

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* KATA KERJA BAHASA INGGRIS “*VERB LINK*” DI KELAS III MI PLUS ISTIQOMAH KABUPATEN MAJALENGKA

Fahriel Valendriana Martin<sup>1</sup>, Suhadi Parman<sup>2</sup>, Rifqy Fahrudin<sup>3</sup>, Yuni Awalaturrohmah Solihah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : fahriel.martin.dkv.20@cic.ac.id<sup>1</sup>, suhadi.parman@cic.ac.id<sup>2</sup>, rifqi.fahrudin@cic.ac.id<sup>3</sup>,  
yuniasolihah@cic.ac.id<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media Pembelajaran interaktif berupa *board game* matematika “Perkalian” untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa kelas III di SD Kesambi Dalam 1, Cirebon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Untuk itu, dirancang sebuah *board game* interaktif yang tidak hanya menyajikan materi perkalian, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *board game* ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Dengan demikian, *board game* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran interaktif, *Board Game, English, Vocab, Verb* ADDIE, Pendidikan Dasar

### ABSTRACT

*This study aims to design an interactive learning media in the form of a "Multiplication" mathematics*

*board game to enhance the learning interest and understanding of third-grade students at SD Kesambi Dalam 1, Cirebon. The method used in this study is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the analysis, it was found that students have difficulty learning mathematics due to a lack of interest in the teaching methods used. Therefore, an interactive board game was designed that not only presents multiplication material but also provides a fun and educational learning experience. The implementation of this learning media involves students actively in the teaching and learning process. The evaluation results show that the use of this board game can increase students' interest and understanding of multiplication material. Thus, this board game is expected to be an innovative solution in elementary school mathematics learning.*

**Keywords :** *Interactive learning media, Board Game, Mathematics, ADDIE model, Elementary education*

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting karena bahasa ini merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai sejak dini. Namun, siswa kelas III MI Plus Istiqomah sering kali mengalami kesulitan dalam menghafal kata kerja. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu proses pembelajaran, salah satunya melalui *board game*. Media ini dirancang untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa

terhadap materi bahasa Inggris, terutama kata kerja (*verb*).

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting karena bahasa ini merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai sejak dini. Namun, siswa kelas III MI Plus Istiqomah sering kali mengalami kesulitan dalam menghafal kata kerja. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu proses pembelajaran, salah satunya melalui *board game*. Media ini dirancang untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Inggris, terutama kata kerja (*verb*).

Menurut survei yang dilakukan oleh Lena, dkk (2023) terhadap 150 guru di Indonesia, siswa Sekolah Dasar umumnya menganggap pelajaran Bahasa Inggris sulit dan kurang penting. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi ini meliputi faktor internal seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan faktor eksternal seperti lingkungan, pertemanan, serta media pembelajaran yang kurang mendukung. Selain itu, sekolah dasar di Indonesia umumnya masih belum menyediakan fasilitas media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa juga mengalami kesulitan dalam menggunakan kamus Bahasa Inggris. MI Plus Istiqomah, sebagai sekolah swasta, meskipun berfokus pada pembelajaran yang kreatif dan aktif, masih menerapkan metode lama dalam pembelajaran.

Proses belajar Bahasa Inggris di MI Plus Istiqomah saat ini hanya mengandalkan metode dikte dan latihan soal dari buku cetak, yang kurang mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam menghafal kosakata. Guru Bahasa Inggris menyadari perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti *board game* yang menggabungkan visualisasi kata kerja melalui *flashcard*. Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, membantu siswa meningkatkan daya ingat, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka. *Flashcard* dalam *board game* ini bukan hanya sekadar alat hafalan, tetapi dikombinasikan dengan permainan yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode pendukung yang akan masuk ke dalam tahap *ADDIE* sesuai perancangan *board game* adalah metode Gamifikasi. Gamifikasi merupakan kategori potensial untuk menjadi sarana yang bermanfaat dalam membantu kehidupan manusia yang diterapkan melalui peran Permainan atau *board game* (Ramdhani, 2023). Tahapannya yaitu *Analysis* Tahap ini melibatkan identifikasi potensi penyebab kesenjangan dalam proses kerja berdasarkan hasil analisis data. Lalu ada, *Design* Tahap desain berfokus pada verifikasi hasil kerja yang diinginkan serta pengujian metode atau sistem yang diterapkan pada media pembelajaran interaktif berbasis *board game*. Lalu ada lagi, *Development* Pada tahap pengembangan, topik strategi pembelajaran, pemilihan konten media, serta panduan permainan dirancang untuk siswa kelas III dalam pembelajaran matematika perkalian.. Keempat *Implementation* Tahap ini melibatkan penerapan atau pelaksanaan materi pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Terakhir *Evaluation* Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dari program *board game* yang telah dirancang.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Konsep Perancangan

Strategi media yang digunakan berupa pemilihan media Pembelajaran interaktif berupa *board game* dengan rules baru dan peraturan yang ringan serta *general*. Strateginya dengan cara inovasi dan variasi dalam metode Pembelajaran. Media juga harus dilakukan sesuai sasaran dan mengerti kebutuhan siswa yaitu memperbanyak kosakata. Pada media terdapat kata *flashcard* kata kerja yang setiap kartunya memiliki poin. Semakin sulit kata kerja maka akan mendapatkan point lebih besar. Melalui data kata kerja pada tabel sebelumnya, dilakukan kesimpulan pemilihan kategori *point* yaitu sangat mudah dengan 2 poin, mudah dengan 4 poin, biasa dengan 6 poin, Cukup sulit dengan 8 poin dan sulit dengan 10 poin, pembagiannya sebagai berikut:

- a. Sangat mudah : Open, Closing, Eat, Play
- b. Mudah : Sing, Watch, Read, Jump
- c. Biasa : Ride, Dance, Cook
- d. Cukup Sulit : Run, Walk
- e. Sulit : Climbing, Planting, Pull

Ini adalah tema *game* nya yaitu Eksplorasi Kosa Kata. Tujuannya yaitu untuk Membuat peserta didik memiliki kemampuan kosa kata dan menghafal kata kerja lebih cepat dan efisien serta menyenangkan.

### 3.2. Pengarahan Pesan Visual

#### 1. *Moment* visual

Momen visual yaitu belajar sambil bermain dengan menyajikan konten *game* yang menarik terkait mengajak siswa untuk belajar menghafal dan berkompetisi. Isi konten mengenai kata kerja dan kata benda. Menyajikan visual lucu yang membuat sanak tertarik.

#### 2. Citra Visual

Citra visual ini adalah Fun dan semangat ilustrasi yang digunakan adalah *Chibi Illustrations*. Dengan menonjolkan visual yang lucu dan masuk dengan karakteristik anak-anak. *Style* ini juga *familiar* di anak-anak karena seperti sedang menonton kartun.



**Gambar 1. Citra Visual**  
Sumber: <https://as2.ftcdn.net>, 2024

#### 3. Tipe Huruf

Tipografi yang digunakan adalah sans serif karena tipe jenis ini lebih memiliki kesan yang santai dan mudah dibaca oleh siswa. Tipografi akan di desain sesuai citra *board game* yang penulis rancang.

#### 4. *Tone* warna

*Colour tone* yang digunakan adalah warna-warna yang terang. *Tone* warna mengarah pada warna-warna yang cukup *colorful* dan memberikan kesan hidup pada suatu perancangan.



**Gambar 2. Color Tone**  
Sumber: <https://as2.ftcdn.net>, 2024

#### 5. *Layout*

*Layouting* pada perancangan menggunakan bentuk proporsi. Proporsi menjadi pilihan yang tepat dikarenakan nyaman untuk di lihat letak posisi *layout* ini. Proporsi juga dapat menjadikan tampilan lebih terlihat rapi. *Layouting* ini digunakan khususnya pada perancangan buku kata kerja.

#### 6. Gaya desain

*Design style* perancangan ini adalah Chibi Character Ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi digital yang didesain menggunakan *software*. Desain ini akan berada pada buku kata kerja dan ornamen *game* lain yang memerlukan desain.

#### 7. Model ilustrasi

*Style* ilustrasi yang digunakan adalah *Chibi Illustrations*. Dengan menonjolkan visual yang lucu dan masuk dengan karakteristik anak-anak. *Style* ini juga *familiar* di anak-anak karena seperti sedang menonton kartun.

### 3.3. Konsep Media

Media para perancangan ini akan berfungsi dalam melakukan proses belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan media yang dirancang adalah untuk melengkapi media Pembelajaran yang sudah ada, menjadi sebuah wadah untuk belajar dengan menyenangkan dan mudah dipahami. *Board game* ini diharapkan dapat mengasah tingkat daya ingat dan kreativitas kerja sama *team* dengan baik.

Strateginya dengan cara inovasi dan variasi dalam metode Pembelajaran. Media juga harus dilakukan sesuai sasaran dan mengerti kebutuhan siswa yaitu memperbanyak kosakata. Pada media terdapat kata flashcard kata kerja yang setiap kartunya memiliki poin. Semakin sulit kata kerja maka akan mendapatkan *point* lebih besar. Melalui data kata kerja pada tabel sebelumnya, dilakukan kesimpulan pemilihan kategori *point* yaitu sangat mudah dengan 2 poin, mudah dengan 4 poin, biasa dengan 6 poin, Cukup sulit dengan 8 poin dan sulit dengan 10 poin.

### 3.4. Pengembangan Bentuk Visual

*Board Game* Kesambi Mathventure ini dibuat dari rangkaian sketsa kasar dan final. Pengembangannya ini fokus pada desain karakter dan ciri khas dari jenis kartu kerja. Serta dibuat papan arena untuk bermain.



**Gambar 3. Sketsa Kasar**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**



**Gambar 4. Thumbnails**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**

Misalnya pada gambar kata kerja di atas adalah ilustrasi kartu kata kerja *opening*. Lalu dibuat lagi sebanyak sekitar 25 kartu kata kerja yang berbeda.

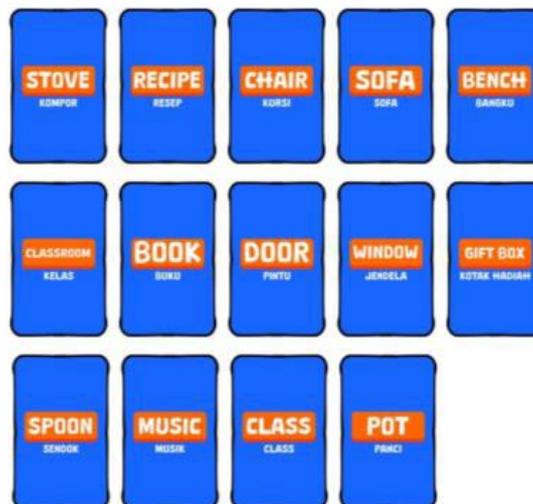
### 1. Media Utama

Tahap final desain merupakan pengembangan rancangan dari sketsa dan *thumbnail* menggunakan *painter* dan adobe ilustrator 2019.



**Gambar 5. Kartu Kata Kerja**  
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Terdapat kartu kata kerja yang berbentuk flashcard tertera objek dan kata kerjanya serta gambar *point*. Kartu ini adalah fungsi utama permainan. Kartu ini memiliki banyak peran seperti salah satunya yaitu menstimulus siswa untuk menghafal. Kartu ini akan mengeluarkan banyak *rules* permainan karena sifatnya efisien dan flexible.



**Gambar 6. Kartu Kata Benda**  
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Kartu kata benda ini hanya berupa *layout* kata. Kata yang digunakan akan bermacam-macam melalui kosakata bahasa inggris pada tabel sebelumnya.



**Gambar 7. Belakang Kartu**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**

Pemilihan kata tersebut berdasarkan hasil *research* dan diskusi dengan guru terkait kata kerja apa saja yang masing-masing diajarkan atau terbiasa di kelas III MI Plus

Istiqomah. Selanjutnya dibutuhkan proses menghitung probabilitas dadu sebagai media pendukung, Berikut sampel kosa kata bahasa Inggris untuk diselaraskan dengan kemampuan anak SD.

**Gambar 8. Panduan Media**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**

Media ini adalah sebuah alat penunjang pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar di MI plus Istiqomah. *Game play*nya tidak terlalu sulit bagi anak-anak.

## 2. Media Penunjang

### **Gambar 9. Dadu** **Sumber: dokumentasi penulis, 2024**

Dadu ini berfungsi sebagai alat permainan alternatif Ketika babak bermain kartu sudah selesai. Alat ini adalah dadu yang dicocok dengan banyak huruf di dalamnya. Fungsinya yaitu adalah membuat permainan semakin variatif dan bermain olah kata dari dadu.

### 3. Peraturan dan Ketentuan

- a. Pemain yang mendapat giliran pertama mengambil kartu "Noun" dan meletakkannya di arena kartu masing-masing.
- b. Setelah mengetahui 'Noun' atau kata benda yang keluar, lalu pemain mencari "Verb" kata kerja yang berhubungan dengan kata benda tersebut. Misalnya muncul "Noun" Television, Maka kartu "Verb" yang kemungkinan dicari adalah Watching atau Looking.
- c. Setelah pemain berhasil menemukan kata Verb yang tepat, pemain dapat meletakkannya di atas kata Benda Pemain akan mendapat *point*, jumlah *point* berada di kartu Verb sesuai kartu yang dimunculkan.
- d. Setelah itu, peran guru adalah mengulas hasil yang diletakkan siswa pada kata benda kan kata k e r j a , apakah berhubungan atau tidak. Jika iya maka misi ke 1 selesai, jika tidak maka harus mengeluarkan kata benda lagi, dan pemain mendapatkan -2 *point*
- e. Di akhir setelah semua arena *game* terisi kartu, pemain menghitung jumlah *point* yang didapatkan melalui kata verb yang dimunculkan.
- f. Jika pemain kalah dengan selisih *point* 2-5 maka pemain tersebut diberi kesempatan untuk mengocok dadu dan mencari kata Bahasa Inggris, kata kerja, benda, dll.
- g. Setelah berhasil mendapatkan, maka *point* sebelumnya ditambahkan dengan jumlah huruf yang muncul dan ditemukan pada dadu.
- h. Jika selisihnya lebih dari 5 maka sudah langsung kalah telak
- i. Jika seri, maka bermain ulang

#### 4. Hasil Pengujian Media



**Gambar 10. Hasil Uji**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**



**Gambar 11. Foto Bersama Siswa**  
**Sumber: dokumentasi penulis, 2024**

Pengujian media dilakukan pada jam pelajaran bahasa Inggris dengan didampingi oleh guru bahasa Inggris. Pada tahap *implementation* atau pengujian melibatkan semua peran siswa secara aktif. Awalnya siswa merasa bingung dengan cara penggunaannya tetapi ketika sudah mengetahui peraturan, siswa justru ketagihan untuk bermain dan secara tidak sadar mereka sedikit demi sedikit menguasai kata kerja dan kata benda.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif flashcard saku dan kotak dadu efektif bernama "*Verb Link*" dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Metode *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran ini, dengan langkah-langkah yang sistematis membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terlihat dari peningkatan partisipasi dan antusiasme mereka dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abshari, I. N. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar. *Tugas Akhir*. Universitas Dinamika.

- Alvita, & Gamaliel Septian Airlanda. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 57125721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Dwistyawan, D. M. T., & Setiawan, T. A. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. *Nirmana*, 17(2), 102-109. doi:10.9744/nirmana.17.2.102-109
- Friska, M. N., Marbun, R. A., & Sinaga, A. B. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 060962 Belawan. *Jurnal Teknologi, Kesehatan & Ilmu Sosial*, 5(2), 242-247. Retrieved from <http://e-journal.sarimutiara.ac.id/index.php/tekesnos>
- Hadiyanti, V., & Salim, H. (2021). Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(3), 591-601.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kahar. (04 Agustus 2023). Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat, Macam-macam dan Contohnya. Diakses pada 16 April 2024, dari <https://www.min1kotabaru.sch.id/berita/detail/media-pembelajaranpengertian- manfaat-macam-macam-dan-contohnya>
- Lena, M. S., Sartono, S., Emilia, T., & Khairanis, S. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 41-47. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.175>
- Ludenara. (n.d.). Sejarah Board Game dan Pendidikan Karakter. Diakses pada 15 April 2023, dari <https://ludenara.org/sejarah-board-game-dan-pendidikankarakter/> Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Jurnal Warta*, 50, 1829-7463.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 6(1), 23-28. Retrieved from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Rahmawati, A. R., Arini, L. Z., Raissa, P., Nurhikmah, S., & Zawad, S. (2023). Pemanfaatan Metode TPR untuk Mengenalkan Kata Sifat dalam Bahasa Inggris Kepada Siswa Sekolah Dasar. *JIMP: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29-45. <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM/article/view/1>
- Safitri, W. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181-190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Yuniari, P. I., Sindu, I. G. P., & Darmawiguna, I. G. M. (Tahun tidak diketahui). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "Introducing Vocabulary" Menggunakan 3 Bahasa di Kelas III Sekolah Dasar. *KARMAPATI*, 4, 21-34.