

# BOARD GAME: SEBUAH ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19

**Hana Azalia & Rizki Zakaria**

Universitas Pendidikan Indonesia, Hana Azalia, M.Pd., hana.azalia@upi.edu,

SMA Negeri 1 Kibin, Rizki Zakaria, S.Pd., rizkizakaria.1993@gmail.com

## **Abstract**

*The Covid-19 pandemic has a direct impact on the transformation of the implementation of education from face-to-face into Learning From Home (LFH). Various surveys and studies show many limitations on it, ranging from issues of zoom fatigue, socio-economics, to student interest in learning. The learning implementation guide published by the Indonesian Ministry of Education and Culture has not helped overcome problems in LFH. This descriptive qualitative research describes the use of board games in science learning for primary students. The research method used surveys and in-depth interviews with 20 students, 10 parents and 5 primary teachers. The results showed a positive response to solve the LFH problem, especially in zoom fatigue, increasing socio-economic aspects between student-parent-teachers and fostering interest in learning. Thus, board games can be an alternative media for learning science in elementary schools.*

**Keywords:** *LFH, science learning, board game, alternative, learning media*

---

**How to cite:** Azalia, Hana & Rizki Zakaria. (2020). Boardgame: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Masa Pandemi Covid-19. Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang 1(1), pp.01-10.

## **PENDAHULUAN**

Dalam upaya merespons wabah pandemi Covid-19 yang melanda dunia, termasuk negara Republik Indonesia, diterbitkanlah Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemdikbud RI). Salah satu yang tertuang adalah perubahan bentuk dan proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan surat tersebut, kegiatan pembelajaran tatap muka langsung di sekolah diubah sementara menjadi kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Hal tersebut mendorong para pendidik untuk berinovasi dalam upaya pemecahan masalah terkait kegiatan belajar (Scull, 2020; Radha, 2020)

Mayer (2010) mengemukakan bahwa teknologi membantu kegiatan manusia dalam upaya menyelesaikan setiap permasalahan kehidupan, termasuk kegiatan pembelajaran. Tak hanya demikian, Taylor (2020) juga menambahkan bahwa teknologi pendidikan membantu meningkatkan prestasi akademik.

Menurut Wiederhold (2020), teknologi seperti Zoom telah memberikan solusi untuk tetap melanjutkan bisnis dan pendidikan selama masa karantina pandemi Covid-19. Dalam mengadopsi teknologi baru, tentu terdapat beberapa hambatan, diantaranya gangguan teknis dan koneksi internet yang tidak stabil. Selain permasalahan teknis tersebut, masyarakat juga mulai mengenal fenomena baru, seperti kelelahan dan kecemasan akibat terlalu banyak menggunakan *platform video conference*. Peneliti dan jurnalis menyebutnya dengan *Zoom Fatigue*. Hal ini tentunya berdampak pada proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah, terutama pembelajaran tipe daring (*online learning*).

Tidak hanya kelelahan, Menurut Doucet, *et al.*, (2020), dalam kondisi pandemi ini, meskipun terdapat proses pembelajaran jarak jauh dan *online resources* lainnya, faktanya ditemukan bahwa masih banyak siswa yang tidak dapat belajar dari rumah dengan mengakses secara daring karena terhalang faktor sosio-ekonomi.

Di Indonesia, keluhan-keluhan yang dialami orangtua terhadap anaknya karena belajar dari rumah, mendorong kerja ekstra keluarga (Kemdikbud, 2020). Padahal, orang tua menganggap sekolah sebagai sarana untuk mengakses dan menjembatani layanan pendidikan yang justru tidak bisa didapatkan di rumah (Arwen, 2020). Doucet, *et al.*, (2020) menambahkan bahwa beberapa orang tua secara tiba-tiba menghadapi kesulitan keuangan yang luar biasa. Beberapa kehilangan pekerjaan mereka dan tidak memiliki asuransi kesehatan. Kendala ini dan banyak lagi kendala lainnya akan menghalangi kemampuan mereka untuk merawat anak-anak mereka secara memadai selama pandemi ini.

Croucher & Locke (2020) menambahkan bahwa pembelajaran di rumah menyimpan berbagai catatan buruk dan baik. Misalnya, bagi banyak siswa pembelajaran kognitif dinilai lebih efektif tapi tidak disertai dengan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara teknis pelaksanaan, kegiatan BDR masih memerlukan inovasi pembelajaran dari guru, menguatkan peran serta orang tua dalam mendampingi anak, hingga memperhatikan kondisi psikologis siswa, khususnya siswa jenjang Sekolah Dasar (SD) (Kemdikbud, 2020). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh, Hess, *et al.*, (1971) yang mengatakan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar memerlukan metode pendidikan khusus yang melibatkan

peran orangtua dan keluarga di rumah untuk membantu mereka menyerap ilmu serta membangun kemampuan kognitif dan motorik dasar.

Kemendikbud sendiri telah melakukan survei yang menunjukkan bahwa banyak orang tua siswa usia SD yang mengalami kebingungan untuk membimbing anaknya (Kemendikbud, 2020). Hal tersebut menjadi landasan dalam menerbitkan buku pedoman penyelenggaraan dan pelaksanaan kegiatan BDR serta Kurikulum Darurat yang diharapkan dapat mengatasi segala persoalan dan memandu para pendidik dalam upaya menyelenggarakan BDR.

Bersamaan dengan hal tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang memudahkan guru, orang tua dan siswa dalam melaksanakan BDR. Media pembelajaran yang dipilih adalah *board game*.

Berdasarkan karakteristiknya, *board game* merupakan media pembelajaran manual yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengetahuan dan mengoptimalkan komunikasi serta penuh dengan unsur didaktis di dalamnya (Taspinar, *et al.*, 2016). *Board game* juga merupakan media alternatif yang memiliki banyak manfaat dalam mengatasi masalah pembelajaran (Justiana, Priyono & Nugroho, 2017). Tambahan dari Negara (2017) bahwa sejumlah manfaat *board game* untuk kegiatan pembelajaran, antara lain mengasah kemampuan berpikir, kreativitas, ketelitian, penyelesaian masalah, keaktifan, komunikasi, kasih sayang dan kejujuran.

Berkaitan dengan media *board game*, penelitian ini menjadikan permasalahan lingkungan hidup sebagai konten media pembelajaran, khususnya materi pembelajaran IPA di kelas IV SD (Kemendikbud, 2013). Peristiwa pandemi juga berkaitan erat dengan konten permasalahan lingkungan hidup sehingga ada keterkaitan antara BDR dan wawasan lingkungan hidup.

Selain itu, Kabupaten Serang menjadi sasaran lokasi penelitian. Bersumber pada data IPM Nasional (2018), indeks pembangunan manusia Kabupaten Serang masih di bawah rata-rata provinsi dan nasional dengan skor 65,60.

Berdasarkan uraian mengenai permasalahan sistem pembelajaran selama pandemi Covid-19, seperti *zoom fatigue*, sosio-ekonomi, interaksi guru-orangtua-siswa, dan karakteristik *board game* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai *board game* sebagai alternatif media pembelajaran IPA kelas IV SD di Kabupaten di masa pandemi Covid-19 pada tema lingkungan hidup.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Dantes (2012) merupakan suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena/peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Bentuk penelitian deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dan wawancara mendalam (*depth interview*). Menurut Dantes (2012), survei merupakan pengumpulan data yang relatif terbatas dari kasus yang relatif besar jumlahnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa beserta orang tua kelas IV SD di Kabupaten Serang dengan jumlah sampel 20 siswa dan 10 orang tua yang berasal dari SD negeri dan SD swasta. Selain siswa dan orang tua, dilibatkan juga 5 guru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Pertimbangan yang digunakan dalam penentuan sampel siswa, orang tua, dan guru adalah status sekolah negeri dan swasta yang menggunakan pembelajaran daring serta berada di zona merah Covid-19 (BNPB, 2020)

Prosedur dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap akhir.

### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain melakukan observasi tak langsung dengan cara membaca literatur; mewawancarai guru, siswa, dan orang tua kelas IV secara mendalam; serta menyusun instrumen penelitian, yaitu kuesioner guru, siswa, dan orang tua..

### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, antara lain (1) memvalidasi instrumen kepada validator; (2) melakukan revisi instrumen penelitian berdasarkan hasil validasi; (3) memberikan media pembelajaran pembelajaran *board game* secara simultan (via daring); (4) memberikan kuesioner kepada guru, siswa, dan orang tua; serta (5) menganalisis kuesioner guru, siswa, dan orang tua.

## **Tahap Akhir**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir, antara lain (1) mendeskripsikan hasil analisis kuesioner guru, siswa, dan orang tua; (2) membuat kesimpulan; serta (3) membuat laporan penelitian.

Tipe pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup menurut Sugiyono (2015) adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh kuesioner yang telah terkumpul.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua aspek, yaitu tanggapan dan reaksi. Indikator pernyataan pada kuesioner ini mengacu pada Nurlatipah, dkk (2015), yaitu penilaian, ketertarikan, motivasi, minat, kepuasan, dan tanggapan. Namun pada pembuatan kuesioner ini mengalami beberapa modifikasi, yakni kuesioner yang berkaitan atas tanggapan terhadap persoalan zoom fatigue, interaksi sosio-ekonomi, serta minat dan motivasi belajar.

Kuesioner respons siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memeriksa dan menghitung skor dari setiap jawaban yang dipilih oleh guru, siswa, dan orang tua pada kuesioner yang telah diberikan
- b. Melakukan rekapitulasi skor yang diperoleh tiap guru, siswa, dan orang tua. Dalam penelitian ini, perolehan skor untuk masing-masing jawaban menggunakan skala Likert sebagai berikut.

## **Pernyataan**

Sangat setuju (5)

Setuju (4)

Netral (3)

Tidak Setuju (2)

Sangat Tidak Setuju (1)

(Riduwan, 2007)

- c. Menghitung interpretasi skor tiap item pernyataan dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{interval} = \text{skor item/skor tertinggi} \times 100 \%$$

Kriteria interpretasi skor:

Angka 0 % sampai dengan 20 % tergolong sangat lemah

Angka 21 % sampai dengan 40 % tergolong lemah

Angka 41 % sampai dengan 60 % tergolong cukup

Angka 61 % sampai dengan 80 % tergolong kuat

Angka 81 % sampai dengan 100 % tergolong sangat kuat

(Riduwan, 2007)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui tanggapan siswa, orang tua, dan guru terhadap media pembelajaran *board game*, digunakan instrumen penelitian berupa kuesioner pertanyaan. Hasil dari pengambilan data kuesioner kepada guru, siswa, dan orang tua adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *board game* mengatasi *zoom fatigue* atau kecenderungan terhadap gawai

Tanggapan Siswa

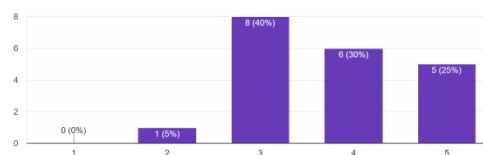


Diagram 1.1 Tanggapan Siswa

Diagram di atas menunjukkan bahwa nilai reratanya 75% atau kategori kuat untuk tanggapan terhadap penggunaan media *board game* dalam mengatasi *zoom fatigue*. Artinya, secara umum, siswa merespons positif penggunaan *board game* terhadap kegiatan BDR meskipun masih tetap saja penggunaan gawai yang tidak dapat dilepaskan secara total.

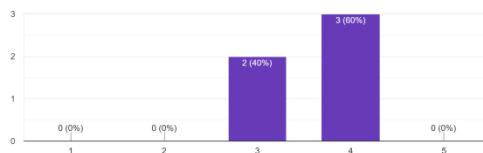


Diagram 1.2 Tanggapan Guru

Diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rerata tanggapan guru terhadap penggunaan media *board game* ini sebesar 72% atau berkategori kuat. Artinya, guru merespon positif hal ihwal penggunaan media *board game* terhadap kelelahan digital dari siswa yang diajarinya selama BDR.

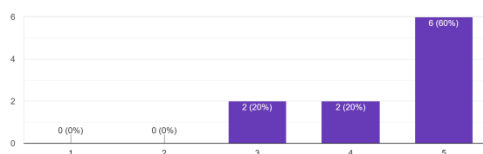


Diagram 1.3 Tanggapan Orang tua

Diagram di atas menunjukkan nilai rerata untuk interpretasi orang tua terhadap penggunaan media *board game* sebesar 88%. Artinya, orang tua merasakan efek penggunaan media *board game* terhadap kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan BDR yang berbasis digital atau daring.

- b. Media pembelajaran *board game* meringankan persoalan sosio-ekonomi keluarga serta mengoptimalkan interaksi pembelajaran

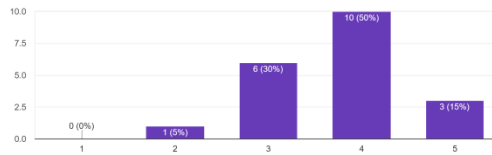


Diagram 1.4 Tanggapan Siswa

Angka sebesar 75% menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap penggunaan media *board game* dalam upaya mengatasi keterbatasan interaksi antara orangtua-siswa ataupun sebaliknya.

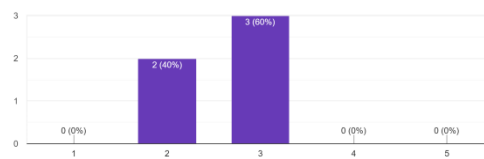


Diagram 1.5 Tanggapan Guru

Angka di atas menunjukkan nilai 40% yang artinya media *board game* cukup untuk mawadahi keterbatasan interaksi antara guru dan orang tua serta siswa. Keterbatasan seperti jarak dan kuota masih menjadi persoalan tapi dengan penggunaan media pembelajaran *board game*, hal tersebut dapat direduksi.

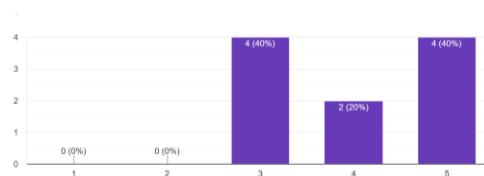


Diagram 1.6 Tanggapan Orang tua

Respons orang tua terhadap penggunaan media *board game* yang membantu interaksi orangtua dan anak bernilai 80%. Artinya orang tua merasakan efek dari media pembelajaran tersebut dalam pelaksanaan BDR.



c. Media pembelajaran *board game* terhadap minat belajar

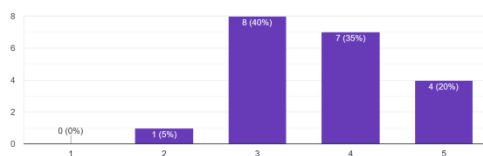


Diagram 1.7 Tanggapan Siswa

74% merupakan nilai yang kuat untuk menunjukkan bahwa siswa merasa termotivasi dalam pelaksanaan BDR dengan pemanfaatan media pembelajaran *board game*. Secara umum, siswa merasakan kenyamanan dan keseruan dari penggunaan *board game* sebagai media belajar selama BDR.

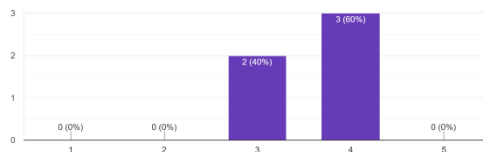


Diagram 1.8 Tanggapan Guru

Tanggapan guru sebesar 74% sudah cukup membuktikan bahwa guru merasakan efek yang membuat siswa menjadi lebih nyaman dan rileks dalam kegiatan belajar.

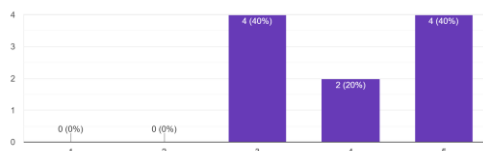


Diagram 1.9 Tanggapan Orang tua

Orang tua merespon positif terhadap penggunaan media board game dalam menarik minat siswa untuk belajar. Angka 80% sudah lebih dari cukup untuk membuktikannya. Selain dari kuesioner survei, data didapatkan melalui metode wawancara mendalam pra dan pasca penggunaan media *board game* dalam pembelajaran siswa, orang tua, dan guru. Didapatkan poin sebagai berikut.

### Pra Penggunaan Media

1. Siswa dan guru merasakan kebosanan kegiatan BDR
2. Tugas melulu menjadi kegiatan belajar
3. Kompleksitas permasalahan rumah, mulai dari kemampuan orang tua dalam membimbing serta hal ekonomi seperti kuota internet

### Pasca Penggunaan Media *Board Game*

1. Siswa dan guru merasa nyaman dan rileks
2. Orang tua tidak terbebani keruwetan materi karena sudah tersedia dari media
3. Guru terinspirasi untuk mengembangkan inovasi pembelajaran

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa, orang tua, dan guru memerlukan inovasi kegiatan BDR. Pemilihan dan penggunaan media board game menjadi jalan alternatif dalam pelaksanaan BDR terhadap siswa, guru, maupun orang tua. Hal tersebut berbanding lurus dengan nilai prosentase indikator penelitian yang menunjukkan interpretasi dan tanggapan yang positif dari tiap koresponden, antara lain siswa, guru, dan orang tua.

Hasil yang diperoleh serta pembahasan penelitian berkaitan erat pula dengan hasil penelitian yang dipaparkan Mostowfi, *et al.* (2016) bahwa *board game* merupakan media yang menyenangkan untuk kegiatan belajar, khususnya usia Sekolah Dasar dengan rentang usia 7-12 tahun.

### **KESIMPULAN**

Temuan yang didapatkan dari hasil pembahasan menunjukkan bahwa persoalan *zoom fatigue*, interaksi sosio-ekonomi, serta minat dan motivasi belajar siswa selama kegiatan belajar dari rumah ditanggapi positif. Bukti respons positif didapatkan dari data riil kuantitatif serta hasil wawancara yang menunjukkan pembelajaran *board game* dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif untuk kegiatan pembelajaran selama Belajar Dari Rumah (BDR), khususnya di jenjang Sekolah Dasar.

Temuan penelitian ini semoga dapat dijadikan pijakan untuk penelitian-penelitian terkait inovasi media pembelajaran, tak hanya di jenjang sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arwen, D. (2020). Student Learning Motivation Influences The Development Of The Coronavirus Pandemic (COVID 19). *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(9s), 4911 - 4925. ISSN: 2005-4238 IJAST. Accessed on October 27, 2020 from <http://sersec.org/journals/index.php/IJAST/article/view/17339/8754>
- Croucher, G., & Locke, W. (2020) *A post-corona virus pandemic world: some possible trends and their implications for Australian higher education*. Discussion Paper. Melbourne: the University of Melbourne; 2020. Accessed on October 28, 2020 from [https://melbourne-cshe.unimelb.edu.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0010/3371941/a-post-coronavirus-world-for-higher-education\\_final.pdf](https://melbourne-cshe.unimelb.edu.au/__data/assets/pdf_file/0010/3371941/a-post-coronavirus-world-for-higher-education_final.pdf)
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Doucet, A., Netolicky, D., Timmers, K. & Tuscano, F.J. (2020). *Thinking about Pedagogy in an Unfolding Pandemic: An Independent Report on Approaches to Distance Learning during Covid 19 School Closures*. Accessed on October 27, 2020 from [https://issuu.com/educationinternational/docs/2020\\_research\\_covid-19\\_eng](https://issuu.com/educationinternational/docs/2020_research_covid-19_eng)
- Justiana, S., Priyono, R. & Nugroho, E. (2017). Using Board Games as Anti-Corruption and Integrity Learning Media. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, Vol. 02, No.02, 60-62. from <http://gamenetwork.university-id.net/journal/index.php/jggag/article/view/39/33>
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Kemdikbud. Jakarta
- Kemdikbud. (2020). *Survei Belajar Dari Rumah*. Kemdikbud. Jakarta
- Mayer, R.E. (2010). *Learning With Technology*. The Nature of Learning:Using Research to Inspire Practice. Prancis:OECD
- Negara, W.C. (2016) Pemanfaatan Board Game dan Card Game dalam Pembelajaran, from <http://guraru.org/guru-berbagi/pemanfaatan-board-gamedan-card-game-dalam-pembelajaran/>

- Nurlatipah, N., Juanda, A & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan Media Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientia Educatia*. 5 (2): 1-13.
- Radha, R., Mahalakshmi, K., Kumar, S., Saravanakumar, A.R. (2020). E-Learning during Lockdown of Covid-19 Pandemic: A Global Perspective. *International Journal of Control and Automation*. Vol. 13, No. 4, (2020), pp. 1088-1099.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Scull, J., Phillips, M., Sharma, U. & Garnier, K., (2020). Innovations in Teacher Education at The Time of Covid 19: An Australian Perspective. *Journal of Education for Teaching*. 1-10. doi:10.1080/02607476.2020.1802701
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Taylor, F.P. (2004). Education Technology Helps Unite School Communities, Improve Academic Achievement. *THE Journal (Technological Horizons in Education)*. Accessed on November 5, 2020 from <https://www.questia.com/read/1G1-117036069/education-technology-helps-unite-school-communities>.
- Wiederhold, B.K. (2020). Connecting Through Technology During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic: Avoiding “Zoom Fatigue”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23, 7, 437-438. doi:10.1089/cyber.2020.29188.bkw.