
KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK PERMAINAN PAPAN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Muhammad Nazri Nurrahman¹, Sindy Meisyaroh², Vera Stela Sagala³, Arita Marini⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email : ¹m.nazrinurrahman1405@gmail.com, ²sindymeisyaroh1@gmail.com,
³verasagala234@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 03-11-2022

Revised: 16-11-2022

Accepted: 25-12-2022

Keywords:

Media Pembelajaran, Studi
Literatur

Abstract: Dalam proses pembelajaran IPA terkadang sulit untuk dicermati oleh peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan terlalu membosankan. oleh karena itu, pendidik biasanya menggunakan bermacam-macam menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan agar lebih menarik perhatian peserta didik. Media yang biasa digunakan yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka. media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu media visual seperti media papan permainan. metode memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur dapat ditempuh dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan. studi literatur termasuk ditujukan untuk mengumpulkan informasi melalui dokumen yang ada dalam bentuk tertulis maupun digital. Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan merupakan sesuatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini sangatlah penting dalam berjalannya proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran seperti fiksatif, manipulatif, distributif, aksesibilitas, interaktif, sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran, mendukung materi pembelajaran, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan efektif dan efisien. salah satu kelebihan media pembelajaran yaitu mengembangkan perilaku positif terhadap pembelajaran dan memudahkan guru menjelaskan materi. Salah satu kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan materi

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang dikeluarkan oleh lembaga pendidikan yang isinya terdapat rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Namun dengan adanya pandemi Covid-19, pemerintah menerapkan kebijakan fleksibilitas bagi sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Oleh karena itu pembaharuan pembelajaran perlu dilakukan untuk menunjang pendidikan serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Siswa di Indonesia diarahkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah untuk memperoleh dan menguasai macam-macam ilmu pengetahuan yang tentunya akan berguna bagi masa depan mereka. Ilmu pengetahuan adalah suatu ilmu yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik di Indonesia untuk membentuk masa depan generasi bangsa agar menjadi lebih baik. Dengan adanya ilmu pengetahuan ini masyarakat di Indonesia dapat lebih memahami keadaan di sekitarnya dan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja. (Depdiknas, 2006d: 409).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia terlebih lagi saat di bangku Sekolah Dasar, ini karena materi-materi yang ada di pembelajaran IPA berguna untuk memberikan arahan kepada anak untuk menyikapi berbagai fenomena yang terjadi di kehidupan alam di sekitar mereka ataupun lingkungannya. Selain itu Pembelajaran IPA di SD dapat mengembangkan keterampilan siswa dan sikap ilmiah siswa. Tujuan pembelajaran IPA menurut (Sulistiyorini, 2007: 15) untuk memahami alam sekitar; memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah; memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Namun dalam proses pembelajaran IPA ini terkadang terasa sulit dicermati oleh peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan terlalu membosankan atau sudah tertinggal oleh zaman. Oleh karena itu pendidik biasanya menggunakan bermacam-macam pendekatan dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran IPA agar lebih menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang biasa digunakan untuk mendapatkan perhatian peserta didik di bangku Sekolah Dasar sangatlah beragam seperti media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka. Pengertian media pembelajaran itu sendiri yaitu salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan dapat dilakukan secara efektif.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPA di bangku Sekolah Dasar adalah media visual. Media visual adalah media pembelajaran yang hanya

mengandalkan indera penglihatan seorang peserta didik. Guna dari media visual ini untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan memberikan gambaran fakta. Macam macam media visual bisa berupa foto, ilustrasi, flashcard, potongan gambar, poster dan permainan papan. Salah satu media pembelajaran yang akan dibahas dari salah satu jenis media visual adalah media papan permainan.

Papan permainan dalam berjalannya proses pembelajaran IPA di sekolah dasar bisa dijadikan media pembelajaran yang cukup efektif untuk menarik perhatian peserta didik apabila pendidik yang menggunakan media ini mengerti bagaimana cara untuk menggabungkan materi IPA dengan permainan yang akan digunakan. Dalam menggunakan papan permainan siswa menjadi lebih efektif, komunikatif dan tidak malu dalam melakukan sesuatu seperti dalam menjawab. Dengan menerapkan permainan dalam kegiatan belajar bisa membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang memiliki arti “tengah” atau perantara. Dalam bahasa Arab, media memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely pernah mengatakan bahwa sebuah media adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi dimana seseorang mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Association for Education and Communication Technology (AECT) menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Jadi media bisa diartikan sebagai sebuah alat atau suatu hal yang dapat mempermudah bagi siapapun menggunakannya untuk mendapatkan informasi. Maka dari itu Buku teks, guru, dan barang elektronik bisa di kategorikan media apabila hal tersebut sesuai dengan pengertian diatas.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran, media pembelajaran ini berguna untuk merangsang pikiran dan perhatian sehingga mendorong laju proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran itu adalah suatu alat, teknik, atau metode yang biasanya digunakan untuk membuat proses komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih optimal dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah.

2.2 Ilmu Pengetahuan

Pengertian Ilmu Pengetahuan: Kata Ilmu, sains, atau ilmu pengetahuan (dalam bahasa Inggris: science; dalam bahasa Arab: العلم) memiliki pengertian “usaha-usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia”.

2.3 Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya IPA siswa dapat mengenal alam dan seisinya serta dapat memprediksi gejala-gejala yang akan terjadi di alam. Siswa juga dapat lebih mensyukuri anugerah Tuhan. Usman (dalam Sujana, 2013) menjelaskan mengenai berbagai alasan yang

menyebabkan sains dimasukkan ke dalam mata pelajaran di sekolah, antara lain:

- a. Ilmu pengetahuan alam sangat befaedah bagi suatu bangsa. IPA sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan suatu bangsa.
- b. Ilmu pengetahuan alam akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis yang tentunya ditunjang dengan menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tersebut, seperti halnya model pembelajaran problem based learning.
- c. Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang bukan hanya hafalan belaka, didalam proses pembelajaran dilakukan percobaan-percobaan yang memungkinkan siswa dapat memiliki sifat seperti para ilmuwan.
- d. Ilmu pengetahuan alam mempunyai nilai-nilai pendidikan yang tinggi, yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

2.4 Permainan

2.4.1 Pengertian Permainan

Menurut Santrock (2007: 216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan.

2.4.2 Papan Permainan

Game pada katagori Papan permainan membutuhkan suatu papan yang terbagi dalam sector-sektor tertentu (dengan garis-garis) dan didalamnya terdapat sejumlah alat main yang dapat digerakkan. Termasuk dalam katagori ini adalah catur. Dua buah pemain akan berhadapan dan saling mengadu strategi sesuai dengan aturan untuk mencapai daerah lawan atau mempertahankan daerahnya sendiri, mengalahkan bidak musuh, mengumpulkan sesuatu. Pemain pada papan permainan ini akan berusaha menganalisis hubungan-hubungan geometri yang ada pada papan dan bidak. Tim penelitian dari University of California, San Fransisco menemukan bahwa game dianggap mampu menajamkan kembali fungsi otak bagi manula. Selain itu, Papan permainan juga mampu mengembangkan kemampuan motorik anak menjadi lebih baik. Game interaktif seperti Papan permainan juga meningkatkan kemampuan motorik kontrol, seperti menendang, menangkap, melempar bola, cenderung lebih baik pada anak-anak yang bermain game interaktif. Papan permainan juga sarana yang sangat baik sebagai media interaktif pembelajaran anak karena sangat fun dan friendly. Papan permainan juga sangat mendukung interaksi anak dengan orang lain, karena Papan permainan dirancang untuk dimainkan oleh lebih dari 1 orang.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa studi literature atau studi kepustakaan. Studi literatur dapat ditempuh dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan (Mardalis, 1999). Hasil kompilasi dari beberapa penelitian terdahulu digunakan untuk menyimpulkan: (1) Bagaimana keefektifan media pembelajaran dengan papan dalam pembelajaran IPA SD. (2) Bagaimana hasil belajar

setelah menerapkan media pembelajaran dengan papan permainan. Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut (Kulthau, 2002) :

1. Pilih tema
2. Explorasi informasi
3. Penentuan arah penelitian
4. Mengumpulkan sumber data
5. Penyajian data
6. Menyusun laporan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode analisis isi yang bisa digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan bisa meneliti kembali menurut konteksnya (Krippendoff, 1993). Dalam analisisnya akan dilakukan pemilihan, perbandingan, penggabungan, dan pemilahan sehingga ditemukan yang relevan (Sabarguna, 2005). Pengecekan antar pustaka dan pemerhatian terhadap komentar pembimbing dilakukan guna menjaga kekekalan proses mengevaluasi, mencegah dan menghilangkan informasi yang salah merupakan kesalahpahaman manusia yang mungkin timbul karena kurangnya penulis pustaka (Sutanto, 2005).

3.2 Sumber Data

Sebagai penelitian kepustakaan, sumber data yang kami ambil adalah sebagai berikut:

1. Jurnal dari: Azizah Nur dengan judul "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar"
2. Jurnal dari: Amalia Ulfa Julianto Julianto dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Ulartangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar"
3. Jurnal dari: A Arsyad dengan judul "Media pembelajaran".
4. Jurnal dari: IW Widiana dengan judul "MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA".

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebuah cara yang dilakukan oleh para peneliti untuk mengumpulkan suatu data. Metode secara umumnya bisa diartikan sebagai suatu proses atau prosedur yang gunanya untuk memecahkan suatu masalah. Metode pengumpulan data itu bisa digunakan hanya menggunakan satu metode namun juga bisa dengan menggunakan dua metode pengumpulan data atau lebih. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada jurnal ini adalah studi literatur

Studi literatur termasuk metode pengumpulan data langkah awal. Metode ini ditujukan untuk mengumpulkan informasi melalui dokumen – dokumen yang ada dalam bentuk tertulis maupun digital. Teknik pengumpulan data ini berguna untuk **mengumpulkan data data dasar dan pendapat secara tertulis yang dikumpulkan dengan**

Cara mempelajari data yang telah dikumpulkan tersebut dari dokumen – dokumen yang ada.
1. Umumnya studi literatur adalah sebuah cara untuk menemukan penyelesaian masalah dengan mengamati dan mempelajari sumber – sumber yang telah dicari

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data studi literatur menekankan pada referensi atau pustaka mana

yang sekiranya dibuat sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian. Hampir semua jenis penelitian pastinya membutuhkan teknik analisis data yang satu ini untuk kebutuhan penelitian. Dalam artikel ini, analisis data menggunakan pada referensi pada jurnal yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan merupakan sesuatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini sangatlah penting dalam berjalannya proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau suatu bentuk stimulus yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman, 2013:60). Sedangkan menurut ahmad susanto (2014: 315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik

4.2 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fiksatif. Media pembelajaran harus memiliki karakteristik yang tetap dalam arti memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek atau peristiwa. Oleh karena itu, objek atau peristiwa dapat digambar, difoto, direkam atau difilmkan dan disimpan, dan ditampilkan kembali bila diinginkan.
2. Manipulatif. Media pembelajaran harus dapat dioperasikan dalam arti dapat menampilkan objek atau peristiwa yang telah disimpan sebelumnya dan memodifikasi atau mengubahnya seperlunya untuk mendukung proses belajar mengajar (Santayasa, 2007:
3. Distributif. Media pembelajaran harus bersifat distributif dalam arti dapat menjangkau khalayak yang besar dalam satu kali penyajian (Santayasa, 2007:
4. Aksesibilitas. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat diakses oleh pengajar dan juga peserta didik sebagai khalayak sasaran. Aksesibilitas media tergantung pada teknologi yang digunakan dan tujuan pembelajaran itu sendiri.
5. Interaktif. Interaktif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk merespon atau merespon dengan cara yang berbeda terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus memungkinkan terjadinya proses interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik.
6. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsi mengajar. Media yang digunakan untuk pembelajaran agak sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

7. Mendukung materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya harus mendukung materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswanya. Misalnya, media visual seperti ukiran anatomi manusia dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penyajian materi anatomi manusia.
8. Mudah digunakan. Media pembelajaran harus mudah digunakan bagi guru yang berperan sebagai komunikator. Selain keterampilan berkomunikasi, guru juga harus memiliki keterampilan dalam bekerja dengan media pembelajaran agar dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa. Jika guru tidak mengetahui cara menggunakan media pembelajaran, materi pelajaran tidak akan terkomunikasikan dengan benar dan siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan.
9. Sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, terutama dalam hal kemampuan berpikir, perkembangan siswa, dan pengalaman siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat berorientasi pada kelompok sasaran merupakan bentuk penerapan strategi komunikasi selama pembelajaran dan dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan.
10. efektif dan efisien. Media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Demikian pula dengan penyiapan bahan ajar yang diberikan dan alokasi waktu yang telah ditetapkan.
11. Eksplanatif. Media pembelajaran harus mampu mengartikulasikan penyajian materi pembelajaran secara lisan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran untuk menggambarkan materi pembelajaran dapat mencegah hambatan komunikasi dalam proses belajar mengajar, seperti verbalisasi, kesalahpahaman, kurang konsentrasi, dan kurangnya pemahaman siswa.
12. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus mampu mengatasi keterbatasan spasial, temporal dan sensorik. Dalam arti media pembelajaran dapat menggantikan kenyataan. Misalnya, proses tumbukan kerak dapat diganti dengan gambar 2D atau simulasi 3D.
13. Membangkitkan minat belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus mampu membangkitkan minat belajar siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan bekerja secara mandiri pada materi dan topik yang terkait.

4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Papan

Kelebihan dan kekurangan menggunakan media pembelajaran dengan papan

Kelebihan:

1. Mengembangkan perilaku positif terhadap pembelajaran
2. Memudahkan guru menjelaskan materi
3. Menarik perhatian peserta didik
4. Efisiensi waktu dan tenaga
5. Guru dapat membuat papan sendiri

Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan materi

2. Memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya
3. Sukar menampilkan pada jarak yang jauh

4.4 Hasil Penelitian Jurnal – Jurnal yang Berkaitan dengan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPA

No.	Peneliti	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Kurnia Andrianto	Pengembangan Papan Dart Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA materi Ekosistem pada kelas V di SDN Kebraon	2017	Berdasarkan dari penelitian ini dapat disimpulkan media permainan papan dart dapat digunakan dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran tematik tema Ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 2 pada siswa kelas V SDN Kebraon 1 Surabaya.
2.	Aida Mareta	PENGARUH MEDIA PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDOKUMPUL GRESIK	2017	Dari penelitian ini menggunakan media permainan bingo memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dari hasil posttest pada kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai lebih tinggi daripada kelas lain yang tidak menggunakan media tersebut.
3.	Ulfa Amalia Amarta	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULARTANGGA COBAKU TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR	2018	Berdasarkan data hasil penelitian penggunaan media ular tangga modifikasi coba jawab aku terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa menggunakan media ular tangga medapat peningkatan hasil belajar.
4.	Nur Azizah	PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR	2013	Berdasarkan hasil penelitian penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media monopoli selama 2

				siklus berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan sebesar 9%.
--	--	--	--	---

KESIMPULAN

Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat atau suatu bentuk stimulus yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran yaitu: Fiksatif, Manipulatif, Distributif, Aksesibilitas, Interaktif, Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran, Mendukung materi pembelajaran, Mudah digunakan, Sesuai dengan karakteristik peserta didik, efektif dan efisien, Eksplanatif, Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera serta Membangkitkan minat belajar.

Pengertian Ilmu Pengetahuan: Kata Ilmu, sains, atau ilmu pengetahuan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya IPA siswa dapat mengenal alam dan seisinya serta dapat memprediksi gejala-gejala yang akan terjadi di alam.

Pengertian permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Papan permainan game pada katagori papan permainan membutuhkan suatu papan yang terbagi dalam sektor-sektor tertentu (dengan garis-garis) dan didalamnya terdapat sejumlah alat main yang dapat digerakkan. Media permainan papan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya mengembangkan perilaku positif terhadap pembelajaran, memudahkan guru menjelaskan materi, menarik perhatian peserta didik, efisiensi waktu dan tenaga, dan guru dapat membuat papan sendiri sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan materi, memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya dan sukar menampilkan pada jarak yang jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nur Azizah. 2013. *"Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar"*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- [2] Ulfa Amalia, Julianto Julianto. 2018. *"Pengaruh Penggunaan Media Ulartangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar"*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- [3] A Arsyad. 2011. *"Media pembelajaran"*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [4] Oemar Hamalik. 1989 *"Media Pendidikan"*. Bandung : Citra Aditya
- [5] Syafnidawaty. 2020. *"ILMU PENGETAHUAN"*. Tangerang: Universitas Raharja.
- [6] SULISTIOWATI,CHAROLINA. 2014. *"BAB II KAJIAN PUSTAKA"*. Purwakarta: Universitas Muhammadiyah.
- [7] Munthe. 2019. *"BAB II KAJIAN PUSTAKA"*. Portal University Quality.
- [8] Manurung, Rosida Tiurma. 2013. *"Papan Permainan sebagai Media Pembelajaran Kreatif Sastra Tradisional dengan Aksara Jawa Kuno"*. Bandung: Universitas Kristen Maranatha

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN