

## **IMPLEMENTASI PERMAINAN BALL RELAY DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

**Yesi Budiarti<sup>1</sup>, Nihayati<sup>2</sup>, Norma Yunaini<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

E-mail : [yesibudiarti@umpri.ac.id](mailto:yesibudiarti@umpri.ac.id)

---

### **Abstrak : Implementasi Permainan *Ball Relay* Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak-anak, terlebih anak-anak pada jenjang sekolah dasar, karena bermain merupakan hal yang masih menyenangkan bagi mereka. Dalam suatu permainan, selain dapat bermain dan merasa senang, bermain juga sangat berpengaruh dalam proses perkembangan anak, seperti perkembangan sosio emosional, bahasa, perkembangan fisik, dan perkembangan kognitif. Dalam hal ini, permainan *Ball Relay* yang diterapkan pada materi Mengenal Negara-Negara ASEAN dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membantu siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, karena pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam media permainan *Ball Relay* dapat merangsang kembali pengetahuan peserta didik mengenai materi-materi yang telah diajarkan oleh guru. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media permainan juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan partisipatif sehingga mengurangi resiko peserta didik pasif dalam pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui media permainan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran IPS SD, Permainan *ball relay*

---

### **Pendahuluan**

Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan formal pertama yang mempunyai tanggung jawab untuk dapat mengembangkan sikap dan kemampuan dasar bagi siswa agar dapat menyesuaikan diri di tengah masyarakat. Proses pembelajaran seharusnya berlangsung secara menyenangkan, sehingga akan membuat siswa mudah menerima pelajaran tanpa paksaan dan tekanan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu dirancang suatu kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran, juga tidak luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran, namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan individu maupun dengan lingkungan atau keruangan ( Sapriya 2008). Interaksi yang dilakukan seotrang individu menjadi inti dari pembelajaran IPS. Kenyataannya Pembelajaran IPS hanya dilakukan pada penyampaian materi sehingga aspek kognitif yang di prioritaskan (Awalludin Nugraha et al., 2021)

Media pembelajaran yang digemari oleh siswa terutama pada siswa sekolah dasar adalah media yang terdapat unsur permainan, sehingga siswa dapat merasakan suasana belajar sambil bermain (Rahmat, 2017). Permainan adalah setiap kontes antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Media permainan sebagai media pendidikan memiliki beberapa kelebihan, antara lain (Hidayatulloh et al., 2020): menarik perhatian dan minat siswa, memungkinkan adanya partisipasi aktif, memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep dan peran secara langsung, bersifat luwes, mudah dibuat dan diperbanyak. Bahkan permainan tradisional memiliki keefektifan dalam membantu proses belajar seperti yang dilakukan penelitian terdahulu oleh (Obsesi et al., 2017).

*Education Game* atau permainan edukasi menjadi salah satu media yang efektif digunakan sebagai media belajar bagi anak karena dengan media permainan anak akan merasa senang dan tertarik untuk memainkannya, selain itu dengan game edukasi anak dapat sekaligus belajar dan bermain sesuai dengan konten yang ada dalam game (Vitianingsih, 2017). Dimana ketika memainkan game, pemain dapat melakukan berbagai interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Henry (2010) ketika memainkan *game*, anak mengalami pengalaman yang jauh melebihi apa yang mereka dapatkan di kelas.

Menyikapi beberapa penjabaran diatas mengenai media permainan yang harus dibuat menarik dan menyenangkan, inovasi dan pembuatan permainan "*Ball Relay*" yang dalam bahasa Indonesianya berarti estafet bola sebagai salah satu media yang digunakan didalam proses pembelajaran (Ardiyanto & Fajaruddin, 2019). Permainan ini mengajak peserta didik untuk mengulas kembali materi yang disampaikan oleh guru dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik melalui permainan individu ini. Dalam Pembelajaran IPS, permasalahan seperti kurang terariknya siswa terhadap materi, sehingga membuat motivasi dan hasil belajar yang kurang dapat diantisipasi menggunakan media pembelajaran permainan (Arifah et al., 2019). Hal ini senada dengan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

## Metode

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode klasikal, yaitu secara langsung turun ke lapangan (Umar, 2019), yaitu di SD Negeri 1 Podomoro. Metode yang digunakan pada saat praktik ini, yaitu berupa metode ceramah dan tanya jawab melalui media permainan. Peserta didik diwajibkan untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh pemateri secara seksama agar nantinya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemateri.

Serta dalam praktiknya membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian menggunakan alat bantu *gadget* untuk digunakan setiap kelompok dalam menyimak materi pada *power point* yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum memulai praktik pembelajaran ini, tentunya sudah dilakukan persiapan-persiapan untuk melaksanakan kegiatan praktik pembelajaran menggunakan media permainan ini. Tahapan yang dilakukan yaitu 1. tahap perencanaan, yaitu menyiapkan materi dan media yang akan digunakan 2. tahap pelaksanaan secara langsung yaitu dengan memberikan materi pembelajaran dan pembangunan media permainan dalam kegiatan pembelajaran. 3. tahap evaluasi kegiatan berkaitan dengan pembelajaran IPS mengenai ASEAN dengan media permainan *ball rally* (Dzulfikri Hidayat, 2022). Kegiatan evaluasi dilakukan dengan observasi pelaksanaan

pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan lima kali perencanaan baik *online* maupun *offline*, satu kali pertemuan pelaksanaan atau pertemuan secara kompleks, serta satu kali observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Secara lengkap berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

## Hasil Dan Pembahasan

Urgensi pada kegiatan praktik penerapan media pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan di kelas IV SD N 1 Podomoro yakni diterapkannya media permainan *ball rally* dalam pembelajaran. Padahal, proses pembelajaran dikatakan efektif adalah apabila materi pembelajaran yang diberikan memberikan dampak, kesan, dan melekat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga dapat dilihat dari tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang ada. Untuk mencapai hal tersebut, pemanfaatan media permainan ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran, namun pada praktiknya di sekolah belum dapat merealisasikan penggunaan media permainan secara optimal dan masih jarang menggunakannya.

Secara garis besar urgensi media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut (Saddam Husein, 2018): Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, menarik minat perhatian siswa dalam proses pembelajaran, menimbulkan gairah belajar siswa, memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan.

Dengan demikian, urgensi media dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab antara metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, sangatlah penting adanya media dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tentang meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Negara-negara ASEAN pada pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Podomoro melalui penggunaan metode ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan media permainan. Dipilihnya penggunaan metode ceramah karena metode ceramah sangat efektif dan praktis digunakan, sebab dapat memuat banyak peserta didik serta materi yang disampaikan akan dapat membuahkan hasil.

Selanjutnya yaitu penggunaan metode tanya jawab. Penggunaan metode tanya jawab dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pokok bahasan yang akan dibahas. Dapat juga mengembangkan keaktifan belajar dan berpikir siswa. Oleh karena itu, diharapkan kemampuan guru secara profesional dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih memahami dan meningkatkan pengetahuannya tentang Negara-negara ASEAN.

1. Berdasarkan hasil kegiatan, hasil pelaksanaan melalui media permainan *ball relay* di SD Negeri 1 Podomoro ini, yaitu; melalui media permainan *ball relay* ini, peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, menjadi alternatif bagi pihak sekolah untuk

dapat menerapkan media permainan ini ke dalam pembelajaran, serta dengan adanya kegiatan ini, tim pengabdian atau mahasiswa menjadi lebih terlatih dalam menggunakan media yang ada tindak lanjut dari kegiatan ini diharapkan para peserta didik dapat lebih semangat lagi dalam belajar, terlepas belajar dengan menggunakan media permainan dan media lainnya. Secara keseluruhan terlihat kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pembelajaran di SD Negeri 1 Podomoro ini sangat bermanfaat bagi semua pihak. Dalam praktik yang dilakukan, media yang digunakan sangat membuat peserta didik berminat untuk mengikuti pelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mampu memahami apa yang disampaikan secara utuh. Pembelajaran menggunakan permainan *ball relay* yang dilakukan membuat peserta didik termotivasi untuk melakukan *experience* baru atau menemukan dan memahami pengetahuan baru melalui media permainan, serta membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Keaktifan dan Keefektifan Siswa dalam Belajar Media *RelayBall*.

No.	Indikator	Skor (%)
1.	Antusias Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran	70%
2.	Interaksi Siswa	65%
3.	Keberanian Siswa	75%
4.	Kemampuan Pemahaman Siswa	70%
5.	Partisipasi Siswa dalam Menyimpulkan	70%

Sumber: Pengolahan Data tahun 2022

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa para siswa sudah sangat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *ball relay*, yaitu dapat dilihat dengan beberapa indikator penelitian yang telah dibuat oleh peneliti yang dilakukan observasi maka peneliti mendapatkan skor keaktifan siswa dengan rincian (1) antusias mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, yaitu 70 (2) interaksi siswa 65 (3) keberanian siswa 75 (4) kemampuan pemahaman siswa 70 (5) partisipasi siswa dalam menyimpulkan 70 dengan hasil observasi penelitian tersebut maka peneliti memperoleh hasil yang diingat, yaitu memperoleh skor lebih dari 70% dari hasil observasi keaktifan siswa dalam belajar dan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *ball relay* cocok digunakan untuk SDN 1 Podomoro dan memberikan dampak yang positif dengan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara lebih baik.

## Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan mengenai permainan *Ball Relay* dalam pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Podomoro, menunjukkan hasil yang baik. Melalui menerapkan media permainan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat merangsang peserta didik untuk aktif bergerak dan berpikir kritis agar dapat memecahkan permasalahan yang terdapat dalam permainan *Ball Relay*. peserta didik yang pada awalnya tidak begitu mengerti dan paham mengenai materi

dalam pembelajaran menjadi paham dan mengerti, juga semakin meningkatkan pemahaman peserta didik yang telah mengerti.

Begitu juga dengan keterampilan psikomotor yang dilatih dengan menggenggam bola dan mengoperkannya kepada temannya dengan cepat tanpa terjatuh, hal ini membantu peserta didik lebih fokus dan konsentrasi. Sehingga dari hasil pengolahan dan analisa data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media permainan dalam pembelajaran ini, membuat hasil belajar peserta didik dalam memahami materi Mengenal Negara-Negara ASEAN” pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Podomoro, Kecamatan. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu Lampung dapat meningkat.

### **Saran**

Perlu dilakukan inovasi dan realisasi ide dalam pembelajaran terutama pengembangan media. Media permainan, dapat dikembangkan dari berbagai permainan-permainan tradisional yang sudah ada ataupun dari ide permainan baru. Demi menunjang tercapainya segala tujuan pembelajaran yang ada, dan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

### **Daftar Rujukan**

Afandi, R. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar*. Dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 1(1) 77-89.

Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada

Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan game: panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Nurdin, Syafruddin dan adriantoni. 2016. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.

Umarella, Samad dkk (2018) . *Urgensi dalam proses Pembelajaran*. Jurnal Jurusan PAI Fakultas tarbiyah dan keguruan IAIN Ambon

Wati, Anjelina. 2021. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Dalam Jurnal Mahaguru : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol-2 N

Ardiyanto, H., & Fajaruddin, S. (2019). Tinjauan atas artikel penelitian dan pengembangan pendidikan di Jurnal Keolahragaan. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 83–93.  
<https://doi.org/10.21831/JK.V7I1.26394>

Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624.  
<https://doi.org/10.25126/JTIK.2019661310>

Awalludin Nugraha, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Kudus, U. (2021).



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/JRPD.V7N1.P31-37>

Dzulfikri Hidayat. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MATA PELAJARAN AL-ISLAM DI SD MUHAMMADIYAH DANARAJA*. Volume 1 Number 03, November, 2022 p-ISSN 2963-3648- e-ISSN 2964-8653. <https://edunity.publikasikupublisher.com/index.php/Edunity/article/view/18/57>

Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199> *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN*. (n.d.).

Obsesi, J., Jurnal, :, Anak, P., Dini, U., & Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V1I2.19>

Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27–33. <https://doi.org/10.17509/IJPE.V1I1.7494>

Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). URGENSI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/ALT.V3I2.605>

Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/INFORM.V1I1.220>