

- 3) Dimulai dari “START”
- 4) Berjalan/ memindahkan bidak sesuai dengan jumlah titik pada dadu
- 5) Jika pemain berhenti di kotak, maka pemain mendapat kartu yang sesuai dan poin 10.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemilik kartu (tuan rumah) memberikan soal yang sesuai pada kartu. Apabila bisa menjawab dengan benar, maka berhak mendapat poin 10. Sebaliknya, jika tidak bisa menjawab/jawaban salah, maka berhak mendapat kartu dari pemiliknya (tuan rumah) untuk dipelajari, dan poin 10 diberikan kepada pemilik (tuan rumah).
- 7) Apabila berhenti di perpustakaan, maka tidak boleh jalan selama 1 putaran dan harus belajar (membaca kartu/yang lain).
- 8) UTS → mengambil kartu UTS + menjawab soal yang ada di kartu.
Jika benar → mendapat poin 10, salah → masuk ke perpustakaan.
- 9) Jika berhenti pada “Koin keberuntungan”, maka pemain memutar koin yang telah disediakan.
Menang → mendapat permen
Kalah → zonk/tidak mendapat apa-apa
- 10) Pintu ke mana saja → bisa memilih kotak yang diinginkan.

Media permainan *Get Smart* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *boardgame* ini siswa dapat lebih mudah memahami materi IPA yang disampaikan, juga menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.¹⁹

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, motivasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkat melalui media permainan *Boardgame*, seperti *Get Smart*, terbukti dengan hal-hal berikut:

1. Anak secara formal berhubungan dengan dunia yang lebih luas dan kebudayaannya. Mereka masih mengasah keterampilannya untuk belajar melalui bermain. Amat realistik, selalu ingin mengetahui, ingin belajar.
2. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.
3. Menyukai hal-hal yang kreatif, menimbulkan kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan yang kreatif.
4. Suka membaca
5. Menyukai permainan yang berinteraksi dengan teman.²⁰

¹⁹ Besta Nusantara dan Andjrah Hamzah Irawan, "*Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas I*", Laporan Penelitian (Surabaya: Perpustakaan ITS, 2012), t.d., hal. 2.

²⁰ Besta Nusantara dan Andjrah Hamzah Irawan, "*Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas I*", Laporan Penelitian (Surabaya: Perpustakaan ITS, 2012), t.d., hal. 2-3.