

PELATIHAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Hadi Gunawan Sakti¹

¹Program Studi Teknologi Pendidikan FIPP UNDIKMA

e-mail: hadigunawansakti@undikma.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar menggunakan Media *Board Game* merupakan salah satu penunjang dalam usaha untuk mengelola atau mengendalikan diri dari proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, sehingga para pengajar perlu dibina dan diarahkan dengan baik di dalam membuat sebuah media pembelajaran yang akan mampu memberikan sebuah output yang lebih baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Lingsar terdapat permasalahan berupa pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dilakukan inovasi pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi dan penggunaan teknik mengajar yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat suasana belajar nyaman dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi koordinasi kegiatan, persiapan alat, dan bahan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian, kegiatan ini disambut dengan antusias dan termotivasi dalam melaksanakan kegiatan tersebut, dari hasil prakteknya dapat di tarik kesimpulan bahwa 85% peserta sosialisasi telah mampu menggunakan Media Board Game dengan baik.

Katakunci: media, *board game*, hasil belajar

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan saat ini peran teknologi sangat berperan aktif, terlebih perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan. Dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi pada pendidikan di sekolah, sangat berpengaruh terhadap implementasi strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang sesuai Jannuszewski dan Molenda (dalam arsyad, 2016:7).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Lingsar terdapat permasalahan berupa pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka dilakukan inovasi pembelajaran diantaranya melalui kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi dan penggunaan teknik mengajar yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat suasana belajar nyaman dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Literature Review

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlac & Ely (2007:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1988:3) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) Motivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, dan (3) Memberi instruksi. Menurut Gerlach & Ely (2007:5) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. (1) Ciri fiksatif (*fixative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. (2) Ciri manipulative (*manipulative property*), transformasi suatu kejadian atau objek dikemungkinan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. (3) Ciri distributif (*distributive property*), ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang.

Kelebihan dari media *Board Game* menurut Sadiman (2009:78) Permainan *Board Game* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan efektif sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media *Board Game* dalam kelas dapat mengasah kemampuan dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan sesuatu sehingga dapat memberikan umpan balik langsung. Siswa menjadi lebih aktif, komunikatif dan tidak malu dalam melakukan sesuatu seperti salah dalam menjawab karena saat bermain mereka merasa seperti berkompetisi. Bermain sambil belajar dapat meningkatkan interaksi sosial antara siswa. Dengan menggunakan media *Board Game* dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mengingat materi yang di ajarkan. Adapun kekurangan *Board Game* menurut Sadiman (2009: 79) karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan, membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang diberikan sedikit maka kurang efisiensi dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain.

Menurut Purwanto (2010: 38) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Sedangkan menurut Rusmono (2017: 10) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan kedua pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur melalui evaluasi maupun hasil.

Mohammad Surya (2014:120) mengemukakan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun

menjadi beberapa jenjang kemampuan. mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mardianto (2012: 49) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Kemudian yang termasuk faktor eksternal yakni faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Dari permasalahan di atas, sehingga menarik perhatian untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat tentang.” Pelatihan pembuatan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 1 Lingsar.

Metode Pelaksanaan

Berdasarkan observasi ada beberapa fakta di lapangan menunjukkan betapa minimnya guru didalam kemampuan mengembangkan media pembelajaran berupa media *Board Game*. Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di lokasi yakni di SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat. Tim pengabdian merasa perlu untuk melakukan sebuah kegiatan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 1 Lingsar. Metode pelaksanaan pengabdian di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Koordinasi Kegiatan

Melakukan pendekatan dengan kepala sekolah dan guru-guru di SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat, dalam melaksanakan kegiatan Pelatihan dan persiapan kegiatan pengabdian

2. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan Alat media pembelajaran dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan. Dalam proses ini Tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa dari FIPP UNDIKMA sebagai bentuk dari partisipasinya

3. Pelaksanaan

1.Pemberian Materi

Kegiatan ini meliputi penyampaian dasar teoritis tentang sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berupa media *Board Game*.
- 2) Indikator nilai aspek hasil belajar yang termuat pada materi pembelajaran
- 3) Cara pengembangan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

4. Pembimbing

Diakhir sesi tanya jawab atau ISOMA, tim pengabdian membimbing guru dalam penegenalan konsep dan pelatihan pembuatan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Evaluasi

Di dalam kegiatan ini tim pengabdian akan meminta semua peserta untuk memperlihatkan hasil pengembangan media pembelajaran berupa peta berbentuk animasi yang sesuai dengan kompetensi guru masing-masing dalam pengampu mata pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta terhadap kegiatan tersebut didalam mengembangkan materi dengan memanfaatkan media media *Board Game* sebagai salah alat untuk mempermudah didalam meyampaikan materinya sehingga siswa mudah untuk memahami dan mempelajarinya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2023 pukul 08.00 WITA sampai dengan 14.00 WITA bertempat di lokasi di di SMKN 1 Lingsar, Kabupaten Lombok Barat. Kegiatan Pengabdian ini bertema tentang kegiatan Pelatihan pembuatan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki nilai tanggung jawab siswa. Kegiatan materi ini akan disampaikan oleh bapak Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd sebagai Narasumber. Kegiatan pengabdian dibuka langsung oleh Kepala SMKN 1 Lingsar. Kegiatan dihadiri oleh 45 peserta yang terdiri dari guru-guru dan siswa. Kegiatan pokok dalam pengabdian yang dilakukan di Sekolah SMKN 1 Lingsar yakni memberikan Pelatihan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan Pelatihan dipandu langsung oleh Bapak Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd. Adapun rincian materi yang diberikan adalah berupa pemahaman media pembelajaran media *Board Game*, kelebihan media *Board Game*, karakteristik *Board Game*, jenis media *Board Game*, dan cara pembuatan media *Board Game* serta memberikan penjelasan terhadap indikator Hasil Belajar siswa. Setelah menjelaskan pokok-pokok materi itu sampai selesai, tim pengabdian mengadakan tahapan evaluasi kepada guru dan siswa yang hadir, dengan masing-masing membuat *Board Game* sesuai dengan bidang kompetensi yang dimiliki, dari hasil prakteknya dapat ditarik kesimpulan bahwa 85 % peserta pelatihan telah mampu memahami pembuatan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari rangkain kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh Tim dosen FIPP UNDIKMA adalah:

1. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 November 2023 di Aula SMKN 1 Lingsar, Kabupaten Lombok Barat. Kegiatan di hadiri oleh 45 peserta masing-masing pesertanya guru dan siswa SMKN 1 Lingsar. Berdasarkan hasil pemantauan disaat pelatihan dilakukan guru – guru terlihat sangat termotivasi dalam kegiatan tersebut
2. Guru-guru telah dapat membuat media pembelajaran berupa media *Board Game*

B. Saran

Kegiatan Pelatihan media *Board Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebaiknya mempersiapkan semua alat dan program aplikasi yang dibutuhkan dan perlu diikuti serta para tim teknis aplikasi berupa tutorial *online* atau *offline* untuk menuntun para peserta pelatihan agar dapat dibina dengan baik dan memudahkan guru-guru didalam mengembangkan kemampuannya didalam mendisain materinya agar lebih menarik lagi dan memudahkan didalam membuat media tersebut.

Daftar Pustaka

- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan Surakarta*: PT. Raja Grafindo Persada
- Kemp, J.E & D.K Dayton. *Planning And Producing Instructional Media*. Fifth Edition. New York:Harper and Row Publisher, Inc.,1988.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T Raja grafindo Persada
- Gerlach dan Elly. (2007). *Pengertian Media* Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Prestasi Pustaka
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hadi, Cipta S.2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Rusiana, Y. (2014). *Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*. (online):
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep & Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.