

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK MELALUI METODE TGT DI SEKOLAH DASAR

Yulia Pramusinta, Universitas Islam Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

Email : *yuliapramusinta@unisla.ac.id*

Alfiana Indah Lestari, Universitas Islam Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

Email : *sitimufarroha95@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media gambar dari buku, hal ini membuat siswa bosan dan tidak fokus pada pelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADIIE dalam tahap pengembangannya. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di MI Al-Hikmah dan MI Mamba'ul Ulum, pada mata pelajaran IPS. Instrumen dalam penelitian ini adalah modul ajar dengan metode TGT, angket validator ahli, dan angket kemenarikan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor ahli materi sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media 92,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa 93,3% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket kemenarikan media meliputi uji coba perorangan dengan nilai 94,1% dengan kriteria sangat menarik, uji coba kelompok kecil dengan nilai 95,5% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba kelompok besar dengan nilai 97,7% dengan kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media board game berbasis permainan egrang batok memenuhi persyaratan dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Media Board game ini juga terbukti efektif diajarkan melalui metode TGT.

Kata Kunci: *Media Board Game, Egrang Batok, Metode TGT*

Pendahuluan

Permainan tradisional, juga dikenal sebagai "dolan anak", adalah salah satu kekayaan budaya yang harus dilestarikan oleh negara. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa permainan tradisional masih ada dan bahkan lebih baik jika mereka dapat

berkembang. (Suyami, 2019) Manfaat permainan tradisional termasuk kemudahan penggunaan dan kemampuan untuk menghemat bahan. Selain itu, komponen ketangkasan, kecerdasan, dan kebersamaan lebih diprioritaskan dalam permainan tradisional. (Simatupang, 2020) Siswa

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

sekolah dasar telah menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan semangat, ketangkasan, komunikasi, dan kolaborasi. Untuk menanggapi penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional, mengenalkan berbagai permainan kepada siswa mendorong pelestarian kearifan lokal. Permainan tradisional membantu perkembangan kecerdasan fisik, intelektual, dan sosial komunikasi anak, tetapi minat anak sangat rendah. Media pendidikan dapat meningkatkan minat anak. (Wahyu & Rukiyati, 2022)

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar untuk menyampaikan materi-materi menyenangkan. (Suwardani et al., 2021)

Seiring berkembangnya zaman, berbagai jenis media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa belajar. Ini tidak hanya harus bergantung pada buku atau papan tulis, tetapi juga harus menggunakan media yang menarik, bervariasi, dan inovatif untuk mengajar. Media pembelajaran adalah alat untuk mengirimkan atau menyampaikan pesan yang mengandung pesan instruksional atau informasi yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Bentuk media pembelajaran berkembang dan berubah seiring dengan zaman. Untuk memilih jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru harus memahami dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran.

Mereka juga harus memahami sifat dan karakteristik dari masing-masing jenis media pembelajaran. (Kristanto, 2019)

Pembelajaran abad 21 mengalami perubahan yang signifikan terutama di bidang pendidikan, media pembelajaran yang ideal di abad ini harus dapat diintegrasikan ke dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif. Guru harus mampu membuktikan bahwa, meskipun siswa berada di zaman yang berbeda, perbedaan zaman tidak akan menghalangi mereka untuk mengembangkan bakat dan potensi mereka di era globalisasi. (Rosnaeni, 2021) Sumber daya manusia sangat dibutuhkan di Abad ini, jadi guru harus inovasi dalam proses pembelajaran. (Rahayu et al., 2022) Dalam pembelajaran abad kedua puluh satu, terjadi peralihan dalam pendekatan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik seharusnya membantu siswa kolaborasi. Kolaborasi adalah kerja sama dengan seseorang atau beberapa orang dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Ini adalah aktivitas penting yang harus dilakukan selama proses pembelajaran agar siswa belajar bekerja sama dengan baik di masa depan (Yulia Pramusinta et al., 2025)

Siswa akan belajar tentang kelompok, penyesuaian, dan kepemimpinan dalam pelajaran ini. Tujuan kerja sama adalah agar siswa lebih baik bekerja sama dengan siswa lain, lebih memahami orang lain, dan

lebih siap untuk menerima pendapat yang berbeda. Kerja sama juga mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab, beradaptasi dengan lingkungan dan masyarakat, dan menetapkan tujuan yang tinggi untuk kelompok dan individu. (Hasibuan & Prastowo, 2019) Karena pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain menciptakan kesan belajar yang menyenangkan, siswa dapat merasa tertekan secara psikologis dan tidak bosan dengan apa yang diajarkan guru. Kegiatan bermain dapat memberi siswa kemampuan untuk membuat, menentukan, mencipta, membongkar, memasang, mencoba, memecahkan masalah, bekerja sama dengan teman sejawat, dan menyelesaikan proyek (Pramusinta et al., 2025)

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membentuk siswa agar memiliki sikap toleransi yang tinggi. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap toleransi adalah model kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT). Konsep TGT dirancang untuk membentuk kelompok belajar yang berkolaborasi, berdiskusi, dan bermain bersama. Siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku atau ras. Dengan adanya keragaman dalam kelompok, siswa akan lebih banyak berinteraksi melalui diskusi, yang pada gilirannya akan membantu mereka menghargai keberagaman dan berbagai

pendapat, serta meningkatkan tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah (Kamila et al., 2024)

Kurikulum merdeka mengubah kebijakan pendidikan dan menambahkan mata pelajaran baru, seperti IPAS.

Kurikulum merdeka juga menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan menggabungkan kedua mata pelajaran, diharapkan siswa akan lebih mampu mengendalikan lingkungan alam dan sosial. IPAS juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menjadi ilmu terapan yang dibutuhkan siswa. Siswa memerlukan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial untuk berhasil dalam kehidupan masyarakat, tetapi seperti yang terlihat di sekolah, beberapa siswa tampaknya tidak tertarik dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Guru tidak menggunakan media saat mengajar di kelas, membuat siswa tidak tertarik dan bosan. Akibatnya, banyak siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa, media pembelajaran harus diterapkan. (Suwardani et al., 2021) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa, media pembelajaran harus diterapkan. Namun, implementasi

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

media pembelajaran masih kurang karena beberapa kekurangan dalam analisis. Proses belajar mengajar harus berjalan dengan baik dan kreatif karena guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan melalui pemahaman mereka dan menggunakan contoh nyata. (Pramusinta & Faizah, 2022) Namun, pada kenyataannya, banyak sekolah masih menggunakan media pembelajaran seadanya. Media seadanya berarti media pembelajaran yang digunakan hanya secara minimal dan tidak memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebagai contoh, guru hanya menggunakan fotokopi bahan ajar, papan tulis, dan penjelasan lisan. Mereka tidak menggunakan media atau game yang menantang atau menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik lagi dan sulit bagi siswa untuk mendorong partisipasi aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak memadai berpotensi menyebabkan pelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. (Kristanto, 2019.)

Berdasarkan observasi di sekolah menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dan kurang fokus pada pembelajaran di dalam kelas, hal ini di karenakan guru kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Dari permasalahan di

atas, perlu adanya kemahiran guru dalam mengatur jalannya kegiatan pembelajaran dengan kreativitas media, salah satunya yaitu dengan mengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena dengan merubah media pembelajaran yang menarik saat mengajar memungkinkan siswa akan merasakan atmosfer suasana belajar yang baru. Ketidak menariknya media pembelajaran dapat menjadikan siswa tidak fokus saat belajar, untuk itu perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan Board Game memiliki karakteristik unik yang berkaitan dengan mata pelajaran atau materi tersebut, serta penggunaan media permainan Board Game yang praktis dan efisien untuk pembelajaran. Penggunaan media permainan Board Game dalam kegiatan pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik (Nurhayani et al., 2021). Penelitian mengenai media board menunjukkan hasil yaitu media board game dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah. Media board game juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Safitri, 2020).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Maydiantoro, 2019) *research and development* adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji, memvalidasi suatu produk yang akan digunakan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan. Penelitian dilaksanakan di MI Al-Hikmah Lamongan dan MI Mamba'ul Ulum, Mantup, Lamongan. Pada penelitian menggunakan model ADDIE. Adapun lima tahap dalam model ADDIE ialah *analyze, design, development, implementation dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data yaitu: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi, 4) Modul ajar metode TGT, 5) Angket Kebutuhan media, Angket kelayakan, dan Angket kemenarikan. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas 4 MI Al-Hikmah dan MI Mamba'ul ulum, dengan cara dilakukan uji coba perorangan dengan jumlah 4 siswa di MI Mamba'ul Ulum, uji coba kelompok kecil 12 siswa di MI Mamba'ul Ulum, dan uji coba kelompok besar 22 siswa di MI Al-Hikmah.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis

Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam proses pembelajaran, seperti media

pembelajaran yang tidak memadai. Di kelas IV, kegiatan pembelajaran IPAS masih menggunakan media yang seadanya. Media yang digunakan oleh guru membuat siswa tidak semangat untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan pra penelitian dan pembagian angket di MI Al-Hikmah untuk mengetahui seberapa penting media bagi siswa. Dari 22 siswa dengan rata-rata 14,04. 20 siswa mendapatkan kategori "Sangat baik" dengan presentasi 91%, Penelitian pra di MI Mamba'ul Ulum melibatkan 16 siswa, dengan rata-rata 13,75 siswa termasuk dalam kategori "Sangat baik", dengan presentase 88%, dan 2 siswa termasuk dalam kategori "Baik", dengan presentase 12%.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas proses belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil pra-penelitian di MI Al-Hikmah dan MI Mamba'ul Ulum, ditemukan bahwa mayoritas siswa menganggap media pembelajaran sebagai aspek yang sangat penting. Hal ini tercermin dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 91% siswa di MI Al-Hikmah dan 88% siswa di MI Mamba'ul Ulum menilai media yang baik sangat membantu dalam pembelajaran. Kurangnya media yang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran seperti IPAS (Pentianasari et

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Ayu Pertiwi et al., 2023)

Analisis Pembelajaran

Peneliti melihat pembelajaran di lapangan dan menemukan hambatan yang menyebabkan pembelajaran pasif di kelas. Dalam pembelajaran IPAS kelas IV MI Al-Hikmah, peneliti menemukan bahwa siswa, terutama dibangku belakang, menjadi bosan dan tidak fokus saat guru menerangkan. Ini terjadi karena guru hanya memberikan media gambar di buku pelajaran dan kadang-kadang menggunakan LCD proyektor, tetapi tidak sering. Jika mereka tidak menggunakan LCD, guru hanya menjelaskan menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran IPAS kelas IV MI Mamba'ul ulum, peneliti menemukan bahwa siswa, bosan dan tidak fokus saat guru menerangkan pelajaran. Meskipun guru telah menggunakan media, seperti LCD proyektor, mereka tidak sering menggunakannya karena keterbatasan sekolah.

Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa, yang salah satunya dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi kejenuhan siswa di kelas (Alisia Zahro'Atul Baroroh, 2024) Oleh

karena itu, guru perlu mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai agar suasana belajar lebih dinamis dan mendukung keterlibatan semua siswa, salah satunya dengan menggunakan media game berbasis permainan tradisional yang saat ini sudah terasingkan. (Bagas Sri Wazuda et al., 2024)

Analisis Siswa

Analisis siswa di MI Al-Hikmah dan MI Mamba'ul Ulum mendapati bahwa dalam kegiatan belajar siswa banyak yang tidak fokus karena bosan saat pembelajaran, untuk mengatasi kendala tersebut perlu mengkaitkan media pembelajaran yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran agar siswa termotivasi dan lebih fokus dan semangat kembali pada saat pembelajaran. Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran dapat berdampak signifikan terhadap tingkat fokus dan semangat belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di MI Al-Hikmah dan MI Mamba'ul Ulum, terlihat bahwa dominasi metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik menyebabkan kejenuhan. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (Lestari et al., 2021) Media seperti permainan atau game terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman

konsep, dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.(Andika Pratama et al., 2025) Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu solusi penting dalam mengatasi kejenuhan siswa dan membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Tahap Desain

Pada tahap desain di jabarkan alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan media board game, yang terangkum pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Prototype Media Board Game

No.	Bagian	Keterangan
1	Papan Board Game	Berisikan nomor urut 1-7 sebanyak 4 kali Setiap petak memiliki warna biru, merah, biru, dan kuning Ada ikon bom
2	Kartu Board Game	Ada 2 tipe kartu (Kartu pertanyaan dan Kartu tantangan) Kartu pertanyaan dengan: <ul style="list-style-type: none"> • Font bagian sampul (<i>Tropika</i>) Ukuran Font 30 • Font bagian isi kartu (<i>Fatura Condensed</i>) Ukuran Font 20 Kartu tantangan dengan: <ul style="list-style-type: none"> • Font bagian sampul (<i>Tropika</i>) Ukuran Font 30 • Font bagian isi kartu (<i>Fatura</i>

		<i>Condensed</i> Ukuran Font 16,5
3	Dadu	Ada gambar di kartu Berbentuk kubus Berisikan 6 angka yang ditandai dengan titik
4	Egrang Batok	Terbuat dari batok kelapa Terdapat tali yang terbuat dari tali pramuka

Tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran berperan penting untuk menciptakan produk yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan fungsional bagi siswa. Desain yang melibatkan unsur permainan, seperti board game berbasis permainan tradisional egrang batok, dapat meningkatkan minat belajar karena menggabungkan aspek hiburan dan pembelajaran secara bersamaan. Media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan preferensi siswa terbukti lebih efektif dalam membangkitkan motivasi dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar.(Yustika, 2023) Oleh karena itu, desain media harus memperhatikan aspek estetika, kesederhanaan aturan permainan, serta relevansi materi agar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Nordiana et al., 2024).

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan konsep desain

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

produk dalam bentuk yang lebih nyata. Adapun langkah-langkah pembuatan produk sebagai berikut:

Tahap Pembuatan Produk

- 1) Membuat konsep awal dengan menggunakan aplikasi canva pro
- 2) Menyiapkan semua kebutuhan mulai dari konsep, materi sampai gambar-gambar yang akan digunakan dalam media yakni menggunakan teknologi AI
- 3) Membuat kanvas dengan ukuran 3x3 Meter kemudian mewarnai background dengan warna yang cerah
- 4) Membuat petak-petak untuk tempat jalan menggunakan egrang batok kemudian menambahkan angka kedalam setiap petak, bom, dan scan, serta gambar-gambar menarik lainnya.



Gambar 1 : Petak Media Board Game

- 5) Mempersiapkan kartu pertanyaan dan kartu tantangan dengan materi dan desain yang menarik



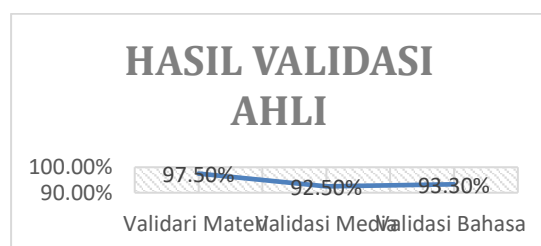
Gambar 2 : Kartu pertanyaan dan kartu tantangan

Pembuatan produk media pembelajaran diperlukan sebagai upaya menciptakan sarana belajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Hernawati et al., 2024). Oleh karena itu, proses perancangan produk harus dimulai dengan menyusun konsep, memilih materi yang relevan, dan mendesain visual yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dirancang melalui tahapan sistematis dan menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Selain itu, menambahkan elemen permainan seperti kartu tantangan, gambar menarik, serta papan interaktif berukuran besar dapat mengembangkan berbagai aspek siswa secara seimbang. (Aulia & Aufa, 2024).

Tahap Validasi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Ahli

materi menyatakan bahwa isi dalam media sudah sesuai dengan kurikulum dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Ahli media menilai bahwa tampilan, gambar, dan cara penggunaan media sudah menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Sementara itu, ahli bahasa menyampaikan bahwa kalimat dan kata-kata yang digunakan sudah sesuai dengan usia dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan tanpa perlu banyak perbaikan. Berikut gambar grafik hasil validasi produk media board game.



Gambar 3: Grafik Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran merupakan tahap penting dalam proses pengembangan sebelum media tersebut digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum, tingkat perkembangan siswa, dan kebenaran konsep yang disampaikan. Sementara itu, validasi dari ahli media berfokus pada aspek desain visual, keterpakaian, interaktivitas, serta

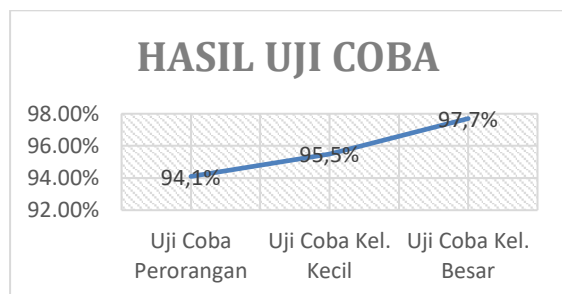
kemudahan penggunaan agar media mampu menarik minat dan membantu pemahaman siswa. Di sisi lain, ahli bahasa berperan dalam menilai penggunaan kosakata, struktur kalimat, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan literasi siswa sekolah dasar. (Septiyani & Mukhlishina, 2023) Ketiga aspek ini saling melengkapi dalam memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan ramah pengguna. Oleh karena itu, validasi oleh ketiga jenis ahli tersebut menjadi tolok ukur awal kelayakan suatu media sebelum diterapkan di lapangan (Afifah et al., 2022).

Tahap Implementasi

Media pembelajaran yang telah dibuat diuji coba secara bertahap, yaitu melalui uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Pada uji perorangan, siswa dapat memahami isi media dengan baik dan merasa senang saat menggunakannya. Kemudian, saat diuji dalam kelompok kecil, media ini membantu siswa untuk saling bekerja sama dan belajar bersama. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya menarik tetapi juga mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Selanjutnya, pada uji kelompok besar, media dapat digunakan oleh seluruh siswa dalam kelas dengan lancar. Kegiatan belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Berdasarkan ketiga tahap uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

sudah cocok dan menarik untuk digunakan oleh siswa. Berikut hasil tahap uji coba produk media board game :



Gambar 4: Grafik Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

Sebelum media pembelajaran digunakan di kelas, perlu dilakukan beberapa tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan mudah digunakan. (Fachrurrozi et al., 2021) Tahapan ini sangat penting agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga benar-benar bermanfaat dan cocok digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, uji coba bertahap dapat membantu peneliti memperbaiki media sebelum digunakan secara luas dalam pembelajaran. (Rosyidah, 2021).

Tahap Evaluasi

Media pembelajaran IPAS yang dikembangkan melalui tahapan yang sistematis dapat digunakan dengan sangat baik. (Sulistyowati et al., 2024) Media yang dirancang dengan

memperhatikan isi, tampilan, dan bahasa yang sederhana dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPAS dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. (Inayati & Setyasto, 2024) Faktor pendukung dari media Board Game berbasis permainan tradisional ini adalah kemampuan untuk menghilangkan rasa bosan di kelas dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Faktor penghambat media ini adalah soal yang ada di media, yang membuat beberapa siswa kesulitan mengerjakan tugas.

Analisis Penggunaan Metode TGT

Penerapan metode TGT pada pembelajaran IPS menggunakan lima langkah dalam pembelajarannya yakni: (Kamila et al., 2024) 1) presentasi kelas, pada fase ini siswa mempresentasikan peta konsep yang telah di buat, kemudian kelompok yang lain memberikan tanggapan atas presentasi tersebut 2) belajar dalam kelompok, pada fase ini siswa mengerjakan LKPD dengan membuat proyek "egrang evolution", dimana setiap siswa mampu berkerjasama dalam membuat karya gambar egrang yang merupakan permainan tradisional masyarakat sekitar, 3) permainan, pada fase ini Siswa mulai bermain secara bergiliran dengan melempar dadu, lalu berjalan menggunakan egrang batok sesuai angka yang diperoleh. 4) pertandingan, pada fase ini setiap siswa yang berhenti pada kotak tertentu akan

mendapat kartu pertanyaan jika berhenti di kotak biasa dan mendapat kartu tantangan jika berhenti di kotak bom. 5) rekognisi/penghargaan tim, pada langkah ini guru memberikan apresiasi kepada seluruh tim atas kerja sama dan hasil belajar yang telah dicapai.

Penerapan metode TGT dengan media board game dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan kreatif, karena guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal melalui pemahaman dan contoh-contoh yang sering dijumpai dalam kehidupan (Yulia Pramusinta et al., 2025).

Penerapan metode TGT dan media Board Game berbasis permainan tradisional ini adalah mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu memotivasi siswa serta menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran dikelas (Winangun, 2020). Media pembelajaran berbasis permainan adalah solusi bagus untuk mengatasi kebosanan siswa saat belajar. Secara psikologis, anak-anak lebih membutuhkan suasana bermain yang menyenangkan dalam belajar. Maka dari itu penerapan metode TGT dan media Board Game berbasis permainan tradisional egrang batok bisa menjadi alternatif untuk mengatasi problematika di dalam kelas (Pramusinta et al., 2025).

Simpulan

Penggunaan media boardgame berbasis permainan tradisional egrang batok menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil pengembangan media ini menunjukkan tingkat kemenarikan yang tinggi ketika di gunakan dalam pembelajaran dan di padukan dengan menggunakan metode TGT. Media board game ini juga di lengkapi dengan buku petunjuk penggunaan agar memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media pada waktu pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alisia Zahro'Atul Baroroh. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di MI/SD. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.941>
- Andika Pratama, Lestari Widjaya, Rizky Ananda, & Fitriani Nugraha. (2025). Game-Based Learning Terhadap Penguasaan Materi Matematika Siswa Sd. *Journal*

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

- Central Publisher*, 1(10), 1229–1236.
<https://doi.org/10.60145/jcp.v1i10.233>
- Aulia, R., & Aufa, A. (2024). Pengembangan kartu edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 700–711.
- Ayu Pertiwi, L., Uzma, R. H., Ardila, R., & Pramita, Y. (2023). Pengembangan Sumber Belajar Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 162–176.
<https://doi.org/10.51311/el-madib.v3i2.604>
- Bagas Sri Wazuda, M., Wahyuning Subayani, N., & Muhammadiyah Gresik, U. (2024). *Analisis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Sains dan Sosial di SD*. 09.
- Fachrurrozi, F., Utami, N. C. M., & Aldian, R. (2021). Pengembangan Buku Audio Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 17–31.
<https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p17-31>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1).
<https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 316–321.
- Inayati, D., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website dengan Berbantuan Lectora inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2480–2487.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7028>
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Kristanto, A. (2019). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506. <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.41537>
- Pramusinta, Y., Agustin, F. A., Afidah, N. W., Rosidah, E. L., Mahsunah, T., & Wahyuddin, M. (2025). Carya Baksya Sebagai Sarana Anak Desa Untuk Mengasah Kreativitas Dalam Mewujudkan Desa Maju Melalui Pelestarian Budaya. *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 50–63. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v7i1.50-63>
- Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rosyidah, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang “Telaga” (Tematik Kelas Tiga) Untuk Siswa Kelas Iii Sd Negeri Mangunrejo Magetan Development of Telaga Crossword Media (Third Grade Thematic). 9.*
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Septiyani, D. D., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bercerita Materi Menentukan Ide Pokok melalui Teks Non Fiksi Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2567–2575. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5925>

Penggunaan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Melalui Metode TGT di Sekolah Dasar

- Simatupang, N. (2020). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 03(1), 1-31.
- Sulistiyowati, S., Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, R., & Wahid, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Mi/Sd. *As-Sibyan*, 7(1), 35-52. https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v7i1.632
- Suwardani, S., Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2021). Desain Board Games “Dolanan Yuk” Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, 2(1), 21-32.
- Suyami. (2019). Ancak-Ancak Alis : Ekspresi Budaya Agraris Dalam Permainan Anak. *Jantra*, 14(1), 15-26.
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109-120.
- Yulia Pramusinta, Kiky Chandra Silvia A, & Pratiwi Viyanti. (2025). *Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 Untuk Sekolah Dasar* (1st ed.). Academia Publication. https://www.researchgate.net/publication/395177980_MODEL_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_ABAD_21_UNTUK_SEKOLAH_DASAR
- Yustika, L. (2023). *Pengembangan Board Game Penjumlahan dan Pengurangan (JURA) pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*.