yang dibuat dapat menarik minat siswa untuk memanfaatkan media *Snake Board Game*. Spin ini dilengkapi dengan jarum yang dapat digunakan dalam menentukan langkah pemain sesuai terhadap posisinya. Pemutarannya melibatkan papan kayu melingkar yang dibagi menjadi 12 segmen, dengan ditempelkan desain yang dibuat oleh peneliti, dengan setiap ruas berisi instruksi langkah.

4) Kartu pertanyaan

Kartu ini disusun dari kertas Art Paper 310 gram ukuran 5 x 7 cm dengan pertanyaan yang sudah dirancang tentang macam-macam pekerjaan. Dengan memperhatikan Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran, pertanyaan disusun dan dipersiapkan secara matang. Kartu pertanyaan ini dirancang memanfaatkan aplikasi Canva, dan didesain seperti dalam gambaran dari macam-macam pekerjaan. Untuk membentuk kalimat tanya, perlu diterapkan kaidah EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang tepat dan akurat.

5) Kartu jawaban

Kartu ini tersusun atas gambar serta penjelasannya yang menjadi 20 jawaban dari 20 pertanyaan yang terdapat pada papan permainan. Peserta didik harus memilih kartu ini menjadi jawaban pada pertanyaan tersebut. Kartu bergambar ini diberikan dengan ukuran 5 x 7 cm yang memberikan peserta didik

kesempatan untuk melihat dengan langsung pada jawaban dari pemahaman peserta didik dalam bentuk gambar. Gambar ini didesain memanfaatkan Coreldraw X7 dan aplikasi Canva.

6) Kartu tantangan

Kartu tantangan adalah kartu yang diperoleh jika spin menghasilkan “tantangan”, kartu tantangan akan diberikan kepada peserta didik untuk memberi mereka kesempatan dalam melaksanakan tantangan yang berbentuk praktik yang seperti pada materi macam-macam pekerjaan. Setelah siswa menyelesaikannya, kartu tantangan akan dihitung sebagai skor, sehingga kartu tantangan sesuai pada kartu jawaban.

7) Buku panduan

Buku panduan berfungsi sebagai petunjuk dalam membantu peserta didik bermain permainan. Sebelum permainan dimulai, pendidik dan peserta didik harus memahami bagaimana permainan ini dimainkan agar media dapat digunakan dengan benar untuk membantu proses pembelajaran berlangsung.

4. Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang keilmuan yang mempelajari gejala dan masalah sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berakar pada ilmu-ilmu sosial, namun dalam praktiknya, yang

diajarkan terutama adalah teori, prinsip, dan konsep yang berlaku serta diterapkan dalam ilmu-ilmu sosial.

Dalam bukunya “The Teacher Handbook for Social Studies,” Paul Mathis memberikan definisi IPS sebagai ujian terhadap manusia dalam masyarakat sepanjang sejarah, masa kini, dan masa depan. Dia menekankan pentingnya ilmu sosial sebagai mata pelajaran yang paling penting dalam lingkungan pendidikan. Intinya, ilmu sosial mencakup studi tentang individu dan interaksi mereka dalam masyarakat dalam periode waktu yang berbeda” (Nasution & Lubis, 2018).

Mata pelajaran IPS yaitu suatu mata pelajaran yang memanfaatkan pendekatan terpadu didalamnya menggabungkan empat bidang ilmu seperti ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah. Pembelajaran terpadu menjadi sebuah Untuk memberikan siswa pengalaman yang menarik, pendekatan pengajaran dan pembelajaran menggabungkan beragam bidang studi.

b. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS yaitu sebuah mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep pada beberapa pengetahuan sosial yang dirancang menggunakan pendekatan pendidikan serta psikologis juga kelayakan maupun kebermanfaatannya untuk siswa atau kehidupannya. IPS mengkaji seruntutan fenomena, fakta, konsep, serta generalisasi yang berhubungan terhadap permasalahan sosial. Pada tingkat SD/MI, IPS mencakup Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dalam masyarakat demokratis,

serta warga global yang menghargai perdamaian. Ketika dunia terus mengalami perubahan, siswa pasti akan menghadapi tantangan berat dalam kehidupan masa depan mereka dalam komunitas global.

Struktur mata pelajaran IPS bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dinamis tentang kondisi masyarakat, membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan analitis yang diperlukan untuk menavigasi kehidupan sosial. Mata pelajaran ini dirancang dengan cermat untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang komprehensif dan terintegrasi, mendorong pertumbuhan dan pencapaian pribadi dalam bidang interaksi sosial. Dalam pendekatan ini, ditujukan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan secara lebih banyak serta mendalam dalam bidang pengetahuan yang berhubungan.

Banks menekankan pentingnya mengintegrasikan pendidikan IPS ke dalam sekolah-sekolah di semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dengan penekanan khusus pada sekolah dasar dan menengah. (Endayani, 2018). Di tingkat sekolah dasar, program IPS mengambil pendekatan sistematis dan terkoordinasi untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu, termasuk antropologi, arkeologi, geografi, ekonomi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi. Selain itu, materi yang relevan dari humaniora, matematika, dan ilmu alam juga disertakan. Pendidikan IPS yang diberikan kepada siswa sekolah dasar mengikuti pendekatan terpadu yang disesuaikan dengan karakteristik

perkembangannya, dengan mempertimbangkan tahap berpikir konkritnya. (Parni, 2020).

Berikut ini adalah kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang mencakup pembelajaran IPS

Tabel 2. 1 KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	
1. Memperoleh pengetahuan faktual melalui observasi (mendengar, melihat, dan membaca) dan dengan menanyakan berbagai aspek diri, keanekaragaman makhluk ciptaan Tuhan, perbuatannya, dan benda-benda yang ditemuinya baik di dalam rumah maupun di tempat. sekolah.	3.3	Untuk memahami dinamika sosial dan budaya di provinsi ini, penting untuk mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan keterkaitannya dengan berbagai pekerjaan di lingkungan sekitar.
2. Dalam kreasi dan gerakan estetik yang mencerminkan vitalitas anak, sajikan informasi faktual dengan bahasa yang jelas dan logis. Selain itu, tunjukkanlah perbuatan-perbuatan yang mencontohkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.	4.3	Laporan ini menampilkan temuan-temuan dari analisis kegiatan ekonomi dan keterkaitannya dengan berbagai sektor pekerjaan, serta dampaknya terhadap tatanan sosial dan budaya masyarakat lokal dan provinsi.

5. Macam-macam Pekerjaan

Untuk menjalani kehidupan yang memuaskan, setiap individu harus terlibat dalam aktivitas kerja. Pekerjaan dilakukan oleh setiap orang untuk memenuhi kebutuhan dasarnya, dan dapat dilakukan baik secara individu maupun organisasi, baik swasta maupun publik. Melalui usaha ini dihasilkan barang dan jasa yang menjadi sarana penghidupan. Pekerjaan

dapat dikategorikan menjadi dua jenis: produksi barang dan penyediaan jasa.

a. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Produksi barang melalui kerja memastikan bahwa barang tersebut tersedia untuk digunakan oleh individu. Berbagai pekerjaan terlibat dalam produksi barang, antara lain sebagai berikut.

1) Petani

Pekerjaan bertani melibatkan produksi berbagai barang. Petani bergerak dalam bidang pertanian, dimana mereka tidak hanya bercocok tanam padi saja namun juga berkesempatan untuk melakukan usaha baik di ladang maupun di pegunungan. Hasil dari lahan pertanian mencakup tanaman tambahan seperti jagung, kacang-kacangan, dan ubi jalar. Sementara itu, hasil untuk daerah pegunungan antara lain sayuran dan buah-buahan. Semua hasil pertanian tersebut akan petani jual sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembeli.

2) Nelayan

Masyarakat yang menetap pada wilayah pantai mayoritas bekerja menjadi nelayan. Nelayan ialah seseorang dengan mata pencaharian dan usaha pokoknya yaitu menangkap ikan di laut. Produk yang diperoleh pada tangkapannya di laut seperti contohnya ikan, udang, cumi-cumi, serta yang lain. Para nelayan

akan membawa ikan tangkapannya ke tempat pelelangan ikan atau di konsumsi sendiri.

3) Peternak

Peternak adalah salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh peternak seperti memelihara dan mengembangbiakkan hewan ternak. Hasil dari pekerjaan peternak tersebut kemudian dijual kepada konsumen. Contohnya seorang peternak ikan akan menjaga serta memelihara ikan sampai sampai dewasa, kemudian didistribusikan ke pasar, tetapi terdapat juga yang mendistribusikan benih-benih ikan dari peternaknya menuju pasar. Ikan yang biasanya ditenakkan seperti contohnya ikan lele, ikan gurame ikan mas, maupun yang lain. Tidak hanya ikan, terdapat juga hewan yang ditenakkan misalnya kambing, ayam, sapi, di mana hasilnya seperti telur, susu dan daging mampu didistribusikan menuju pasar sehingga menghasilkan uang.

4) Tukang kayu

Kerajinan pertukangan melibatkan pembuatan furnitur kayu dan bahan konstruksi. Tukang kayu mengambil bahan kayu mentah dan dengan terampil mengolahnya menjadi berbagai produk seperti meja, pintu, kusen, dan lemari. Mereka dengan ahli mengubah bahan-bahan ini untuk memenuhi pesanan konsumen tertentu.

5) Penjahit

Penjahit merupakan seseorang yang memiliki pekerjaan menjahitkan pakaian jadi agar mampu dikenakan seseorang. Penjahit mampu disebut juga menjadi jenis pekerjaan menghasilkan barang misalnya pakaian jadi berupa baju, celana, kemeja, dres, dan sebagainya.

b. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa mengacu pada pekerjaan yang tidak menghasilkan barang berwujud, namun hasilnya dapat dirasakan atau diapresiasi oleh orang lain. Banyak sekali ilustrasi karya tersebut, antara lain sebagai berikut.

1) Guru

Guru menjadi jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa. Hal ini dikarenakan seseorang guru akan bekerja dalam mengajar, membimbing, serta mendidik siswa. Hasil pekerjaan dari profesi guru mampu Jika dicermati transformasi yang terjadi pada karakter siswa, terlihat jelas bahwa sebelum bersekolah, mereka kurang memiliki kemampuan membaca, menulis, atau melakukan aritmatika dasar. Akan tetapi, dengan adanya guru mereka diajarkan hal tersebut sehingga mampu menguasainya. Oleh karena itu, guru dapat dikatakan pekerjaan yang sangat penting untuk sebuah negara dikarenakan mampu menentukan baik maupun buruknya kualitas sumber daya manusia sebuah negara.

2) Dokter

Profesi kedokteran melibatkan pemberian layanan yang berharga kepada pasien. Dokter mendedikasikan upaya mereka untuk menilai dan meningkatkan kesehatan individu. Dampak dari pekerjaan mereka terlihat jelas dalam kemajuan yang dicapai pasien dalam memulihkan kesejahteraan mereka. Melalui pemeriksaan menyeluruh dan pengobatan yang efektif, dokter memiliki kemampuan untuk memulihkan kesehatan individu yang sebelumnya sakit.

3) Sopir

Sopir merupakan salah satu jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan menunjukkan pelayanan untuk penumpangnya menuju lokasi yang akan didatangi dari penumpang, sopir kendaraan umumnya mendapatkan pendapatan pada bayaran dari penumpang. Disisi lain, terdapat pengemudi swasta yang umumnya memperoleh penghasilan melalui pembayaran yang dilakukan oleh pemberi kerja.

4) Polisi

Polisi yaitu pekerjaan yang menghasilkan jasa. Polisi akan bekerja dalam menjaga, serta melindungi keamanan masyarakat, hasil pekerjaan yang dijalankan dari profesi polisi diantaranya ketertiban dan keamanan masyarakat yang terjamin.

5) Montir

Montir merupakan seseorang dengan tugasnya memperbaiki kendaraan bermotor, misalnya mobil, motor, dan masih banyak lagi. Hasil pekerjaan montir dapat dirasakan Ketika kendaraan yang sebelumnya mengalami kerusakan dapat diperbaiki dan berfungsi normal kembali.



B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Ain, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru”. Dari hasil penelitian ini mampu diperoleh kesimpulan mengenai pengembangan media Permainan papan ular tangga dapat dimanfaatkan dalam konteks metamorfosis kupu-kupu, khususnya pada materi tema 3, subtema 2, dan kelas IV.

Persamaan penelitian yang dijalankan peneliti yaitu media yang digunakan sama yaitu media *Board Game*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada materi pelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan materi macam-macam pekerjaan sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi metamorphosis kupu-kupu.

2. Penelitian yang dilakukan (Safitri, 2020) berjudul “Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Board Game* tidak hanya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah tetapi juga terbukti menjadi alat yang tepat untuk tujuan pendidikan.

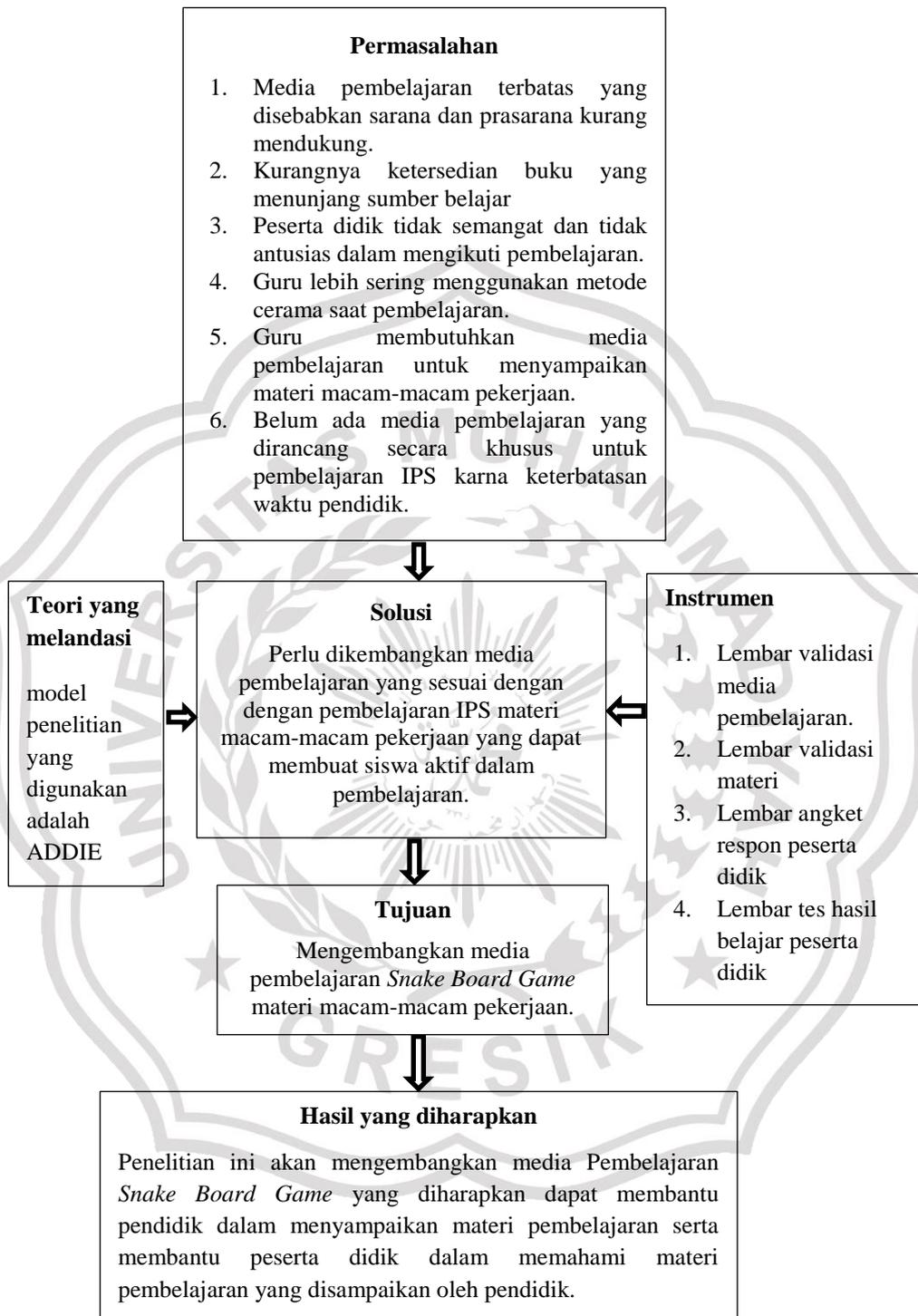
Persamaan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu pada media yang digunakan yaitu menggunakan media *board game*. Namun penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak dalam mata pelajaran yang digunakan dan tingkat kelas yang berbeda. Peneliti menggunakan

mata pelajaran IPS pada kelas IV sedangkan penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran Tematik tema 4 kelas III.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriya & Retnoningsih, 2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran LADINGBOME (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan temuan yang signifikan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran LADINGBOME termasuk dalam kategori layak. Penelitian ini juga menggunakan SPSS 22 untuk membandingkan tingkat motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03. Hasil angket posttest kelas kontrol dan eksperimen mendukung hipotesis yang menunjukkan bahwa memang terdapat perbedaan dalam motivasi belajar antara kedua kelompok.

Para peneliti memiliki kesamaan dalam pendekatan mereka, yaitu dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Namun terdapat perbedaan dalam pemilihan model. Para peneliti saat ini memilih model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, seperti yang dirancang oleh Robert Maribe Branch. Sebaliknya, peneliti sebelumnya menggunakan model yang dibuat oleh Borg dan Gall, yang mencakup 10 langkah berbeda dalam proses penelitian.

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir