

## ARSITEKTUR BOARDGAME EDUKASI SEBAGAI UNSUR GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN PARTISIPASI AKTIF, MOTIVASI, DAN MINAT BELAJAR SISWA

Moch. Hari Purwidiantoro<sup>1</sup>, Widiyanto Hadi<sup>2</sup>

1,2 STMIK Amikom Surakarta
hari@dosen.amikomsolo.ac.id, <sup>2</sup>widiyanto@dosen.amikomsolo.ac.id

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran board game sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif, motivasi dan minat belajar siswa. Board game adalah permainan yang menggunakan media papan sebagai media utamanya, permainan ini bisa digunakan untuk meningkatkan kerjasama serta dapat mengurangi kecenderungan dan ketergantungan peserta didik terhadap smartphone, tanpa mengurangi unsur fun, serta unsur edukasi yang ada dalam permainan. Dengan menggunakan board game sebagai unsur gamifikasi pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran, sehingga akan berdampak terhadap meningkatnya partisipasi aktif, motivasi serta minat belajar siswa yang menjadi unsur ketercapaian alam penelitian ini. Tahapan model pengembangan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) oleh Lee & Owens. Implemantasi dan evaluasi menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Kata kunci: Board game; gamifikasi; media pembelajaran

#### **ABSTRACT**

The purpose of this research is to develop and develop board game learning media as an element of gamification of learning to increase active participation, motivation and student interest in learning. Board games are board games as the main medium, this game can be used to increase cooperation and can reduce the tendency and dependence of students on smartphones, without reducing the fun and education in the game. By using board games as an element of learning gamification, it is expected that students enjoy learning, so that it will have more impact on active participation, motivation and student interest in learning which is the natural achievement of this research. The stages of the development model use the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) model by Lee & Owens. Implementation and evaluation using classroom research methods.

Keywords: Board game, gamification, learning media.

#### **PENDAHULUAN**

Salah satu penunjang keberhasilan proses belajar mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif 2012). (Sukiman, Levie & Lents mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2015).

Pada kegiatan belajar mengajar yang monoton membuat peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh dengan luasnya cakupan mata pelajaran yang harus diikuti, dengan banyaknya materi teori dan jam pembelajaran menyebabkan materi sulit dipahami. Hal tersebut ditambah sikap peserta didik yang kurang terkondisikan saat merasa bosan karena kurangnya partisipasi aktif

peserta didik, motivasi dan minat belajar terhadap materi yang disajikan.

Permainan papan atau board game adalah jenis permainan yang dimainkan dengan menggunakan media papan sebagai alat utama permainannya. Permainan ini memiliki bentuk dan pola bermain yang beragam. Beberapa keunggulan board game yaitu peraturan, interaksi sosial, edukasi, resiko, dan jenjang generasi. Sehingga board game merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia.

Unsur fun yang ditawarkan dalam sebuah game menjadi salah satu alasan mengapa belajar melalui sebuah game akan banyak diminati oleh peserta didik. Akan tetapi membuat dan mengintegerasikan game dalam kurikulum pembelajaran tidaklah mudah dan membutuhkan waktu yang lama. Salah satu solusi yang peneliti usulkan adalah dengan menerapkan mekanik game khususnya board game ke dalam pembelajaran sistem dengan menggunakan metode gamifikasi. Gamifikasi dapat didefinisikan sebagai proses yang menggunakan pemikiran dan mekanika permainan untuk mengikat user dan menyelesaikan masalah. Secara lebih detail Kapp mendefinisikan gamifikasi konsep yang menggunakan mekanika permainan. berbasis estetika permainan berfikir untuk mengikat tindakan orang-orang, memotivasi. mempromosikan pembelajaran menyelesaikan masalah (Kapp, 2012).

Prambayun membuat sebuah model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran dengan menggunakan MDA Framework yang digunakan untuk mengelola kegiatan pembelajaran. Mekanik permainan yang digunakan adalah Storytelling, Completing Leveling Quest,

Achievment (Badge, Status, Final Point), Collecting Rewards, Earn & Burn, Competition (Leaderboard & Duel Quiz), Reminder dan Forum Activity (Prambayun et al., 2016).

M. Setiyawan membahas tentang penerapan gamifikasi dalam aplikasi perkuliahan dengan metode Feature Driven Development. Hal ini didasarkan meningkatnya ketertarikan mahasiswa terhadap game online pada saat ini, sehingga hal ini bisa diterapkan dalam sebuah aplikasi yang dapat membuat mahasiswa lebih berpartisipasi dalam perkuliahan dan membuat menyenangkan. perkuliahan lebih Pengujian aplikasinya menggunakan pengujian blackbox dan pengujian beta (Setiyawan et al., 2019). Pemrograman Animasi komputer dianggap sebagai kompetensi penting bagi pengembangan keterampilan pemecahan masalah selain penalaran logis (Pratama, 2018).

Naimah dkk, mengembangkan game edukasi berbasis boardgame berupa papan permainan dilengkapi dengan kartu permainan seperti monopoli, untuk meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah siswa (Naimah & Dkk, 2019). Sedangkan Najib mengembangkan media pembelajaran board game berbasis augmented reality dengan menggunakan pengembangan Penelitian ini menghasilkan media embelajaran berupa *board game* berbasis augmented reality. Hasil unjuk kerja pembelajaran media board augmented reality dengan berbasis blackbox testing (Najib & Yunerti, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menuntut keaktifan peserta didik yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka peneliti mengusulkan penelitian dengan judul "Arsitektur *Board Game* Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa".

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang diadopsi dari William W. Lee dan Diana L. Owens.

## 1. Tahap analisis

Tahap analisis dilakukan terhadap beberapa komponen, yaitu : 1) menganalisis latar belakang peserta didik. menganalisis 2) media pembelajaran yang digunakan, 3) menganalisis teknologi informasi sekolah, 4) menganalisis pemilihan 5) media. dan menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

#### 2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif yang meliputi pembuatan desain tampilan, pembuatan flowchart dan storyboard.

#### 3. Tahap Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi produk. Pada rancangan tahap pengembangan, kerangka yang bersifat konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi guna mendapatkan saran dan perbaikan untuk media pembelajaran. Setelah

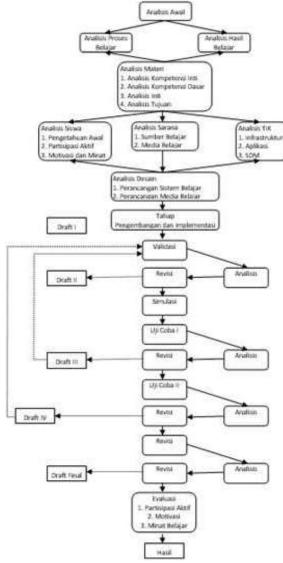
media pembelajaran diuji oleh ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran masuk pada tahap revisi, yaitu perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menguji boardgame pembelajaran yang telah dikembangkan kepada pengguna apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu meningkatkan Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat belajar peserta didik setelah menggunakan boardgame pembelajaran ini.

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan wawancara kepada guru-guru, observasi langsung ke sekolah dan dokumentasi. Data-data tersebut digunakan untuk proses analisis awal meliputi, analisis proses belajar dan hasil belajar siswa.

Gambar 1 berikut merupakan gambar alur penelitian yang dilakukan. Alur tersebut menggambarkan tahapan yang dilakukan penelitia dari awal analisis hingga tahap implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Alur Penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN Tahap Analisa

Pada obyek penelitian di SD Negeri 2 Tlogorandu saat ini total jumlah peserta didik 56 siswa dengan pembagian 32 siswa laki-laki dan 24 siswi perempuan. Hal ini dikarenakan ada 5 Sekolah Dasar yang berada di Tlogorandu kelurahan dan lokasi agak jauh sekolah yang dengan pemukiman di sekitarnya, sehingga jumlah siswa tidak begitu banyak.

Tabel 1. Jumlah Siswa Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	3	0	3
6 – 12 tahun	28	24	52
13 – 15	1	0	1
tahun			
Total	32	24	56

SD Negeri 2 Tlogorandu saat ini menggunakan Kurikulum 13 berdasarkan SK Kepala Sekolah nomor 421.2/46/VI/2020 tanggal 1 Juli 2020 tentang Penetapan dan Pemberlakuan Kurikulum Sekolah SD Negeri 2 Togorandu. Dimana struktur kurikulumnya dapat dilihat pada gambar berikut :

	MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU								
		1	11	m	IV	V	VI			
K	rlompok A		90000		1.7.	3-1713				
1	Pendidikas Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4			
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	.5	5	6	4	4	4			
38	Bahasa Indonesia	- 8	9	10	7	7	7			
4	Matematika	5	6	6.	.6	6	6			
5.	Ilmo Pengetahuan Alam		1	(8)	3	3	3			
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial			100	.3	3.	3			
K	rlompok B			Time		1000				
i,	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5			
2	Pendidikan Jasmani. Olah Raga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4			
Ju	mlah Alokasi Waktu Per Minegu	30	32	3.4	36	36	36			

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat memasa Bahasa Daerah. Gambar 2. Struktur Kurikulum 13

Dari daftar kurikulum 13 tersebut,dibagi lagi menjadi beberapa tema dan alokasi waktu sesuai dengan tingkat kelas masing-masing, mulai dari tingkat 1 sampai dengan tingkat 6, seperti pada gambar berikut ini :

\$20.40	W	AREAS	8	AREAS III	STEEL	RELAND	Value	RELAS!	10000	KEL/O	13
35384	WHAT	TEMA.	WAKET	2004	WHATV	TEMA	WANTE	TIMA	TAKE	TENA	S.SKT
) free	4 mage	1 Strip States	+ steeps	School Services Submissed Select	1 Stragge	Section Description	High	Section Single States Seats 6 whites	Negt	mintre living	Nege
Signamet		J. Nerson to Legropein	1 mage	2 Programme yang Singaponine	Freign	L tops febour Surp	Hinge	Chicken tyre Chicken	Niep	I Peruma man privates	Neg
Depress	+	1. Digress Sweet best	4700489	2 Houses Card de Ores	Fringe	2: Pedal stools Trialing States	Hoggs	i toy tee	There	I Travelle	1
- Samepha	1 Heat	two dec	+ HAZD	A Fages hose Dispose New Ions DUAN	1 House	- Introps Nations	Magin	1 John 10 Pedag	Name		Silver
Papinses	-	To have	* mage	to be stop	Frings	history is history	Hage	1 Briggs lange Stages Sateman	Titage	Comme	Mag
Servic State Services	-	f. Ap. Step. See Should	< higgs	N Saltitore Personalisma	Filinger	P. Spinison Trapedo	Hege.		-	t Campo service	-
Tarely Surrog in Surroy it Surroy it	4 House	Total Se Section	ritings	1 Alex Dis Brand Surgr, self-Vine Digna	Filiage	T. Demiste	Mage	1			
I Parotte itias	4 Winds	l' Lociome è fund de Pomm	+76agp	A. Superiors Sed House Extendique Seaso sed	THIRD	6. Death Torque Taggetis	Magp				
				T. Manage Extremes Linguisigns	. I foliage	P. Obique . Into doctorpo	Magge				

Gambar 3. Daftar tema dan alokasi waktu

Dalam situasi pandemi Covid-19 ini, penerapan kurikulum 13 tersebut ditemukan beberapa kendala dikarenakan keterbatasan pertemuan siswa, antara guru dan sehingga pembelajaran penyampaian materi kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada guru kelas mengenai pemahaman siswanya terhadap pembelajaran sebagai berikut:

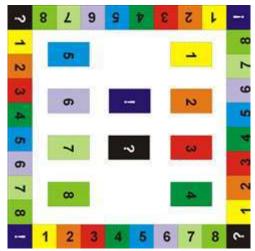
No	Indukator		N	Vilai		Total	Rata
3690 PGS35500	7900-000 X	4	3	2	1	Edjeson.	Rata
1	Motivasi mund dalam pelajaran	0	15	36	5	122	2,18
2	Tingkat fokus murid dalam menerima pelajaran	0	12	37	7	117	2,09
3	Kemampuan murid menerima pelajaran yang disampaikan guru	0	12	30	14	110	1,96
4	Kemampuan murid dalam menjawah pertanyaan guru	0	13	35	8	117	2,09
5	Kemampuan murid dalam menyelesaikan soel	0	9	3.7	10	111	1,98
	RATA-RATA						2,06

Gambar 4. Hasil Evaluasi Tingkat Partisipasi Siswa

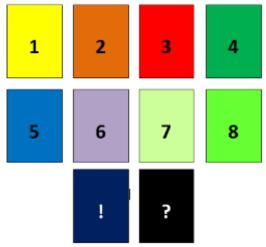
Dari angket tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran masih relatif rendah, yaitu masih dibawah 3. Maka dari itu dibutuhkan suatu tehnik baru untuk dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, agar minat siswa terhada pelajaran juga dapat meningkat.

#### **Tahap Desain**

Berdasarkan hasil angkat pada Tabel 4 diatas penulis membuatkan arsitektur boardgame yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 13 dengan materi seperti yang tertera gambar 2 di atas. Adapun sketsa rancangan yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Draft Desain *Boardgame*Pembelajaran



Gambar 6. Desain Kartu ertanyaan

# Gameplay dan game mechanic yang digunakan

## 1. Gameplay

Permainan terdiri dari papan permainan, kartu pertanyaan, dadu, bidak, koin, badge, serta papan penunjuk nilai atau skor.kartu pertanyaan terdiri dari 10 jenis kartu, 8 kartu sesuai dengan jumlah pelajaran dalam kurikulum 13, 2 kartu sebagai kartu bonus. Pada masing-masing tumpukan kartu terdapat 10 buah kartu dengan nomor 1 sampai dengan 10. Kartu tersebut diambil dari tumpukan kartu sesuai dengan angka terakhir bidak berhenti setelah berjalan sesuai dengan angka dadu. Jadi sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan pertanyaan dengan skema seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Permainan

No	Pelajaran	Pertanyaan	Jawaban
1	Pendidikan Agama	1	
	dan Budi Pekerti	2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
2	Pendidikan	1	
	Pancasila dan	2	
	Kewarganegaraan	3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
L		10	
	Dan seterusnya		
	sampai 8 mata		
•	pelajaran		
8	Pendidikan	1	
	Jasmani, Olahraga	3	
	dan kesehatan		
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
?	Pertanyaan Bonus	1	
	Materi bebas	2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
<b>L.</b>	m D	10	
!	Tugas Bonus	1	
	Materi bebas	2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
<u> </u>		10	

Sebelum pemainan dimulai, siswa dibagi menjadi 4 kelompok sesuai dengan jumlah bidak yang ada dalam permainan. Setiap kelompok diberikan modal 10 koin untuk permainan. memulai Permainan dimulai dengan suit antar kelompok untuk menentukan urutan permainan. Setelah ditemukan urutan permainan, pertama melemparkan kelompok dadu dan bidak dijalankan sesuai dengan nomor dadu yang didapatkan.

diharuskan menjawab Siswa pertanyaan tersebut. Jika pertanyaan dijawab dengan benar maka kartu pertanyaan disimpan oleh siswa dan diberikan poin berupa bintang. Jika tidak bisa menjawab maka siswa mengembalikan kartu pertanyaan ke tumpukan semula posisi paling bawah. Yang menjadi pemenang daam permainan ini adalah siswa yang mendapatkan poin paling banyak dan mendapatkan kartu pertanyaan paling banyak.

#### 2. Game Mechanic

Selanjutnya *Game mechanics* yang diterapkan dalam aplikasi perkuliahan ini sebagai berikut:

#### a. Dadu

Untuk memulai langkah pemaian digunakan satu buah dadu yang dilemparkan sehingga menunjuk angka tertentu untuk pemain melangkahkan bidaknya.

#### b. Bidak

Bidak menunjukkan simbol satu kelompok, agar beda dengan kelompok yang lain.

#### c. Koin

Koin akan didapatkan siswa dengan menjawab pertanyaan dalam permainan, jika mendapkan kartu 1 – 8 maka akan mendapatkan koin 1 buah, jika mendapatkan kartu Pertanyaan Bonus,maka akan

mendapatkan 2 koin, dan untuk kartu Tugas Bonus akan mendapatkan 3 koin.

#### d. Bintang

Setiap 10 koin yang didapatkan siswa dapat ditukarkanmenjadi bintang.

## e. Challenge

Pada setiap nomor yang ditempati bidak terdapat kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain sesuai dengan materi yang ada pada kartu permainan.

## f. Obstacle

Halangan-halangan yang ada pada permainan diantaranya, harus menjawab pertanyaan atau tugas yang ada dalam setiap kartu permainan, dan harus menjawab dengan benar, karena jika salah, koin yang didapat akan dikurangi 1.

## g. Leaderboard

Setiap koin dan kartu permainan yang berhasil dijawab akan dilatekkan pada papan peringkat, sehingga bisa digunakan untuk memotivasi pemain yang lain untuk bisa saling bersaing.

#### h. Badges

Pada akhir permainan, berdasarkan *leaderboard* yang ada, maka akan diberikan *badges* sesuai dengan peringkat akhir. Terdiri dari 4 *badges* yaitu Raja, Ratu, Menteri dan Ksatria

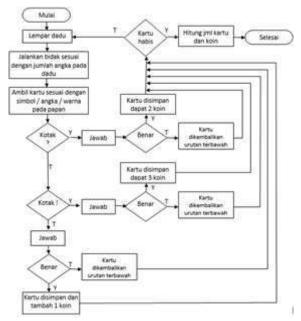
Tabel 3. Jenis *Bagdes* yang Digunakan

No	Bagd	Peringka	Simbol
	es	t	
1	Ksatri	4	
	a		

2	Mente ri	3	
3	Ratu	2	
4	Raja	1	

## 3. Flowchart Gamplay

Dari *gameplay* yang sudah dijelaskan dapat digambarkan *flowchart* alur permainan dalam *boardgame* pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 7. Flowchart Gameplay

## **Tahap Pengembangan**

Setelah tahap desain permainan selesai, tahap berikutnya adalah pengembangan. Tahap ini berisi tentang tindak lanjut dari desain permainan yang sudah ditentukan sebelumnya, yaitu dengan membuat desain lebih menarik agar siswa nantinya lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam permainan ini.

## a. Dadu



Gambar 8. Dadu Permainan

#### b. Bidak



Gambar 9. Bidak Permainan

c. Papan Permainan



Gambar 10. Desain Akhir Papan Permainan

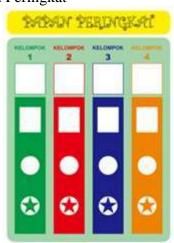
## d. Kartu

Kartu terdiri dari 8 kartu mata pelajaran dan 2 kartu bonus. Masingmasing kartu terdiri dari 10 kartu yang berisi nomor pertanyaan 1 – 10 didalam satu tumpukan kartu.



Gambar 11. Desain Akhir Kartu Permainan

## e. Papan Peringkat



Gambar 12. Desain akhir papan peringkat

#### f. Kartu Badges

No	Bagdes	Peringkat	Kartu Badge
1	Ksatria	4	
2	Menteri	3	
3	Ratu	2	Refrito (
4	Raja	1.	

Gambar 13. Desain Akhir Badge

#### **Tahap Implementasi**

Setelah desain akhir sudah jadi, adalah maka tahap berikutnya menerapkan boardgame permainan ke pembelajaran. dalam Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, terlebih dahulu diadakan pertemuan dengan guru kelas untuk mensosialisasikan tentang alur permainan dalam boardgame pembelajaran ini dari awal sampai dengan akhir sampai guru paham dengan permainannya, karena untuk selanjutnya pelaksanaan permainan ini akan langsung diampu oleh guru kelas masing-masing. Hasil pengujian yang dilakukan oleh guru kelas tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Pengujian Boardgame

No	Gameplay	Haril Uji
1.	Mengawali permainan	Dapat dilakukan sesua: aturan
2.	Mengambil kartu sesuai dengan behentinya langkah bidak permainan	Dapat dilakukan sesua: aturan
3,5	Hasil yang diberikan jika jawaban benar	Dapat dilakukan sesua: aturan
*	Hasil yang diberikan jika jawaban salah	Dapat dilakukan sesua: aturan
5.	Hasil yang diberikan untuk pertanyaan dan tugas bonus	Dapat dilakukan sesuai aturan
6.	Penukaran kein dengan bintang	Dapat dilakukan sesua: aturan
7,	Pemberian badger untuk pemain di akhir permainan	Dapat dilakukan sesua: aturan
8.	Menentukan pemenang permainan	Dapat dilakukan sesua aturan

Setelah guru dapat mengampu sendiri permainan ini, untuk tahap awal boardgame pembelajaran diimplementasikan untuk siswa kelas 3, 4, 5 dan siswa kelas 6 SD N 2 Tlogorandu. Permainan diampu oleh guru kelas masing-masing, dilaksanakan setiap minggu sekali pada hari Sabtu. Materi yang diajarkan selama sepekan akan dirangkum dalam bentuk pertanyaan dan jawaban yang dikemas dalam tabel seperti pada Tabel 2 di atas.

#### Evaluasi

Dari sampling yang dilakukan selama 1 bulan terhadap 4 kelas tersebut, kemudian dilakukan pengisian angket oleh guru kelas dengan memperhatikan partisipasi siswa di kelas masingmasing, hasilnya tercantum dalam tabel berikut:

Jumlah siswa kelas 3, 4, 5, dan 6 adalah 34 siswa

No	Indikator	1000	Nilai			Total	Rata	
	00.0 V0.0 V0.0 V0.0 V0.0 V0.0 V0.0 V0.0	4	4 3 2 1			Rata		
1	Motivasi murid dalam pelajaran	10	16	. 6	2	102	3.00	
2	Tingkat fokus murid dalam menerima pelajaran	12	15	4	3	104	3.06	
3	Kemampuan murid menerima pelajaran yang disampaikan guru	13	11	. 5	5	100	2.94	
4	Kemampuan murid dalam menjawab pertanyaan guru	17	5	9	3	104	3.06	
5.8	Kemampuan murid dalam menyelesaikan soal	15	7	8	4	101	2,97	
	RATA-RATA			1531	100		3.01	

Gambar 14. Hasil Evaluasi Tingkat Partisipasi Siswa Setelah Penggunaan *Boardgame* 

#### **PENUTUP**

## Kesimpulan Dan Saran

Dari hasil penilaian dari guru kelas ada Tabel 10 tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa setelah menggunakan *boardgame* pembelajaran selama 1 bulan tingkat partisipasi siswa meningkat dari yang awalnya hanya 2,06 sekarang menjadi 3,01. Sehingga dapat dikatakan penggunaan *boardgame* pembelajaran ini dapat meningkatkan tingkat partisipasi aktif, motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Saran untuk selanjutnya, diharapkan guru kelas dapat lebih kreatif untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan dalam *boardgame* pembelajaran tersebut, sehingga siswa jadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

#### Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dibiayai oleh:



#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo
  Persada.
- Kapp, K. . (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Gamebased Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.
- Naimah, J., & Dkk. (2019).Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Sciences Education), 7(2).
- Najib, A., & Yunerti, N. (2018).

  Pengembangan Media
  Pembelajaran Board Game
  Berbasis Augmanted Reality Pada
  Mata Pelajaran Teknik Dasar
  Listrik dan Elektronika di Sekolah
  Menengah Kejuruan. Jurnal
  Program Studi Pendidikan Teknik

RISTEK-BRIN sesuai dengan Surat Keputusan Nomor 150615/A.A2/KU/2019 dan Kontrak Nomor 074/LL6/PG/SP2H/PL.II/2020.

Terima kasih juga kepada LPPM STMIK Amikom Surakarta yang telah membantu dan mendampingi dalam proses penelitian ini. Serta terima kasih kepada JOINED (Journal of Informatic Education) yang telah mempublikasikan hasil penelitian ini.

#### Mekatronika, 8.

- Pratama, A. (2018). Pengaruh Pengajaran Pemrogaman Animasi melalui Aplikasi Scratch pada Kemampuan Pemecahan Masalah. Joined Journal (Journal Of Informatics Education), 1(1), 24-31. doi:10.31331/joined.v1i1.613
- Prambayun, A., Suyanto, M., Sunyoto, (2016).Model A. Gamifikasi Untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Setiyawan, M., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2019). Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta). IT Cida, 5.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.