

## Efektivitas Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Theana Putri Permananda, <sup>2</sup>Wahyudi

<sup>1, 2</sup> FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro No 52-60, Salatiga, Jawa Tengah  
e-mail: <sup>1</sup>theanap15@gmail.com, <sup>2</sup>yudhi@staff.uksw.edu

### *The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill*

---

#### **Kata Kunci**

Media Pembelajaran  
*Board Game*,  
Pembelajaran Tematik,  
Kemampuan Pemecahan  
Masalah.

---

**Keywords:**  
*Board Game as Learning  
Medium, Thematic  
Learning, Problem  
Solving Skill.*

---

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berupa *Board Game* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Desain pra eksperimental yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pola *one grup pretest-posttest*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, observasi, dan wawancara. Efektivitas media *Board Game* dilihat dari hasil pretes dan postes kemampuan pemecahan masalah dengan cara uji *Paired Sample T-Test* dibantu dengan program SPSS 25.0 for windows. Hasil uji *paired T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, dengan rata-rata pretes 65% dan postes 79%, sehingga dapat dikatakan bahwa media *Board Game* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

---

#### **Abstract:**

*The purpose of this research is to figure out the effectiveness toward problem solving skill in thematic course by using Board Game as the medium of Teams Games Tournament learning discourse. Pre experimental design which applies in this research is using one group pretest - post test pattern. The collecting data done by using test, observation, and interview. The effectiveness by using Board Game can be seen in the result of pretest and posttest about problem solving skill by Paired Sample testing and assisted with SPSS 25.0 for windows program. Paired T-Test result obtained from Sig score. (2-tailed) same to 0,000 or less than 0,05 with the pretest average 65% and 79% for the post test. Furthermore, Board Game is effective to enhance the problem solving skill*

---

#### **Article History :**

Received : 11 Desember 2019

Revised : 7 Januari 2020

Accepted : 10 Februari 2020

---

## **Pendahuluan**

Pembelajaran tematik bertujuan untuk membiasakan siswa selalu berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skill*) yang menuntut siswa mampu belajar berpikir (*learn to think*) dan bagaimana caranya belajar (*how to learn*) melalui pengalaman yang dia miliki (*learning experience*) (Usmaedi, 2017). Hal ini sejalan dengan tuntutan abad 21 yang mengharapkan pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, mandiri, kreatif, dan inovatif melalui pemberian tantangan atau masalah kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah yang kompleks dengan penggunaan teknologi dan melalui penggunaan prinsip belajar yang berorientasi pada masalah, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Rusman, 2017). Wahyudi&Anugraheni (2017) menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah usaha menemukan solusi dari suatu masalah yang tidak rutin agar masalah tersebut dapat diselesaikan tanpa adanya kesulitan lagi, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya ketika akan memecahkan suatu masalah dalam rangka mencapai tujuan secara tepat (Slavin dalam Indarwati, Wahyudi, dan Ratu, 2014).

Berdasarkan tuntutan pembelajaran abad 21, diharapkan guru dapat mengembangkan keterampilannya dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di abad 21 salah satunya dengan menerapkan belajar sambil bermain dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa terbebani. Sejalan dengan hal tersebut Asmara (2016) mengatakan bahwa kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang sesuai karakter siswa mutlak diperlukan. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuannya berdasarkan pemecahan suatu masalah. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah dalam hal menyajikan materi. Penyajian materi yang tidak membosankan, menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran (Susanto, 2016). Contohnya dengan menggunakan media dalam menyajikan materi pembelajaran. Sejalan dengan Reiser, Berland, & Kenyon (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga peran guru sebagai fasilitator berjalan dengan efektif.

Keterampilan berpikir merupakan kemampuan yang bersifat abstrak, tidak bisa dilihat sebelum dibuktikan dengan aktivitas yang kongkret, sehingga dibutuhkan alat agar dapat mengkonkritkan hasil berpikir siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratama&Antomi Saregar (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan suatu konsep atau gagasan. Sejalan dengan Sasmito&Ali Mustadi (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk menemukan konsep dan memahami materi secara mandiri, kaya akan tugas untuk berlatih dan melatih kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 dan guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran yang melibatkan peran siswa di kelas seperti belajar sambil bermain agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Saifuddin, 2015).

Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan masih mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif. Pembelajaran hanya ditujukan untuk mencapai target nilai ujian dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat mengasah kemampuan berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah (Rachmawati, 2012)

Hal tersebut menjadi alasan penulis untuk menguji efektifitas media *Board Game* untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam media *Board Game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran berbasis tematik sesuai tingkat perkembangannya. Media *Board Game* berbentuk permainan yang dimainkan dalam kelompok. Dengan media *Board Game* siswa dapat belajar dan bermain, sehingga dapat tercipta

pembelajaran yang menyenangkan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pra eksperimental dengan pola *one grup pretest-posttest*. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Board Game* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Sebelum belajar menggunakan media *Board Game*, siswa diberi soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mengikuti pembelajaran siswa diberi soal *posttest* untuk melihat pengaruh dari pembelajaran menggunakan *Board Game*. Efektivitas media pembelajaran *Board Game* dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil pretes dan postes.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar di sekolah SD Kanisius Salatiga yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknis tes, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa, hasil tes dibandingkan dan dianalisis menggunakan program SPSS melalui uji *paired T-Test*. Pedoman untuk *scoring* kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan berdasarkan ketentuan sebagaimana pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah

No.	Indikator	Reaksi Terhadap Soal/Masalah	Skor
1.	Menganalisis Masalah	Tidak memperhatikan dan tidak dapat memahami soal/masalah.	1
		Kurang tepat dalam memahami soal/masalah.	2
		Hanya menuliskan sedikit yang diketahui dan ditanya.	3
		Dapat menuliskan dan menjelaskan semua yang diketahui dan ditanya.	4
2.	Merencanakan penyelesaian	Tidak memiliki rencana penyelesaian.	1
		Cara yang direncanakan kurang tepat.	2
		Menggunakan satu cara tertentu, namun mengarah pada jawaban yang salah.	3
		Menggunakan satu cara tertentu dan jawaban yang dihasilkan benar.	4
3.	Melaksanakan penyelesaian	Tidak ada penyelesaian.	1
		Ada penyelesaian, namun prosedur kurang jelas.	2
		Menggunakan satu prosedur tertentu yang benar, namun salah dalam melakukan perhitungan.	3
		Menggunakan prosedur tertentu dengan hasil perhitungan yang benar.	4
4.	Memeriksa kembali	Tidak ada pemeriksaan jawaban/pembuktian.	1
		Pemeriksaan hanya terdapat pada proses.	2
		Kurang tepat dalam melakukan pembuktian.	3
		Melakukan pembuktian dengan hasil yang sesuai.	4

Hasil pretes dan postes dianalisis dan dibandingkan dengan cara melakukan uji *paired T-Test*. Teknik analisis data dilakukan untuk melihat efektifitas media *Board Game*.

Penentuan nilai akhir menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Persentase

SkorAktual = Skor yang diberikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item.

Angka persentase kemudian dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Penentuan Level Kemampuan Pemecahan Masalah

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
31-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	SangatRendah

## Hasil Dan Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media *Board Game* dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang memiliki 4 sintaks yaitu tahap penyampaian informasi, tahap pembentukan tim (kelompok), tahap permainan *game tournament*, tahap pemberian penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prawiyogi (2016) model pembelajaran TGT dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga memudahkan siswa pada saat menjawab soal dalam kelompoknya. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dibantu dengan guru kelas digunakan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah siswa, serta melihat respon siswa dalam menghadapi soal yang terdapat dalam *Board Game*. Hasil kemampuan pemecahan masalah pretes siswa memperoleh rata-rata sebesar 65% dengan persentase aspek analisis masalah sebesar 61%, merencanakan penyelesaian sebesar 68%, melaksanakan penyelesaian sebesar 67%, memeriksa kembali sebesar 62%. Hasil postes pada kemampuan pemecahan masalah memperoleh rata-rata sebesar 79% dengan persentase aspek analisis masalah sebesar 81%, merencanakan penyelesaian sebesar 82%, melaksanakan penyelesaian sebesar 79%, memeriksa kembali sebesar 75%. Berdasarkan hasil pretes dan postes terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang semula 65% menjadi 79%.

Tes tertulis dilakukan dengan cara pemberian soal pretes dan postes. Soal pretes digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan soal postes digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sekolah yang dijadikan sampel adalah 70, sehingga jika hasil belajar siswa mencapai nilai minimal 70 dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* dikatakan efektif.

Berikut ini adalah hasil pretes dan postes siswa yang telah dikoreksi melalui metode analitik dan metode global.

**Tabel 3.** Ketuntasan Hasil Pretes

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tuntas	$\geq 70$	5	20%
Tidak Tuntas	$< 70$	20	80%
Jumlah		25	100%
Nilai Terendah		45	
Nilai Tertinggi		76	
Rata-Rata		65	

Berdasarkan tabel di atas, hasil pretes dapat dinyatakan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai  $\geq 70$  sebesar 20% atau sebanyak 5 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai  $< 70$  sebesar 80% atau sebanyak 20 siswa.

Hasil analisis pretes ini dijadikan data awal untuk dapat diperbaiki pada hasil postes yang dilaksanakan.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *Board Game* siswa diberikan soal postes, berikut ini adalah hasil postes:

**Tabel 4.** Ketuntasan Hasil Postes

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tuntas	$\geq 70$	23	92%
Tidak Tuntas	$< 70$	2	8%
Jumlah		25	100%
Nilai Terendah		68	
Nilai Tertinggi		92	
Rata-Rata		79	

Hasil postes pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai  $\geq 70$  sebesar 92% atau sebanyak 23 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai  $< 70$  sebesar 8% atau sebanyak 2 siswa. Selanjutnya hasil pretes dan postes diolah menggunakan *software SPSS 25.0 for windows* menggunakan uji *paired T-Test* untuk melihat perbedaan hasilnya.

**Tabel 5.** Hasil Uji Paired T-Test

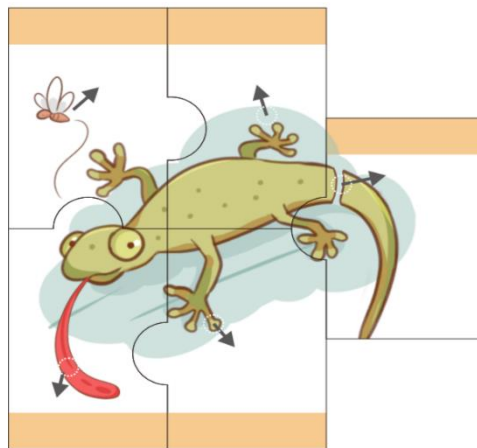
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretes	-	8.43366	1.68673	-	-	-	24	.000
	-	14.72			18.20124	11.23876	8.727		
	Postes	000							

Uji *paired sample T-Test* mendapat hasil pretes dan postes dari tabel tersebut menunjukkan hasil Sig. (2-tailed) 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan hasil postes.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang sudah dilakukan peneliti, didapatkan hasil bahwa media *Board Game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan media *Board Game* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah melalui soal cerita yang terdapat dalam

**Board Game.** Media pembelajaran *Board Game* juga dirancang sebagai sebuah permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Desmita (2009) yang mengatakan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih senang bermain, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung.

Media *Board Game* merupakan bentuk inovasi dari permainan yang sudah ada seperti monopoli. Pada media *Board Game*, terdapat misi yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus menjawab soal cerita agar mampu menyelesaikan misinya. Misi dapat dikatakan selesai apabila siswa mampu menyusun *puzzle* secara utuh dan untuk mendapatkan bongkahan *puzzle* siswa harus menjawab soal yang terdapat dibalik bongkahan *puzzle* terlebih dahulu. Sehingga strategi siswa dalam menyusun *puzzle* dan menjawab soal yang terdapat pada masing-masing bongkahan *puzzle* akan menguji mereka dalam memecahkan suatu masalah dan kecepatan dalam menyelesaikan soal. Berikut ini adalah contoh *puzzle* pada media *Board Game*.



Gambar 1. Tampilan Misi *Puzzle*

<p><b>Soal Cicak 1 :</b></p> <p>Petak ini memiliki harga senilai ratusan dan puluhan. Namun, terkena biaya tambahan perawatan khusus hewan sebesar 123 karena pemilik sebelumnya kurang baik dalam merawat hewan. Sehingga petak ini memiliki harga senilai ratusan dan puluhan.</p>	<p><b>Soal Cicak 2 :</b></p> <p>Harga petak ini terdiri dari ratusan dan puluhan. Untuk membeli petak ini, tentukan sisa uang yang harus kamu bayarkan!</p> <p>Pemilik petak sebelumnya memiliki hutang sebesar 108, dan berencana membayar hutangnya dengan memberikan petak ini (senilai puluhan dan satuan). Berapakah sisa uang yang harus kamu bayar kepada pemilik petak?</p>	<p><b>Soal Cicak 3 :</b></p> <p>Mula-mula petak ini memiliki harga senilai ratusan, puluhan, dan satuan. Namun pemilik petak sebelumnya sedang berbaik hati dan memberi potongan harga sebesar 23. Setelah diberi potongan, maka petak ini memiliki harga senilai ratusan dan satuan.</p> <p>Pemilik petak sebelumnya memiliki hutang sebesar 108, dan berencana membayar hutangnya dengan memberikan petak ini (senilai puluhan dan satuan). Berapakah sisa uang yang harus kamu bayar kepada pemilik petak?</p>
<p><b>Soal Cicak 4 :</b></p>	<p><b>Soal Cicak 5 :</b></p>	

Gambar 2. Tampilan Soal Dibalik *Puzzle*

Media *Board Game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Peningkatan hasil belajar siswa melalui tes tulis juga membuktikan bahwa media *Board Game* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Board Game terbukti efektif dilihat dari hasil dari hasil pengamatan dan hasil uji teknis tes yang dilakukan peneliti dibantu dengan guru selama proses pembelajaran. Hasil penelitian kemampuan pemecahan masalah siswa menunjukkan adanya peningkatan dari yang semula 65% menjadi 79%. Dari hasil pretes dan postes yang dilakukan peneliti juga menunjukkan adanya

peningkatkan dilihat dari rata-rata awal 65 menjadi 79. Hasil pretes dan postes diolah menggunakan bantuan SPSS 25.0 for windows mendapatkan hasil Sig. (2-tailed) 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan hasil postes.

### Daftar Pustaka

- Asmara, A. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa SMK dengan pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interactive. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1).
- Desmita, M. Si, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam memahami Psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sd. *Satya Widya*, 30(1), 17-27.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84-97.
- Prawiyogi, A. G. (2016). Penerapan Model Type Tim Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1).
- Rahmawati, E. D. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (gi) untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas x 3 sma negeri colomadu tahun pelajaran 2011/2012. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 2(1).
- Reiser, B. J., Berland, L. K., & Kenyon, L. 2012. Engaging students in the scientific practices of explanation and argumentation. *Science Scope*, 35(8), 6-11.
- Rusman, R. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Saifudin, M. F. (2015). Menumbuhkan Keterampilan Bahasa Indonesia melalui Pembelajaran Interaksi di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra III yang diselenggarakan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada*, 30-31.
- Sasmito, L. F., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik-Integratif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Susanto Ahmad, M. P. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Usmaedi, U. (2017). Menggagas Pembelajaran HOTS Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 3(1), 82-95.
- Wahyudi, I. A., & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Satya Wacana University Press.