

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nelci Oktaviani, Ridha Mery Utami

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu
Lampung Jl.KH.Ahmad Dahlan No.112, Pringsewu Utara, kec.Pringsewu, Kabupaten
Pringsewu Lampung,35373

E-mail : nelciokta@gmail.com, ridhameritami@gmail.com**Abstrak**

Pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam artikel ini, dibahas pemanfaatan board game sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan nilai gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan yang menarik dengan materi pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan partisipatif. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan board game terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan positif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta membantu pembentukan karakter siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Board Game, Media Pembelajaran, Gotong Royong, Interaktif, Sekolah Dasar

Abstract

Interactive and enjoyable learning has been proven to increase student engagement in the teaching and learning process. This article discusses the use of board games as a learning medium to teach the value of mutual cooperation in Civic Education (PKn) lessons. This learning medium is designed by integrating engaging game elements with educational content, enabling students to learn actively and participatively. Based on research findings, the use of board games has proven effective in creating a conducive and positive learning environment, enhancing students' understanding of the material, and contributing to the holistic development of their character.

Keywords: Board Game, Learning Medium, Cooperation, Interactive, Elementary School

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish

by : Sindoro



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)**Pendahuluan**

Nilai gotong royong merupakan salah satu nilai fundamental dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Namun, metode pembelajaran konvensional yang banyak digunakan, seperti ceramah, sering kali kurang mampu menarik minat

dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang lebih inovatif dan menyenangkan agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan, khususnya menggunakan board game. Board game menawarkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif karena menggabungkan aspek interaksi sosial dan pembelajaran langsung. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat mengalami simulasi dan aktivitas kelompok yang meniru situasi kehidupan nyata. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana board game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mendukung pengajaran nilai gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, kebutuhan dan karakteristik siswa dianalisis untuk menentukan desain media pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan, board game dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan aspek pedagogis dan kesesuaian materi. Implementasi dilakukan dengan menerapkan media tersebut di kelas IV Sekolah Dasar, dan evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan observasi kelas, wawancara dengan guru, serta angket yang diberikan kepada siswa setelah penggunaan board game.

Hasil dan Pembahasan

Board game yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang khusus untuk mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Permainan tersebut mengandung berbagai tantangan yang relevan dengan nilai gotong royong, seperti kerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama dan menjawab pertanyaan yang didasarkan pada situasi nyata yang mengharuskan kolaborasi antar siswa.

Hasil dari implementasi media board game menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Guru melaporkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep gotong royong setelah menggunakan media ini. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga memberikan manfaat tambahan berupa pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar siswa, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran karakter.

Kesimpulan

Penggunaan media board game sebagai alat pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai gotong royong dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, board game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis karakter yang dapat diterapkan secara luas di sekolah dasar.

Referensi

- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills*. Pearson.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2014). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Pearson.

Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.

Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). *Instructional-Design Theories and Models*.
Routledge.