

Media Interactive Board Game Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

I Dewa Ayu Nyoman Artanti^{1*}, I Wayan Widiana², I Made Teguh³ 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³ Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 26, 2023

Revised January 30, 2023

Accepted May 22, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Permainan Edukasi, *Learning Loss*, PhBL

Keywords:

Education Game, *Learning Loss*, PhBL



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah berdampak terhadap sektor Pendidikan di Indonesia. Dampak yang ditimbulkan dapat dikatakan cukup serius. Selama pandemi, pendidikan khususnya proses belajar mengajar dialihkan menjadi moda daring atau pembelajaran jarak jauh. Namun, peralihan tersebut justru memaksa semua komponen pendidikan untuk beralih pada pembelajaran digital tanpa adanya persiapan dan kematangan baik secara fisik, mental, dan finansial. Dampaknya tidak adanya pemerataan pembelajaran yang diterima oleh peserta didik sehingga muncul fenomena *Learning loss*. *Learning loss* atau kehilangan pembelajaran berdampak pada aktivitas, psikis, dan intelektual peserta didik hingga saat ini. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *Phenomenon Based Learning* yang dapat mengatasi permasalahan *Learning loss* pada siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan pada penelitian ini yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan subjek penelitian yaitu ahli, praktisi atau guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan tes. Hasil dari penelitian ini yaitu analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *Interactive Board Game*.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has impacted the education sector in Indonesia. The impact caused can be said to be quite serious. During the pandemic, education, especially the teaching and learning process, was shifted to online mode or distance learning. However, this transition forces all components of education to switch to digital learning without any preparation and maturity both physically, mentally, and financially. The impact is that there is no equal distribution of learning received by students, resulting in the phenomenon of learning loss. Learning loss has an impact on the activity, psychological, and intellectual of students to date. The purpose of this research is to produce learning media based on *Phenomenon Based Learning* that can overcome the problem of learning loss in grade IV elementary school students. The development model in this research is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) with research subjects namely experts, practitioners or teachers, and students. The data collection techniques used were questionnaires and tests. The results of this study are validity analysis, practicality, and effectiveness of *Interactive Board Game* media.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia karena memberikan pelajaran atau pengetahuan berupa pengalaman dan perspektif terhadap manusia mengenai dunia sekitar serta cara pandang terhadap lingkungan dan kehidupan (Nopan, 2015; Yudhistira, 2019). Namun dalam penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak terlepas dari adanya permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Kemunculan wabah COVID-19 bahkan menjadi bagian dari permasalahan dalam proses pembelajaran. Munculnya wabah COVID-19 yang melanda hampir seluruh negara telah menarik perhatian global, sehingga pada tanggal 30 januari, *World*

*Corresponding author

E-mail addresses: dewayuartanti@gmail.com (I Dewa Ayu Nyoman Artanti)

Health Organization (WHO) mendeklarasikan bahwa COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat (pandemi) yang harus diperhatikan secara internasional (Dong et al., 2020; Syaqui, 2020). Fenomena tersebut tentunya mengakibatkan dampak yang sangat besar bagi kehidupan salah satunya pada penyelenggaraan pendidikan.

Pandemi COVID-19 tentunya mengganggu proses pembelajaran, sehingga dampaknya dapat menurunkan kualitas sumber daya manusia, baik dari aspek kognitif, afektif, dan konatif (Winata et al., 2021; Covid- et al., 2021). Dampak adanya pandemi yang begitu besar mengharuskan semua jenjang pendidikan bertransformasi untuk beradaptasi dengan perubahan yaitu pembelajaran jarak jauh. Agar pembelajaran dapat berlangsung saat pandemi COVID-19, layanan pendidikan khususnya proses belajar mengajar dialihkan menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (Napitupulu, 2020; Rionga & Alwi, 2021). Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah antara siswa dan guru serta dibantu dengan media yang mendukung adanya komunikasi antara siswa dan guru tersebut (Yelianny & Roesminingsih, 2021; Yunita, 2021). Media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh adalah *platform* pembelajaran seperti Zoom dan Google Meet. Namun pada kenyataannya tidak semua sekolah di Indonesia dapat memanfaatkan media tersebut dikarenakan beberapa faktor.

Berbagai faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kesenjangan akses atau fasilitas belajar, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan atau memanfaatkan media teknologi, dan keadaan ekonomi masing-masing peserta didik yang berbeda. Ketidakefektifan pembelajaran jarak jauh juga dapat dilihat dari adanya laporan atau pengaduan oleh orang tua siswa kepada Komnas Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terkait kesulitan pembelajaran jarak jauh. Pengaduan tersebut terdiri atas beberapa poin yaitu banyaknya beban tugas yang diberikan oleh guru, pembelajaran yang tidak interaktif atau satu arah, pemberlakuan jam belajar yang sama dengan pembelajaran tatap muka, biaya pendidikan yang sama kendati proses pengajaran dan beban untuk mengajar lebih besar ditanggung oleh keluarga, serta terbatasnya kuota internet dan perangkat untuk dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh.

Seiring berjalannya waktu, kurva penyebaran kasus COVID-19 terbilang melandai, sehingga pemerintah mulai berani untuk perlahan-lahan mengembalikan moda pembelajaran menjadi tatap muka antara siswa dan guru. Namun, dampak pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama kurang lebih 2,5 tahun saat masa pandemi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan siswa saat ini. Hal tersebut dilihat dari adanya sebuah fenomena bernama *Learning loss*. *The Education and Development Forum* mengartikan bahwa *Learning loss* adalah suatu kondisi dimana peserta didik mengalami kehilangan pengetahuan dan ketrampilan baik secara umum atau khusus, serta kemunduran secara akademis yang terjadi akibat kesenjangan pembelajaran yang berlangsung secara berkepanjangan atau tidak berlangsungnya proses pendidikan khususnya belajar mengajar (Pratiwi, 2021; Cerelia et al., 2021).

Pendapat lainnya *Learning loss* adalah situasi menurun hingga hilangnya pengetahuan dan keterampilan pada aspek akademis karena pemberhentian pembelajaran di dunia pendidikan (Muzdalifa et al., 2022; Wahyu, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning loss* merupakan kondisi siswa yang mengalami kehilangan atau ketertinggalan pada pembelajaran yang diakibatkan karena proses pembelajaran yang berjalan tidak efektif. Fenomena *Learning loss* tentunya berdampak sangat buruk terhadap individu yang mengalaminya. Adapun dampak dari *Learning loss* yaitu meningkatnya angka anak yang putus sekolah, menurunnya capaian dalam pembelajaran, menurunnya kesehatan mental dan psikis anak-anak. Berbagai dampak tersebut dapat menjadi risiko yang besar terhadap pendidikan di Indonesia (Juwita et al., 2022; Rajib & Sari, 2022).

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut diperlukan upaya semua komponen pendidikan seperti, pemerintah, guru, kepala sekolah, bahkan orang tua siswa untuk membenahi pola pembelajaran sehingga *Learning loss* dapat diatasi. Pada konteks penyelenggaraan pendidikan di sekolah, guru memiliki peranan yang sangat penting selain peserta didik (Buchari, 2018; Kirom, 2017; Wahid, 2018). Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru berperan sebagai pengelola kelas, demonstrator, mediator, fasilitator, dan evaluator. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai komponen pembelajaran untuk membantu guru dalam mengatasi *Learning loss*. Hal ini dikarenakan media merupakan komponen pembelajaran yang memiliki pengaruh besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai suatu sarana agar membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, melainkan media pembelajaran berfungsi agar peserta didik lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat abstrak dan meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik (Indriyani, 2019; Nurfadhillah et al., 2021).

Adanya media pembelajaran di suatu proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari, merangsang siswa untuk dapat berfikir dan memperdalam materi (Tafonao, 2018; Istiqal, 2018). Guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Selain media, pengaruh model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik juga sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran khususnya dalam menangani fenomena *Learning loss*. Sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini, peserta didik harus mampu berpikir kritis dan belajar secara kontekstual sehingga materi pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal itu, pembelajaran berbasis fenomena atau *Phenomenon Based Learning* (PhBL) menjadi model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan agar siswa mampu memahami pembelajaran secara kontekstual. PhBL memastikan untuk menawarkan lingkungan belajar positif yang dipenuhi dengan banyak kesempatan untuk memanfaatkan dan membawa peserta didik ke kelas sendiri, pengalaman dan wawasan pribadi, serta menggunakannya dalam kaitan akademik, konsep, teori, dan prinsip untuk mencapai tujuan dengan sukses dan konstruktif (Naik, 2019; Yun, 2016). Nilai kebaruan dari artikel ini yaitu belum adanya analisa mengenai fenomena *Learning loss* yang diatasi dengan media berupa permainan edukasi dan paduannya dengan suatu model pembelajaran yaitu *Phenomenon Based Learning*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *Interactive Board Game* berbasis *Phenomenon Based Learning* dalam upaya untuk mengatasi *Learning loss* di sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* atau pengembangan yang bertujuan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas suatu produk pembelajaran. Produk tersebut berupa media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Subjek penelitian yaitu 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran, 1 orang praktisi yaitu guru kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning, 12 orang siswa yang terbagi atas 3 orang sebagai subjek uji perorangan dan 9 orang sebagai subjek uji kelompok kecil, serta 28 orang siswa kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning sebagai subjek uji efektivitas media. Metode dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu kuesioner dan tes. Instrumen kuesioner diberikan kepada ahli, praktisi, dan siswa sedangkan instrumen tes berupa soal pilihan ganda hanya diberikan kepada siswa. Instrumen kuesioner digunakan untuk mengukur validitas dan kepraktisan media, sedangkan instrument tes digunakan untuk mengukur efektivitas media. Kisi-kisi instrumen kuesioner dan test disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli

Ahli	Aspek	Indikator
Materi	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
		Kesesuaian materi dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)
	Materi	Kesesuaian materi dengan TP (Tujuan Pembelajaran)
		Kecangkupan materi yang singkat, padat, dan jelas
Bahasa	Kesesuaian isi materi	
	Kesesuaian contoh dengan materi yang relevan	
Evaluasi	Bahasa	Materi mudah dipahami
		Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
Desain Pembelajaran	Evaluasi	Kesesuaiaan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaiaan tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.
	Tujuan	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan format ABCD (audience, behavior, condition, degree)
		Kesesuaian desain media dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
Strategi	Strategi	Kesesuaian desain media dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)
		Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah <i>phenomenom based learning</i>
	Strategi	Model <i>phonemenom based learning</i> menjelaskan konsep materi IPAS secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari
		Memberikan contoh-contoh nyata sesuai dengan materi yang diberikan
		Memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri

Ahli	Aspek	Indikator
Media Pembelajaran	Evaluasi	Diberikan soal-soal latihan untuk pemahaman konsep Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi Kesesuaiaan soal dengan alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indicator ketercapaian tujuan pembelajaran
	Tampilan	Kemenarikan design cover Kualitas dari gambar yang digunakan Komposisi gambar Kesesuaiaan kualitas pencahayaan Kesesuaian audio yang digunakan Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas Kesesuaiaan gambar yang mendukung materi pembelajaran Kesesuaian jenis huruf dan spasi yang digunakan Kesesuaiaan kombinasi warna Penggunaan animasi yang tepat sebagai pendukung pembelajaran Kesesuaian penggunaan sound effect Penggunaan narasi atau bahasa yang tepat Tampilan tata letak layar (screen design) dalam video yang seimbang.
	Kelayakan	Kesesuaian media dengan tujuan Kesesuaian media dengan karakteristik siswa
	Pengoperasian	Kemudahan dan kelancaran dalam pengoperasian

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Praktisi dan Siswa

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan tampilan media <i>Interactive Board Game</i> Tulisan terbaca dengan jelas Gambar terlihat dengan jelas Suara terdengar dengan jelas Kemenarikan tampilan warna
Materi	Materi mudah dipahami Materi lengkap dan jelas Penyajian soal sesuai dengan materi
Motivasi	Media <i>Interactive Board Game</i> membuat lebih semangat belajar Media <i>Interactive Board Game</i> membuat lebih aktif belajar
Pengoperasian	Kemudahan menggunakan <i>Interactive Board Game</i> <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan berulang-ulang

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Siswa mengetahui bagian tubuh tumbuhan	C1	1, 2
Siswa menentukan fungsi salah satu bagian tubuh tumbuhan	C2	3, 4
Siswa mengidentifikasi sebuah fenomena yang berkaitan dengan fungsi tubuh tumbuhan	C3	5
Siswa mengidentifikasi pengaruh energi matahari terhadap proses fotosintesis	C3	6
Siswa mampu mengidentifikasi fungsi salah satu komponen yang mendukung proses fotosintesis	C3	7
Siswa mampu mengidentifikasi proses perkembangbiakan tumbuhan	C3	8
Siswa dapat menentukan jenis-jenis perkembangbiakan tumbuhan	C2	9
Siswa mampu mendefinisikan proses perkembang biakan vegetatif pada tumbuhan	C3	10
Siswa mampu menentukan jenis-jenis perkembangbiakan pada tumbuhan	C2	11
Siswa mampu menentukan ciri-ciri perkembangbiakan generatif	C3	12
Siswa dapat menentukan salah satu sikap bijak memanfaatkan tumbuhan	C3	13

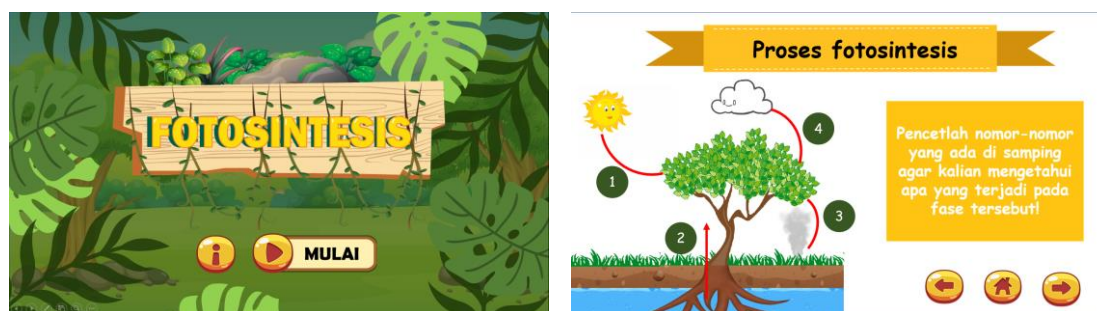
Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Siswa mampu mendefinisikan proses penyerbukan dalam perkembang biakan tumbuhan	C3	14
Siswa dapat membedakan tumbuhan, hewan, dan manusia berdasarkan cara mencari makan.	C2	15
Siswa mampu menganalisis dampak fotosintesis terhadap lingkungan	C4	16
Siswa dapat menjelaskan peran serangga dalam proses penyerbukan	C2	17
Mengidentifikasi macam-macam cara penyebaran biji	C1	18
Siswa dapat menganalisis peran makhluk hidup lain dan komponen abiotik dalam perkembangbiakan tumbuhan	C4	19
Siswa dapat menganalisis perbedaan pertumbuhan tanaman yang cukup sinar matahari dengan yang tidak cukup mendapatkan sinar matahari	C4	20

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari para ahli dan siswa. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor yang diberikan oleh ahli, praktisi, dan siswa, serta menganalisis hasil efektivitas media dengan rumus Uji-t berkorelasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media *Interactive Board Game* berbasis *Phenomenon Based Learning* menggunakan model pengembangan ADDIE, diantaranya. *Analyze* (analisis), pada tahap ini didapatkan hasil analisis kebutuhan berupa permasalahan yang dialami guru dan siswa pada pembelajaran pasca pandemi yaitu menurunnya aktivitas dan keterampilan siswa di dalam kelas serta kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. *Design* (perancangan), yaitu tahap untuk merancang storyboard media dengan menyiapkan konsep, materi, dan software yang digunakan untuk mengembangkan media. *Development* (pengembangan), pada tahap ini yaitu proses pembuatan dan pengujian media kepada ahli, praktisi, dan siswa. Hal ini bertujuan untuk menganalisis validitas dan kepraktisan media *Interactive Board Game*. *Implementation* (implementasi), pada tahap ini media *Interactive Board Game* diimplementasikan untuk mengukur efektivitas media terhadap fenomena *Learning loss* yang dialami siswa. *Evaluation* (evaluasi) yaitu melakukan analisis terhadap masukan dan kekurangan media *Interactive Board Game*. Tampilan media *Interactive Board Game* dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Media Interactive Board Game Topik Fotosintesis

Hasil analisis validitas yang terdiri dari validitas materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran mendapatkan skor masing-masing sebesar 95%, 92,50%, dan 95,31%, sehingga dari penilaian ketiga ahli, validitas media *Interactive Board Game* tergolong sangat baik. Analisis berikutnya yaitu kepraktisan media yang dinilai oleh praktisi dan siswa. Analisis kepraktisan oleh praktisi memperoleh skor sebesar 93,75% sehingga dikategorikan sangat baik. Analisis kepraktisan oleh pengguna yaitu siswa yang terdiri dari dua uji coba yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil yang masing-masing mendapatkan skor sebesar 88,20% dan 87,73% sehingga dikategorikan baik. Selain kedua uji tersebut, media *Interactive Board Game* juga telah diuji efektivitasnya menggunakan model uji coba *one group pretest-posttest*. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan model analisis Uji-t berkorelasi dengan perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 dengan

kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memahami materi siswa kelas IV sebelum dan setelah belajar menggunakan media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning*, sehingga penggunaan media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* efektif dalam mengatasi *Learning loss* peserta didik.

Pembahasan

Media *Interactive Board Game* layak untuk diterapkan dikarenakan, pertama jika dilihat dari aspek materi Media *Interactive Board Game* sudah disesuaikan dengan buku Kurikulum Merdeka. Hal ini tentunya sesuai dengan kurikulum serta sumber belajar yang saat ini sudah digunakan oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Konten materi yang ada dalam media *Interactive Board Game* diawali oleh sebuah fenomena (*Phenomenon Based Learning*), dimana dengan adanya fenomena sebagai awal pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam mengamati kegiatan sehari-hari dan dapat menghubungkannya dengan materi pembelajaran, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengetahui dan memperdalam materi yang nantinya akan dibahas (Liantika Putri et al., 2018; Ardiyanti & Winarti, 2013). Materi yang ada dalam media *Interactive Board Game* diilustrasikan dengan gambar, hal ini bertujuan untuk memperjelas konsep dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi tersebut (Jundu et al., 2020; Sholeh, 2019). Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah menjadikan materi yang ada dalam media lebih mudah diserap maknanya dan dimengerti oleh peserta didik

Kedua, apabila ditinjau dari desain pembelajaran, media *Interactive Board Game* dikemas menyesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) dan model pembelajaran yang telah dirumuskan. Pemilihan model pembelajaran *Phenomenon Based Learning* juga menjadikan media memuat contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga memunculkan pemahaman secara kontekstual. Ketiga, apabila dilihat dari aspek bentuk media, tentunya media *Interactive Board Game* merupakan sebuah media yang menarik karena dikemas layaknya permainan. Permainan edukasi sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan permainan memiliki pola yaitu *learning by doing*, atau pembelajaran yang dilakukan melalui tantangan-tantangan dalam permainan, sehingga mendorong siswa untuk terus mencoba hingga dapat menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut (Widoretno et al., 2021; Jayanti & Fahriza, 2018). Selain itu, permainan edukasi juga dapat memancing minat siswa untuk belajar, dikarenakan pembelajaran yang dibarengi dengan adanya permainan dapat menimbulkan rasa senang dalam diri siswa sehingga muncul motivasi untuk bermain dan secara langsung juga akan belajar melalui permainan edukasi tersebut (Arum et al., 2021; Rosidah et al., 2022).

Keempat, jika dilihat dari aspek kepraktisan, media *Interactive Board Game* memuat materi, gambar ilustrasi, ikon-ikon yang tentunya menarik dan telah menyangkup topik dari materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi secara lengkap, sehingga layak untuk digunakan selama proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat menambah aktivitas siswa selama pembelajaran dan meningkatkan wawasan serta pengetahuannya terhadap materi yang disajikan (Hapsari et al., 2017; Tinja et al., 2017). Pemanfaatan *software* berupa Microsoft Power Point untuk membuat media ini, tentunya tidak memerlukan kemampuan khusus bagi guru apabila ingin membuat media serupa dengan materi yang berbeda. Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media permainan edukasi juga dapat membantu guru untuk menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik, sehingga lebih mudah untuk menerima pembelajaran (Anditasari et al., 2018; Widyastuti & Puspita, 2020). Implikasi dari penelitian ini yaitu dapat memberikan inovasi berupa media digital sehingga lebih praktis untuk digunakan kapanpun.

4. SIMPULAN

Hasil penilaian dan analisis terhadap media *Interactive Board Game* menunjukkan bahwa media *Interactive Board Game* sangat layak dikembangkan, baik dari aspek materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Uji coba terhadap guru sebagai praktisi dan siswa baik secara perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media *Interactive Board Game* Praktis untuk digunakan. Selain itu, melalui uji efektivitas dengan model *one group pretest-posttest* menyatakan bahwa media *Interactive Board Game* sangat efektif untuk mengatasi *Learning loss* peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106.

- <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., N, F. A. L., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Azzahra, T. S., & Toharudin, T. (2021). Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Seminar NASIONAL Statistik*, 1–14. http://semnas.statistics.unpad.ac.id/wp-content/uploads/erf_uploads/2021/11.
- Covid-, D., Keuangan, P., Manusia, S. D., Ammar, A., Baihaqi, I., & Ardiantono, S. (2021). *terhadap Kinerja Operasional UMKM Makanan*. 10(2).
- Dong, Y., Dong, Y., Mo, X., Hu, Y., Qi, X., Jiang, F., Jiang, Z., Jiang, Z., Tong, S., Tong, S., & Tong, S. (2020). Epidemiology of COVID-19 among children in China. *Pediatrics*, 145(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2020-0702>.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>.
- Jayanti, W. E., & Fahriza, N. (2018). *Game E • ž " Šœ ' 1 Kids Learning 1 Ž < Š • Š ' 1 edia Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. VI(1), 78–86.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Juwita, A., Sari, K. W., Jayanti, S. A., Dari, W., & Widayati, S. (2022). Bimbingan Belajar Sebagai Upaya Untuk Menghindari *Learning loss* Di Desa Aji Kagungan Kecamatan Abung Kunang Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(1), 39–45. <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i1.191>.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Muzdalifa, E., Warga, T., & Bawang, T. (2022). *Learning loss* Sebagai Dampak Pembelajaran Online Saat Kembali Tatap Muka Pasca Pandemi Covid 19. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 187–192. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/152>.
- Naik, R. P. (2019). Phenomenon-Based Learning in Finland. 81.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>.
- Nopan, O. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464–468.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rajib, M., & Sari, A. P. (2022). Potensi *Learning loss* di SMA Negeri 4 Polewali Selama Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *BIOMA*, 4(1), 40–48.
- Rionga, L. A., & Alwi, M. (2021). Perencanaan Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 di Mts Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. *Prosiding Fakultas Agama Islam Universitas Darmawangsa*, 112–121. <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/view/22%0>.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., & ... (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional ...*, 2(2021), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0A>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Syauqi, A. (2020). Jalan panjang covid19 (sebuah refleksi dikala wabah merajalela berdampak pada perekonomian). *JKUBS: Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 1–19.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tinja, Y., Towaf, S. M., & Hariyono, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal

- Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1257–1261. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9990>.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyu Dewi Pratiwi. (2021). Dinamika *Learning loss*: Guru dan Orang Tua. *Starfish Labz*, 1(1), 147–153.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, & Helmawati. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. *Administrasi Pendidikan Journal*, 4(1), 1–6. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>.
- Yeliany, A., & Roesminingsih, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09(04), 873–886.
- Yudhistira, S. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. 1(1), 66–72.
- Yun, I. (2016). Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Memperkuat Teknologi. *UTFEKON2016-01.Pdf, 2014*, 7–24. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/7058>.
- Yunita Yunita E E. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E- Learning: Diskursus Melalui Problem Solving Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1)(1), 133–146.