

## **Boardgame Gameko: Mengubah Pembelajaran Ekosistem Kelas 5 Menjadi Pengalaman Belajar Yang Asyik**

Rusnah<sup>1\*</sup>, Mawinda S. Boimau<sup>1</sup>, Merlin R. C. Duka<sup>1</sup>

<sup>1</sup> SD Inpres Kota Ndora, Kelurahan Kota Ndora, Manggarai Timur, NTT

\*Email : rusnah131@guru.sd.belajar.id

### Riwayat artikel:

|                           |                            |                                |
|---------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| Diterima:<br>07 Agt. 2024 | Direvisi:<br>25 Sept. 2024 | Dipublikasikan:<br>28 Okt 2024 |
|---------------------------|----------------------------|--------------------------------|

### Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem merupakan bagian penting dalam kurikulum kelas 5. Materi ini diberikan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang hubungan antara makhluk hidup dan keseimbangan ekosistem. Pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung cenderung monoton dan mudah jenuh sehingga hasil belajar kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diciptakanlah media pembelajaran boardgame Gerakan Menjaga Ekosistem (disingkat, GAMEKO), yang dirancang khusus untuk menyajikan materi ekosistem secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan media GAMEKO terbukti dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pemahaman siswa tentang rantai makanan, keseimbangan ekosistem, dan hasil belajar seluruh siswa siswa mencapai bahkan melampaui KKM.

**Kata kunci:** Media Belajar, GAMEKO

## Pendahuluan

Ekosistem adalah salah satu materi penting yang diajarkan dalam pelajaran IPAS kelas 5. Pemahaman mengenai hubungan antara organisme dalam sebuah ekosistem serta keseimbangan yang harus dijaga menjadi landasan untuk pengetahuan ekologi lebih lanjut. Sayangnya, di banyak sekolah, materi ini sering disampaikan dengan pembelajaran langsung yang cenderung membuat siswa merasa bosan [1]. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka [2]. Hal yang sama terjadi pada pembelajaran ekosistem di SD Inpres Kota Ndora, di mana siswa menunjukkan minat yang rendah. Guru merasa kesulitan untuk membuat siswa tetap fokus dan memahami materi dengan baik. Hal ini menuntut inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah boardgame Gerakan Menjaga Ekosistem (GAMEKO), sebuah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan permainan dengan penyampaian konsep ekosistem secara menyenangkan [3]. Melalui GAMEKO, siswa diajak untuk belajar sambil

bermain agar siswa lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi di antara siswa [4].

## Metode

GAMEKO dilengkapi dengan alat - alat permainan seperti papan permainan, pion, kartu ekosistem, kartu tanya dan kartu tantangan seperti ditunjukkan pada Gambar 1(a)-(d) di bawah ini.



Gambar 1. Media Pembelajaran GAMEKO

Pembelajaran diawali dengan apersepsi kepada siswa dengan media powerpoint. Guru menjelaskan cara bermain gameko setelah siswa paham cara memainkan GAMEKO maka, siswa diberikan kartu ekosistem untuk mempelajari jenis hewan yang hidup pada suatu ekosistem dan jenis makanannya. Kartu ekosistem akan digilir hingga semua kelompok mempelajari informasi yang ada pada kartu ekosistem. Siswa berdiri dalam barisan dan mulai bermain. Jika pion berhenti pada simbol ekosistem tertentu maka siswa wajib mengambil kartu tanya kemudian menjawab pertanyaan pada kartu tersebut dan mengumpulkan kartu ekosistem jika menjawab benar. Jika pion siswa berhenti pada rumah ekosistem tertentu maka siswa akan diberikan tantangan yang berhubungan dengan keseimbangan ekosistem. Jika berhasil menjawab tantangan maka siswa dalam posisi aman namun jika salah maka siswa wajib mengembalikan satu kartu ekosistem yang telah dikumpulkan. Setelah permainan selesai guru memberikan sedikit penguatan. Guru mengajak siswa melakukan penilaian akhir untuk memastikan tingkat pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya media permainan GAMEKO. Sebelum penerapan media ini, hanya 21,4% siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 78,6% siswa lainnya belum tuntas. Namun, setelah diterapkannya permainan GAMEKO, terdapat perubahan drastis di mana 100% siswa berhasil mencapai nilai KKM atau lebih, dengan 80% siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 20% lainnya mencapai nilai sesuai dengan KKM.

Peningkatan ini dapat dilihat lebih lanjut melalui hasil pre tes dan post tes siswa yang tercantum dalam Tabel 1. Pada pretes, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40, sedangkan pada post tes meningkat menjadi 70. Nilai tertinggi juga mengalami kenaikan dari 80 pada pretes menjadi 100 pada post tes. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 53,7 menjadi 75,1. Data ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya tentang rantai makanan dan keseimbangan ekosistem.

Media permainan GAMEKO terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti yang dihadirkan oleh media permainan dapat memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak. Dalam kasus ini, siswa lebih memahami konsep rantai makanan dan keseimbangan ekosistem melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Santrock, [11].

Selain itu, media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut teori Vygotsky, interaksi sosial dan kegiatan bermain memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretes* dan *Post tes*

| Aspek                   | Pretes       | Post tes     | Keterangan           |
|-------------------------|--------------|--------------|----------------------|
| Nilai terendah          | 40           | 70           | Ada kenaikan         |
| Nilai tertinggi         | 80           | 100          | Ada kenaikan         |
| Nilai rata-rata         | 53,7         | 75,1         | Ada kenaikan         |
| <b>Tidak tuntas KKM</b> | <b>78,6%</b> | <b>21,4%</b> | <b>Ada penurunan</b> |
| <b>Tuntas KKM</b>       | <b>0%</b>    | <b>100%</b>  | <b>Ada kenaikan</b>  |

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti GAMEKO dapat mengintegrasikan teori dan praktik dengan lebih baik. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan

---

berkesempatan untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, Prensky [10]

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan GAMEKO memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman mereka mengenai rantai makanan dan keseimbangan ekosistem. Penggunaan media yang inovatif dan kreatif seperti GAMEKO tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

## Simpulan

Boardgame GAMEKO (Gerakan Menjaga Ekosistem) adalah sebuah inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk membuat pembelajaran ekosistem pada siswa kelas 5 menjadi lebih menarik dan interaktif. GAMEKO terdiri dari berbagai elemen seperti papan permainan, pion, kartu ekosistem, kartu tanya, dan kartu tantangan, yang semuanya dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan GAMEKO, siswa tidak hanya mempelajari ekosistem secara teori, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan terkait keseimbangan ekosistem. Implementasi boardgame ini telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, di mana 80 persen siswa mencapai nilai di atas KKM setelah mengikuti pembelajaran dengan media ini. GAMEKO juga memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dan daya tahan, karena bisa dimainkan berkali-kali serta dapat disimpan dengan mudah.

## Daftar Pustaka

- [1] E. Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana, 2012.
- [2] D. W. Johnson and R. T. Johnson, *Cooperation and the Use of Technology*. New York: The Guilford Press, 2004.
- [3] B. Joyce, M. Weil, and E. Calhoun, *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon, 2004.
- [4] A. W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.