

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua disiplin keilmuan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan manusia. Menurut Afdil et al., (2025) pembelajaran IPAS berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah sekaligus memperkuat kesadaran sosial peserta didik. Melalui pembelajaran terpadu ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep ilmiah secara terpisah, tetapi juga memahami hubungan timbal balik antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, IPAS memberikan pengalaman belajar yang menekankan pada berpikir kritis, analitis, serta reflektif terhadap berbagai peristiwa di sekitar mereka.

Ivalent dan Zuryanty (2025) menyatakan bahwa IPAS memiliki peran strategis dalam mengembangkan literasi sains dan sosial melalui aktivitas belajar berbasis pengamatan, eksplorasi, serta refleksi kontekstual. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk

meneliti berbagai fenomena di lingkungan sekitar, sekaligus memahami nilai-nilai sosial dan budaya yang melingkupinya. Pendekatan ini membantu peserta didik menilai suatu permasalahan secara menyeluruh dengan menghubungkan data ilmiah dan dimensi kemanusiaan. Dengan cara ini, pembelajaran IPAS menjadi sarana efektif dalam membentuk siswa yang mampu berpikir ilmiah, beretika sosial, serta peduli terhadap lingkungannya.

Menurut Abidin dan Wibowo (2024), pendekatan integratif dalam IPAS sejalan dengan arah kurikulum modern yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berorientasi pada nilai-nilai kemanusiaan. Ilmu pengetahuan tidak lagi diajarkan secara terpisah dari realitas sosial, melainkan sebagai sarana memahami dunia secara utuh dan bermakna. Sejalan dengan itu, Ivalent dan Zuryanty (2025) menegaskan bahwa keterpaduan antara sains dan aspek sosial membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat antara peristiwa alam dan perilaku manusia. Integrasi ini mendorong terbentuknya wawasan ilmiah yang realistis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Lebih lanjut, Wulandari et al., (2024) menegaskan bahwa Pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna ketika dihadirkan melalui pendekatan yang menarik serta berorientasi pada proses inkuiri, karena strategi tersebut mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dan membangun sendiri pemahaman mereka

mengenai konsep-konsep ilmiah maupun sosial. Integrasi antara pemahaman tentang hakikat sains dan keterampilan melakukan investigasi ilmiah juga berkontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar. Melalui pengalaman belajar yang menuntut pengamatan, pengujian gagasan, dan refleksi, peserta didik dilatih untuk berpikir lebih analitis dan kritis terhadap fenomena di sekitar mereka.

Selain itu, pembelajaran IPAS yang dirancang secara kontekstual membantu siswa mengaitkan konsep akademik dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong lahirnya pemahaman yang lebih mendalam dan relevan. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfungsi sebagai gabungan dua mata pelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan pendidikan yang menyeluruh dalam membangun kecerdasan ilmiah, sosial, serta karakter siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

b. Batasan pada Materi IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami dinamika sosial, budaya, dan lingkungan di sekitarnya. Menurut Saputra (2016) IPS merupakan kombinasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disusun menyesuaikan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Pembelajaran IPS tidak hanya mengenalkan konsep-konsep sosial, tetapi juga menumbuhkan

kesadaran sosial dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Maknun et al., (2025) menambahkan bahwa IPS di tingkat dasar berperan dalam membentuk karakter sosial siswa, membantu mereka memahami peran dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat luas.

Hakikat pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah proses pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif siswa terhadap fenomena sosial yang mereka temui sehari-hari (Al-Kansa et al., 2022). Dengan pendekatan yang berfokus pada kehidupan nyata, siswa dilatih untuk memahami hubungan antara individu dan masyarakat, sekaligus mengasah kemampuan memecahkan masalah. IPS tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan literasi sosial dan kemampuan pengambilan keputusan berdasarkan nilai kemanusiaan.

Selain itu, Mahananingtyas (2018) menegaskan pentingnya pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan *social literacy* siswa. Pendekatan ini menekankan bahwa pemahaman sosial terbentuk melalui kegiatan belajar yang bermakna, bukan sekadar transfer informasi. Melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, dan refleksi terhadap isu sosial di sekitar, siswa dapat mengembangkan empati, kesadaran sosial, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya menambah pengetahuan tentang masyarakat,

tetapi juga menanamkan nilai moral dan sosial yang penting bagi pembentukan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dengan kata lain, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar merupakan suatu proses pendidikan yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan mengenai masyarakat, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kesadaran sosial, dan karakter siswa yang bertanggung jawab serta demokratis, melalui kegiatan belajar yang bersifat kontekstual, interaktif, dan bermakna.

c. Materi IPS di Kelas 5 Sekolah Dasar

1) Kurikulum Semester 1

Tabel 2.1. Kurikulum IPS Semester 1

No.	SK	KD	Indikator
1.	Memahami kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia	1.1 Mengidentifikasi keberagaman suku bangsa, budaya, dan agama di Indonesia	• Menyebutkan contoh keberagaman budaya di Indonesia. • Menjelaskan pentingnya sikap toleransi dalam keberagaman. • Menunjukkan sikap menghargai perbedaan di sekolah dan masyarakat.
		1.2 Menjelaskan perubahan sosial dan budaya di lingkungan sekitar	• Mengidentifikasi bentuk perubahan sosial (teknologi, komunikasi, gaya hidup). • Menjelaskan faktor penyebab perubahan sosial dan budaya. • Memberikan contoh dampak positif dan negatif perubahan sosial.
2.	Memahami kegiatan	2.1 Menjelaskan kegiatan ekonomi	• Mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi

	ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam	masyarakat berdasarkan potensi sumber daya alam.	(produksi, distribusi, konsumsi). • Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dan pekerjaan masyarakat. • Memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.
		2.2 Menjelaskan peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi masyarakat.	• Menyebutkan pelaku ekonomi (petani, nelayan, pedagang, pengusaha, pemerintah). • Menjelaskan peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. • Menjelaskan pentingnya kerja sama dalam kegiatan ekonomi (koperasi, pasar).
3.	Memahami hubungan manusia dengan lingkungan dan wilayah	3.1 Mengidentifikasi peta, simbol, dan letak geografis wilayah Indonesia	• Menjelaskan fungsi peta dan simbol-simbolnya. • Menunjukkan letak provinsi dan pulau besar di Indonesia. • Menjelaskan pengaruh letak geografis terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.

2) Kurikulum Semester 2

Tabel 2.2. Kurikulum IPS Semester 2

No.	SK	KD	Indikator
4.	Memahami peristiwa sejarah dan perjuangan bangsa Indonesia	4.1 Menjelaskan peristiwa menjelang dan sesudah proklamasi kemerdekaan Indonesia	• Menyebutkan peristiwa penting menjelang proklamasi kemerdekaan. • Menjelaskan isi teks proklamasi dan maknanya. • Mengidentifikasi peran tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan.
		4.2 Menunjukkan sikap menghargai jasa	• Menyebutkan tokoh pahlawan nasional dan daerah.

		pahlawan dan semangat kebangsaan.	• Meneladani nilai perjuangan dan patriotisme tokoh bangsa. • Menunjukkan sikap cinta tanah air melalui kegiatan sekolah.
5.	Memahami peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	5.1 Menjelaskan hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan sehari-hari.	• Menyebutkan hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat. • Memberikan contoh perilaku tanggung jawab sebagai warga negara. • Menunjukkan sikap disiplin dan gotong royong di lingkungan sekolah.
		5.2 Menjelaskan simbol, dasar negara, dan lembaga pemerintahan daerah.	• Menjelaskan arti lambang negara Garuda Pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. • Menyebutkan lembaga pemerintahan di tingkat desa, kecamatan, dan kabupaten. • Menjelaskan peran masyarakat dalam mendukung pemerintahan daerah.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan unsur psikologis yang memiliki peranan sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan. Ariani (2022:35) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri individu untuk menimbulkan semangat, perhatian, serta upaya mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Dorongan ini menjadi energi batin yang menggerakkan seseorang untuk terlibat aktif dan konsisten dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, motivasi berfungsi bukan hanya sebagai pemicu awal aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengendali dan penentu arah keberhasilan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, Suparman dan Junaidin (2023) menegaskan bahwa motivasi belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi perilaku belajar siswa sekolah dasar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, aktif, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Hasil penelitian mereka memperlihatkan bahwa tingkat motivasi belajar berhubungan erat dengan prestasi akademik, sehingga penting bagi guru untuk membangun motivasi sejak dini melalui pendekatan pembelajaran yang mendukung kemandirian serta keaktifan siswa.

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Nouke et al., (2025) yang meneliti pengaruh kegiatan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor motivasi setelah diterapkan strategi tersebut dalam pembelajaran sains. Aktivitas *ice breaking* terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan perhatian dan partisipasi

siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu menghidupkan suasana kelas agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Sementara itu, Haryanto et al., (2024) menyoroti hubungan antara motivasi belajar dan pencapaian akademik dari perspektif psikologi pendidikan Islam. Ia menjelaskan bahwa motivasi memberikan arah dan ketekunan bagi peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Lebih lanjut, Ariani (2022: 35) menekankan bahwa motivasi bersifat dinamis dan dapat berubah seiring pengalaman belajar, kondisi lingkungan, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif dalam menumbuhkan motivasi internal siswa agar mereka terdorong belajar karena kesadaran dan keinginan pribadi, bukan semata karena tekanan atau hadiah eksternal.

Dari uraian berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan psikologis yang menumbuhkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar individu untuk mencapai tujuan pendidikan. Motivasi mencakup unsur intrinsik dan ekstrinsik yang saling berkaitan dan dipengaruhi oleh pengalaman, lingkungan sosial, serta strategi pembelajaran yang diterapkan. Pemahaman mendalam mengenai motivasi belajar memungkinkan guru merancang pembelajaran yang relevan, interaktif,

dan bermakna, sehingga dapat menumbuhkan partisipasi aktif serta meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik.

b. Landasan Teori: Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik serta Self-Determination Theory (SDT)

Motivasi menjadi salah satu unsur psikologis yang menentukan arah dan keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Dalam kegiatan pendidikan, motivasi berfungsi sebagai pendorong yang menggerakkan, mempertahankan, serta mengarahkan perilaku peserta didik agar tetap fokus mencapai tujuan pembelajaran. Ariani (2022: 37) menjelaskan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan internal yang menimbulkan semangat dan ketekunan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan minat yang kuat terhadap materi pelajaran, tekun dalam berusaha, serta mampu bertahan menghadapi tantangan selama proses belajar.

Menurut Hartono (2017) motivasi terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar karena rasa ingin tahu, ketertarikan pribadi, atau kepuasan batin. Individu dengan motivasi intrinsik cenderung belajar karena keinginan untuk berkembang dan menikmati proses belajar itu sendiri. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik timbul karena pengaruh luar, seperti keinginan memperoleh nilai tinggi, penghargaan, atau pengakuan sosial. Walaupun keduanya berperan dalam pembelajaran,

motivasi intrinsik dianggap lebih tahan lama dan mendalam karena muncul dari kesadaran serta komitmen pribadi.

Pendapat lain disampaikan oleh Pongračić et al., (2021) yang mengemukakan bahwa faktor intrinsik dan ekstrinsik tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling memperkuat. Dorongan dari dalam diri akan semakin berkembang ketika didukung oleh lingkungan eksternal yang positif, seperti pengakuan atas keberhasilan, penghargaan, serta hubungan sosial yang baik di sekolah. Dengan demikian, kolaborasi antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik mampu menumbuhkan antusiasme, ketekunan, dan rasa percaya diri siswa dalam belajar.

Untuk menjelaskan bagaimana motivasi bekerja secara lebih mendalam, Ryan dan Deci (2020) mengembangkan teori yang dikenal sebagai Self-Determination Theory (SDT). Teori ini berfokus pada pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar yang menentukan kualitas motivasi seseorang, yaitu:

- 1) Autonomy (kemandirian) : Keinginan individu untuk memiliki kendali atas tindakan dan pilihannya sendiri;
- 2) Competence (kompetensi) : Perasaan mampu dan efektif dalam melakukan suatu kegiatan;
- 3) Relatedness (hubungan sosial) : Kebutuhan untuk menjalin hubungan yang positif dengan orang lain.

Apabila ketiga kebutuhan ini terpenuhi, maka seseorang akan menunjukkan motivasi yang lebih otonom dan bersumber dari dalam diri, bukan karena tekanan atau paksaan. Sebaliknya, apabila kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, motivasi akan cenderung bersifat eksternal dan mudah menurun.

Lebih lanjut, Van den Broek et al., (2021) menjelaskan bahwa motivasi berkembang melalui suatu kontinum, dari bentuk yang paling dikendalikan oleh faktor luar hingga bentuk yang sepenuhnya otonom. Pada awalnya, individu mungkin belajar karena adanya dorongan eksternal seperti imbalan atau hukuman. Namun, seiring waktu dan proses internalisasi, nilai serta makna kegiatan belajar akan diterima sebagai bagian dari diri, sehingga motivasi menjadi lebih mandiri dan berorientasi pada kesadaran pribadi. Proses perubahan inilah yang menjadi inti dari SDT karena menggambarkan bagaimana seseorang dapat berpindah dari belajar karena kewajiban menuju belajar karena kemauan sendiri.

Penerapan prinsip SDT dalam konteks pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi siswa. Jong (2020) menemukan bahwa kegiatan belajar berbasis teknologi yang memberi kebebasan bereksplorasi dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa. Melalui pembelajaran yang menantang dan kontekstual, siswa merasa memiliki kontrol atas cara mereka belajar, sehingga muncul rasa percaya diri dan keterlibatan yang lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan hasil

penelitian Nouke et al., (2025) yang menunjukkan bahwa aktivitas seperti *ice breaking* dapat memperkuat semangat belajar dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif di kelas.

Menurut Van den Broek et al., (2021) lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial akan menumbuhkan motivasi intrinsik, meningkatkan kesejahteraan emosional, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, serta hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah.

ditegaskan oleh Ryan dan Deci (2020) motivasi yang berakar pada kebutuhan psikologis dasar menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan. Rasa ingin tahu, perasaan kompeten, dan keterhubungan sosial yang positif menjadi fondasi bagi siswa untuk terus belajar secara mandiri. Dengan demikian, pemahaman terhadap *Self-Determination Theory* dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menumbuhkan motivasi intrinsik sekaligus meningkatkan kesejahteraan psikologis peserta didik di era pendidikan modern.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada dasarnya tidak muncul secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam

diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Ariani, (2022: 38) membagi faktor yang memengaruhi motivasi menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, minat, serta tujuan pribadi siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan belajar, dukungan keluarga, peran guru, dan kondisi sosial di sekolah. Kedua faktor tersebut saling melengkapi dalam membentuk dorongan belajar yang kuat dan berkelanjutan pada diri peserta didik.

Faktor internal berhubungan dengan dorongan yang timbul dari dalam diri individu. Ryan dan Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik terbentuk ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (rasa mampu), dan *relatedness* (hubungan sosial). Siswa yang memiliki kebebasan dalam menentukan cara belajar, merasa mampu menguasai materi, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain akan menunjukkan motivasi intrinsik yang tinggi. Sebaliknya, apabila kebutuhan tersebut diabaikan, siswa cenderung kehilangan semangat dan bergantung pada faktor eksternal untuk termotivasi belajar.

Menurut Van den Broek et al., (2021) lingkungan belajar yang mendukung ketiga kebutuhan psikologis dasar tersebut akan menghasilkan kesejahteraan emosional dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang mampu memberikan kebebasan berekspresi, menghargai usaha siswa, dan memberikan

umpan balik yang positif dapat memperkuat rasa percaya diri siswa serta menumbuhkan motivasi belajar yang bersumber dari kesadaran pribadi. Dengan demikian, dukungan sosial dan suasana emosional yang positif di lingkungan sekolah menjadi bagian penting dalam pembentukan motivasi belajar yang berkelanjutan.

Hasil penelitian Pongračić et al., (2021) juga memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti dukungan guru, penghargaan terhadap usaha belajar, serta suasana kelas yang menyenangkan. Ketika siswa merasa dihargai dan diterima dalam lingkungannya, mereka lebih bersemangat dan tekun dalam belajar. Oleh karena itu, interaksi sosial yang positif antara guru dan siswa dapat menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama di tingkat sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran digital, Jong (2020) menekankan bahwa penggunaan teknologi seperti *mobile learning* mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar yang dilakukan di luar kelas melalui perangkat digital membuat siswa merasa lebih bebas bereksplorasi dan memiliki kendali terhadap proses belajarnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan rasa ingin tahu, tetapi juga memperkuat keyakinan diri siswa dalam memahami materi pelajaran.

Sementara itu, Lutfiwati (2020) menyoroti faktor spiritual dan nilai-nilai religius sebagai bagian dari dorongan internal yang memperkuat motivasi belajar. Dalam pandangan pendidikan Islam, motivasi belajar dapat tumbuh dari niat yang tulus untuk mencari ilmu dan berbuat kebaikan. Kesadaran spiritual membuat proses belajar memiliki makna moral dan ibadah, sehingga siswa tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan diri dan karakter.

Faktor eksternal lainnya yang juga berperan penting dijelaskan oleh Taupik et al., (2023) yaitu suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan seperti *ice breaking* dan permainan edukatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan mendorong partisipasi aktif siswa. Suasana kelas yang interaktif membantu mengurangi kejenuhan, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, motivasi belajar dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal meliputi kondisi psikologis, spiritual, serta kebutuhan dasar individu, sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan sosial, peran guru, lingkungan belajar, dan pemanfaatan teknologi. Apabila kedua aspek tersebut dikelola secara seimbang, maka siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik,

sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

- d. Hubungan antara Motivasi Belajar dan Penggunaan Game atau Board Game dalam Pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat, ketekunan, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pamungkas (2021) motivasi merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk berpartisipasi aktif, menjaga konsistensi, dan berupaya mencapai hasil belajar yang optimal. Dorongan ini dapat bersumber dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), yang keduanya saling melengkapi dalam membentuk perilaku belajar. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, motivasi sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu cara efektif untuk menumbuhkan motivasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti game atau board game yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Vaz de Carvalho dan Coelho (2022) menyatakan bahwa *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menantang. Elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung dapat memperkuat

motivasi intrinsik siswa. Saat siswa dihadapkan pada tantangan yang sesuai dengan kemampuannya dan memperoleh kepuasan dari hasil yang dicapai, mereka terdorong untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif. Melalui pengalaman tersebut, siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri serta kemampuan berpikir strategis.

Penelitian yang dilakukan oleh Qadir, Abbasi, dan Shujat (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* pada tingkat sekolah dasar mampu meningkatkan rasa ingin tahu, konsentrasi, dan antusiasme siswa terhadap pelajaran. Permainan menyediakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menstimulasi, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung. Aktivitas permainan juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam kelompok.

Selain permainan digital, Putri, Herpratiwi, dan Firdaus (2025) menemukan bahwa penggunaan board game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Dalam proses permainan, siswa belajar berkolaborasi, saling mendukung, dan berstrategi untuk mencapai tujuan bersama. Situasi tersebut menumbuhkan keterlibatan emosional, rasa tanggung jawab, dan solidaritas dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, board game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga

sebagai media yang memperkuat motivasi dan membangun karakter sosial peserta didik.

Hubungan antara motivasi belajar dan penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui kerangka Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh (Ryan dan Deci, 2020). Teori ini menegaskan bahwa motivasi yang kuat muncul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kemampuan), dan *relatedness* (hubungan sosial). Media permainan seperti board game, memberi ruang bagi siswa untuk membuat pilihan sendiri, menghadapi tantangan sesuai kemampuan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut memenuhi kebutuhan dasar psikologis siswa, sehingga mendorong munculnya motivasi intrinsik yang lebih kuat dan rasa puas dalam belajar.

Pandangan ini sejalan dengan Hou (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa otonomi dan kompetensi melalui mekanisme tantangan dan pencapaian yang terukur. Selain itu, Van den Broek et al., (2021) menambahkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan psikologis dasar akan menumbuhkan rasa kendali, keyakinan diri, dan keterhubungan sosial yang positif. Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis permainan menyediakan pengalaman belajar

yang otonom, bermakna, dan menyenangkan, karena siswa merasa mampu serta terlibat secara emosional dalam proses belajar.

Berbagai temuan di atas menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat keterlibatan, kerja sama, dan semangat belajar. Melalui suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kolaboratif, siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan sekaligus mencapai hasil akademik yang lebih optimal. Dengan demikian, penerapan game atau board game dalam proses pembelajaran menjadi strategi efektif untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, meningkatkan partisipasi, serta membentuk karakter belajar yang mandiri dan tangguh.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur penting yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pendidikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif,

tetapi juga mencakup transformasi sikap dan keterampilan yang menjadi bagian dari perkembangan pribadi peserta didik.

Sejalan dengan itu, Sudjana (Bella, 2024) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang dirancang secara terencana dan sistematis. Hasil tersebut mencerminkan keberhasilan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurutnya, keberhasilan pendidikan tidak cukup dilihat dari kemampuan menguasai materi semata, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata serta menunjukkan sikap positif terhadap proses belajar.

Dalam pandangan Bloom (Putra et al., 2024) hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dapat diamati dan diukur melalui tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memahami konsep, ranah afektif meliputi nilai, sikap, dan minat, sedangkan ranah psikomotor mencakup keterampilan fisik dan tindakan nyata. Pembagian ini menunjukkan bahwa hasil belajar memiliki sifat multidimensional yang mencerminkan perkembangan utuh peserta didik, baik secara intelektual, emosional, maupun praktis.

Hasil penelitian Rosita et al., (2024) menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang menekankan aktivitas

berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam konteks pendekatan konstruktivisme, hasil belajar tidak sekadar menggambarkan penguasaan materi, tetapi juga keterampilan siswa dalam menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran yang aktif dan kontekstual dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam serta hasil belajar yang lebih bermakna.

Sementara itu, Zannah et al., (2024) menekankan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian mereka mengenai efektivitas media *Wordwall* pada mata pelajaran IPS, peningkatan hasil belajar siswa sejalan dengan meningkatnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar erat kaitannya dengan keterlibatan siswa serta penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, Schwerter et al., (2024) mengungkapkan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual, tetapi juga oleh faktor sosial seperti dukungan dari guru dan teman sebaya. Dukungan emosional yang diterima siswa di sekolah terbukti dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis dan prestasi akademik. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar mencerminkan keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif, di mana suasana sosial

yang positif dapat memperkuat semangat belajar serta meningkatkan capaian siswa.

Dalam konteks pembelajaran modern, Jhang et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan media berbasis permainan, baik digital maupun fisik, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar. Peningkatan hasil belajar dalam konteks ini muncul karena siswa terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pandangan dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Hasil belajar tidak terbatas pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup perkembangan kepribadian, sosial, dan moral yang menjadi bagian dari pembentukan karakter siswa. Dengan memahami konsep hasil belajar secara menyeluruh, pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mendorong pertumbuhan afektif dan psikomotorik siswa agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

b. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan perkembangan siswa secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pendidikan. Bloom (putra et al., 2024) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini saling berkaitan dan menjadi dasar untuk menilai keberhasilan pembelajaran secara komprehensif, karena setiap proses belajar selalu melibatkan aktivitas berpikir, sikap emosional, dan tindakan nyata.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan yang diperoleh siswa. Sudjana (Bella, 2024) ranah ini meliputi berbagai tingkat kemampuan mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, hingga evaluasi. Melalui penguasaan ranah kognitif, siswa diharapkan mampu memahami konsep, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Dengan demikian, aspek kognitif tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga kemampuan mengolah dan menginterpretasikan informasi untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam.

Selanjutnya, ranah afektif berkaitan dengan perkembangan sikap, nilai, dan perasaan yang tumbuh selama proses pembelajaran.

Krathwohl (Anjani et al., 2022) menjelaskan bahwa ranah afektif terdiri atas lima tingkatan, yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan menginternalisasi nilai. Ranah ini mencerminkan bagaimana siswa menumbuhkan kepedulian, rasa tanggung jawab, dan minat terhadap pelajaran. Pengembangan ranah afektif menjadi penting karena sikap positif terhadap belajar dapat memperkuat motivasi dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Ranah psikomotor, menurut Simpson (Ausath dan Augusta, 2023) berkaitan dengan keterampilan fisik dan koordinasi gerak yang diperoleh melalui pengalaman langsung. Ranah ini mencakup kemampuan perseptual, kesiapan bertindak, gerakan terbimbing, kebiasaan motorik, hingga tindakan kompleks yang dilakukan secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran, ranah psikomotor terlihat pada aktivitas praktik, eksperimen, olahraga, maupun kegiatan seni yang menuntut keterampilan manual. Oleh karena itu, pengembangan ranah psikomotor penting untuk membentuk kemampuan tindakan yang efektif dan terampil.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosita et al., (2024) menegaskan bahwa ketiga ranah hasil belajar tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hasil belajar akan optimal apabila aspek kognitif, afektif, dan psikomotor berkembang secara seimbang. Melalui pendekatan konstruktivisme, pembelajaran dapat mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara intelektual, tetapi juga

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sikap positif terhadap proses belajar.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Zannah et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti *Wordwall*, mampu mengembangkan ketiga ranah hasil belajar secara terpadu. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan motivasi (aspek afektif) dan melibatkan aktivitas motorik sederhana seperti mengklik atau menyusun elemen permainan (aspek psikomotor). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif berpotensi memperkuat ketiga aspek hasil belajar sekaligus.

Selanjutnya, Schwerter et al., (2024) menyoroti pentingnya hubungan antara ranah afektif dan kognitif dalam menentukan hasil belajar. Dukungan sosial dari guru dan teman sebaya terbukti mampu meningkatkan kesejahteraan emosional siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap capaian akademik mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memperhatikan kondisi emosional siswa dapat menciptakan suasana positif yang mendorong keberhasilan dalam aspek kognitif.

Sementara itu, Jhang et al., (2025) menjelaskan bahwa penerapan board game edukatif dapat menstimulasi perkembangan ketiga ranah hasil belajar secara bersamaan. Dalam permainan edukatif, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah (ranah

kognitif), berinteraksi dan bekerja sama dengan teman (ranah afektif), serta melakukan aktivitas fisik seperti menggerakkan pion atau menulis skor (ranah psikomotor). Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual, keterampilan sosial, dan kecakapan fisik siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa ranah hasil belajar mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling berinteraksi dalam membentuk keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran yang efektif seharusnya tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan yang mendukung pembentukan pribadi yang utuh. Ketiga ranah tersebut menjadi dasar penting bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang seimbang, holistik, dan mampu memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto (2022:61) faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut memiliki kontribusi penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor internal berhubungan dengan kondisi fisik, psikis, dan mental yang melekat pada diri siswa. Sudjana (Bella, 2024) menjelaskan bahwa kesehatan tubuh, kemampuan berpikir, minat, motivasi, serta kebiasaan belajar menjadi unsur penting yang menentukan tingkat keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang memiliki kondisi tubuh sehat, motivasi tinggi, dan kebiasaan belajar yang baik cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan siswa yang kurang memiliki dorongan belajar. Kesiapan psikologis dan konsentrasi belajar juga turut menentukan kemampuan siswa dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diberikan oleh guru.

Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh dari luar diri siswa, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Bloom (Putra, 2024) menegaskan bahwa dukungan orang tua, suasana rumah yang kondusif, serta perhatian terhadap kegiatan belajar anak dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian hasil belajar. Lingkungan sekolah yang nyaman, interaksi positif dengan teman sebaya, dan metode pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar. Dengan demikian, faktor eksternal berfungsi sebagai penguat yang membantu siswa mengoptimalkan potensi dirinya dalam kegiatan belajar.

Penelitian Rosita et al., (2024) memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru memiliki pengaruh langsung

terhadap hasil belajar. Pendekatan konstruktivisme, misalnya, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mereka tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir dan refleksi yang mendukung pencapaian hasil belajar yang bermakna.

Selain metode dan media, faktor sosial juga berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan belajar. Menurut Schwerter et al., (2024) dukungan emosional dari guru dan teman sebaya dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis siswa serta memperkuat prestasi akademik mereka. Siswa yang merasa diterima dan didukung di lingkungan sekolah menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Lingkungan sosial yang positif membantu siswa menghadapi tantangan akademik dengan sikap yang lebih terbuka dan optimistis.

Di sisi lain, Jhang et al., (2025) menyoroti peran media permainan edukatif sebagai salah satu faktor eksternal yang turut meningkatkan hasil belajar. Melalui penerapan *hybrid board game* yang menggabungkan elemen digital dan fisik, siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Aktivitas bermain tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi

juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal yang saling melengkapi. Faktor internal mencakup kemampuan intelektual, motivasi, minat, dan kondisi psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi dukungan keluarga, lingkungan sekolah, guru, media pembelajaran, serta hubungan sosial. Pembelajaran yang efektif menuntut keseimbangan antara kedua aspek tersebut agar siswa dapat mengembangkan potensi secara optimal. Oleh karena itu, guru dan lembaga pendidikan perlu menciptakan ekosistem belajar yang mendukung, adaptif, dan memotivasi agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara berkelanjutan.

4. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pendidikan karena menjadi sarana yang menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan lebih efektif. Menurut Sadiman (2008: 7) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa. Pandangan ini menunjukkan

bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Selanjutnya, Lubis et al., (2023) menjelaskan bahwa media pendidikan mencakup segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber informasi (guru, bahan ajar, maupun perangkat) kepada siswa untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta relevansi materi agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Penelitian mereka juga menegaskan bahwa media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Sementara itu, menurut Faishol dan Mashuri (2022) media pembelajaran dapat dipahami sebagai seperangkat alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan perspektif Al-Qur'an dan Hadis, media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana moral dan spiritual dalam membentuk karakter peserta didik. Mereka membedakan media menjadi tiga kategori utama, yaitu media audio, visual, dan audiovisual, yang masing-masing berperan dalam memperjelas pesan serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam konteks pendidikan dasar, Handini et al., (2022) menekankan bahwa penggunaan media interaktif sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep yang masih bersifat abstrak. Anak usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah, masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga memerlukan media yang menampilkan bentuk visual dan interaksi langsung. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Sementara itu, Maretha et al., (2024) mengembangkan media *KUBIKAL* sebagai alat bantu pembelajaran konsep perkalian pada siswa kelas II SD. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan (tingkat kelayakan di atas 90%) serta mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga komponen penting yang mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam membangkitkan motivasi, mengkonkretkan konsep yang abstrak, serta

meningkatkan hasil belajar siswa. Baik dalam perspektif teori pendidikan modern maupun nilai-nilai Islam, media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu memperlancar proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik agar informasi yang diterima menjadi lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami (Sadiman, 2008). Fungsi utama media bukan hanya sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pengalaman langsung siswa dengan konsep abstrak yang diajarkan guru. Dengan demikian, media berperan penting dalam menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar.

Temuan Lubis et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan fokus, mempercepat pemahaman, serta memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Media juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik, terutama dalam menjembatani kesenjangan antara teori dengan praktik.

Selain itu, Faishol dan Mashuri (2022) menambahkan bahwa fungsi media pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, melainkan juga mencakup pembentukan karakter dan nilai moral. Melalui media yang menarik dan kontekstual, siswa dapat belajar mengenai tanggung jawab, kedisiplinan, serta kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Secara umum, fungsi media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga:

- 1) Fungsi edukatif : yaitu memperjelas konsep dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Fungsi motivasional : yakni meningkatkan semangat belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
- 3) Fungsi afektif : yaitu membentuk sikap, nilai, dan karakter positif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikirnya. Menurut Maretha et al., (2024), pengembangan media pembelajaran bertujuan tidak hanya untuk

membantu siswa memahami konsep, tetapi juga menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, serta kemandirian dalam belajar.

Penelitian Handini et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang disertai tampilan visual, audio, dan animasi. Media seperti ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menstimulasi partisipasi aktif siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain meningkatkan hasil belajar, tujuan lain dari penggunaan media adalah mendukung pengembangan seluruh aspek perkembangan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Media yang dirancang dengan baik dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dengan dunia nyata.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama media pembelajaran adalah membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, memotivasi mereka untuk belajar aktif, dan mengembangkan potensi diri melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Media yang efektif bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan keterampilan yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan tujuan instruksional, karakteristik peserta didik, dan kondisi lingkungan belajar. Secara umum, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yakni media visual, media audio, dan media audio-visual (Faishol dan Mashuri, 2022)

1) Media Visual

Media visual menggunakan indera penglihatan siswa untuk menyampaikan informasi, sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui representasi gambar, diagram, bagan, model, atau alat peraga visual lainnya. (Lubis et al., (2023) menyatakan bahwa media visual dapat memperjelas materi pembelajaran sekaligus meningkatkan daya ingat dan perhatian siswa. Contoh media visual di sekolah dasar meliputi poster, papan flanel, kartu bergambar, maupun media digital seperti slide presentasi atau infografis.

2) Media Audio

Media audio menyampaikan materi melalui suara, baik berupa kata-kata, musik, maupun efek suara yang mendukung pemahaman konsep. Menurut Faishol dan Mashuri (2022) media audio efektif untuk melatih kemampuan menyimak, memperkuat konsentrasi, serta mempermudah pemahaman materi verbal. Contoh penggunaannya termasuk rekaman pembelajaran, podcast edukatif, radio pendidikan,

dan narasi yang dipadukan dengan gambar. Di tingkat sekolah dasar, media audio kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa dan membaca nyaring.

3) Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan gabungan antara visual dan audio yang disajikan secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media ini sesuai untuk anak sekolah dasar karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Penelitian Handini et al., (2022) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis audio-visual meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, sedangkan Maretha et al., (2024) menekankan efektivitas media *KUBIKAL*, yang memadukan visual konkret dengan instruksi audio, dalam membantu pemahaman konsep matematika dasar.

4) Media Berbasis Teknologi Interaktif

Perkembangan teknologi memungkinkan lahirnya media pembelajaran yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, seperti aplikasi edukatif, permainan interaktif, atau *digital board game*. Lubis et al., (2023) menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan komunikasi dua arah antara siswa dan media, sehingga meningkatkan keaktifan belajar, hasil belajar, serta menumbuhkan tanggung jawab, kolaborasi, dan sportivitas melalui aktivitas permainan edukatif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan cara penyampaian materinya, yakni visual, audio, audio-visual, dan interaktif berbasis teknologi. Untuk siswa sekolah dasar, media visual dan interaktif terbukti paling efektif karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka yang masih pada fase operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media menarik dan mudah digunakan, seperti *board game edukatif*, sangat tepat untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

5. Media Board Game dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Board Game

Board game adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur permainan dengan tujuan edukatif. Safitri (2020) menjelaskan bahwa board game dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah dasar, dengan fokus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Media ini diuji melalui penilaian pakar, angket respon siswa, serta uji pre-test dan post-test, sehingga terbukti memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi (Safitri, 2020)

Selain digunakan dalam pembelajaran tematik, board game juga diterapkan pada pembelajaran IPS. Anjelinda et al., (2022) menunjukkan bahwa board game pada kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau dapat memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan interaktif, serta memiliki tingkat validitas 0,80 dan kepraktisan 83%. Hal ini menunjukkan bahwa media board game tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Board game juga digunakan di pendidikan anak usia dini. Mahyuddin et al., (2022) mengembangkan board game untuk mendukung enam aspek perkembangan anak sesuai kurikulum TK. Media ini terbukti interaktif dan menarik, sehingga anak-anak terlibat aktif dan termotivasi dalam proses belajar, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Di tingkat pendidikan tinggi, Rajković et al., (2020) meneliti penggunaan board game dalam pembelajaran sejarah bagi mahasiswa pedagogi. Mahasiswa yang membuat dan memainkan board game mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan problem-solving, sekaligus mengalami keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi. Mahasiswa juga melihat dosen sebagai fasilitator yang memandu proses belajar, menunjukkan bahwa board game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di berbagai jenjang pendidikan.

Dengan demikian, board game dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

b. Fungsi dan Tujuan Media Board Game

Board game memiliki berbagai fungsi penting dalam pembelajaran. Safitri (2020) menyebutkan bahwa board game berfungsi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, terutama pada pembelajaran tematik di SD. Media ini juga membantu siswa untuk belajar secara aktif dan partisipatif, karena mereka terlibat langsung dalam proses bermain dan belajar (Safitri, 2020)

Selain itu, Anjelinda et al., (2022) menekankan bahwa board game memberikan media belajar yang praktis dan valid, sehingga guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan board game memungkinkan siswa belajar secara kontekstual, karena permainan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas.

Tujuan utama penggunaan board game meliputi:

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa melalui aktivitas yang menantang.
- 2) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka belajar sambil bermain.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi.
- 4) Menyediakan media pembelajaran yang fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan topik pembelajaran.

Dengan fungsi dan tujuan ini, board game bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga alat strategis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

c. Dasar Teoritis Penerapan Board Game

Penerapan board game dalam pembelajaran berdasarkan bukti pengembangan dan penelitian. Safitri (2020) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan, implementasi di kelas, dan evaluasi hasil belajar siswa.

Anjelinda et al., (2022) menggunakan model R&D 4D dalam pengembangan board game pada pembelajaran IPS, yang menunjukkan bahwa media dapat dibuat sesuai kebutuhan siswa dan materi pembelajaran, sehingga praktis dan mudah digunakan di kelas.

Mahyuddin et al., (2022) menekankan bahwa board game dapat diterapkan untuk anak usia dini untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak sesuai kurikulum TK, sekaligus membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Rajković et al., (2020) menambahkan bahwa di tingkat pendidikan tinggi, board game dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah, membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui problem-solving, sekaligus meningkatkan keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik.

Dengan demikian, penerapan board game didasarkan pada pengembangan media yang sistematis, menggunakan model yang memastikan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitasnya, sehingga dapat digunakan secara optimal di berbagai jenjang pendidikan.

d. Keunggulan Board Game untuk Pembelajaran Sekolah Dasar

Board game memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya efektif sebagai media pembelajaran:

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui kegiatan yang menantang dan interaktif (Safitri, 2020).
- 2) Menyediakan media belajar yang menarik dan praktis, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar (Anjelinda et al., 2020).
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, membuat siswa terlibat langsung dalam proses belajar (Mahyuddin et al., 2021)
- 4) Fleksibel dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, mulai dari pembelajaran tematik, IPS, hingga sejarah (Rajković et al., 2020)
- 5) Mendukung keterlibatan sosial dan kerja sama siswa, karena permainan dapat dilakukan secara kelompok sehingga mereka belajar berinteraksi dan bekerja sama.

Keunggulan-keunggulan ini menjadikan board game media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai untuk meningkatkan kompetensi dasar siswa di sekolah dasar.

6. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peserta didik kelas V Sekolah Dasar umumnya berusia antara 10 hingga 11 tahun, yaitu fase perkembangan di mana anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis meskipun masih terbatas pada hal-hal konkret. Pada tahap ini, mereka membutuhkan kegiatan belajar yang menarik, kontekstual, dan memungkinkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fausiah et al., (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual, audio, serta animasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa siswa usia ini lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disampaikan melalui media yang bersifat konkret dan interaktif.

Dari aspek sosial dan emosional, siswa kelas V memiliki kebutuhan tinggi untuk diterima dalam kelompok sebaya dan cenderung senang bekerja sama. Hasil penelitian Lestari dan Ain (2022) menegaskan bahwa peran budaya sekolah yang positif serta keterlibatan guru dan orang tua berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter dan perilaku sosial anak. Siswa pada usia ini mulai belajar menghargai kerja sama, tanggung jawab, serta kedisiplinan melalui interaksi sosial baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Oleh karena itu, pembelajaran yang berbasis

kolaborasi dan partisipasi aktif sangat sesuai untuk mengembangkan potensi mereka.

Selain itu, dari segi moral, siswa kelas V mulai memahami arti penting dari aturan, kejujuran, serta tanggung jawab atas tindakan yang dilakukan. Lingkungan sekolah dengan budaya positif dapat menjadi wadah efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter tersebut (Lestari dan Ain, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti yang dikembangkan oleh Fausiah et al., (2025) juga dapat menjadi sarana yang menyenangkan dalam memperkuat nilai-nilai positif siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Dengan demikian, karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar mencakup kemampuan berpikir konkret yang mulai berkembang ke arah logis, kebutuhan sosial untuk bekerja sama dan diterima dalam kelompok, serta kesadaran moral terhadap nilai dan aturan. Berdasarkan hal tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis media board game dinilai efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang menjelaskan hubungan logis antara variabel-variabel yang dikaji, sehingga arah penelitian menjadi lebih sistematis dan terarah. Dalam penelitian ini, terdapat tiga variabel utama, yaitu media board game edukatif sebagai variabel bebas (X), motivasi belajar sebagai variabel antara (Y_1), dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat (Y_2). Hubungan antarvariabel ini dirancang untuk menjelaskan bagaimana penerapan media board game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Menurut Sardiman (2024:48) media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai jembatan antara guru dan peserta didik agar pesan pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami. Media yang dirancang secara menarik mampu membangkitkan perhatian, minat, dan partisipasi siswa, sehingga proses belajar menjadi aktif dan bermakna. Dalam konteks tersebut, board game edukatif termasuk media interaktif yang mengandung unsur strategi, tantangan, dan kolaborasi yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Sejalan dengan itu, Hou (2023) serta Vaz de Carvalho dan Coelho (2022) menjelaskan bahwa *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Unsur permainan seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik langsung berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu,

penerapan media board game dalam pembelajaran mampu menumbuhkan keterlibatan aktif, semangat kolaboratif, dan antusiasme belajar yang berkelanjutan.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, serta memperkuat usaha siswa dalam mencapai tujuan belajar (Ryan dan Deci (2020). Berdasarkan *Self-Determination Theory (SDT)*, motivasi optimal akan muncul apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu autonomy (kemandirian), competence (rasa mampu), dan relatedness (hubungan sosial). Media board game yang dikembangkan dengan prinsip kolaboratif memberikan peluang kepada siswa untuk berpikir mandiri, berinteraksi secara positif, serta memperoleh kepuasan dari keberhasilan menyelesaikan tantangan. Hal ini mendorong munculnya motivasi intrinsik yang kuat dalam diri peserta didik.

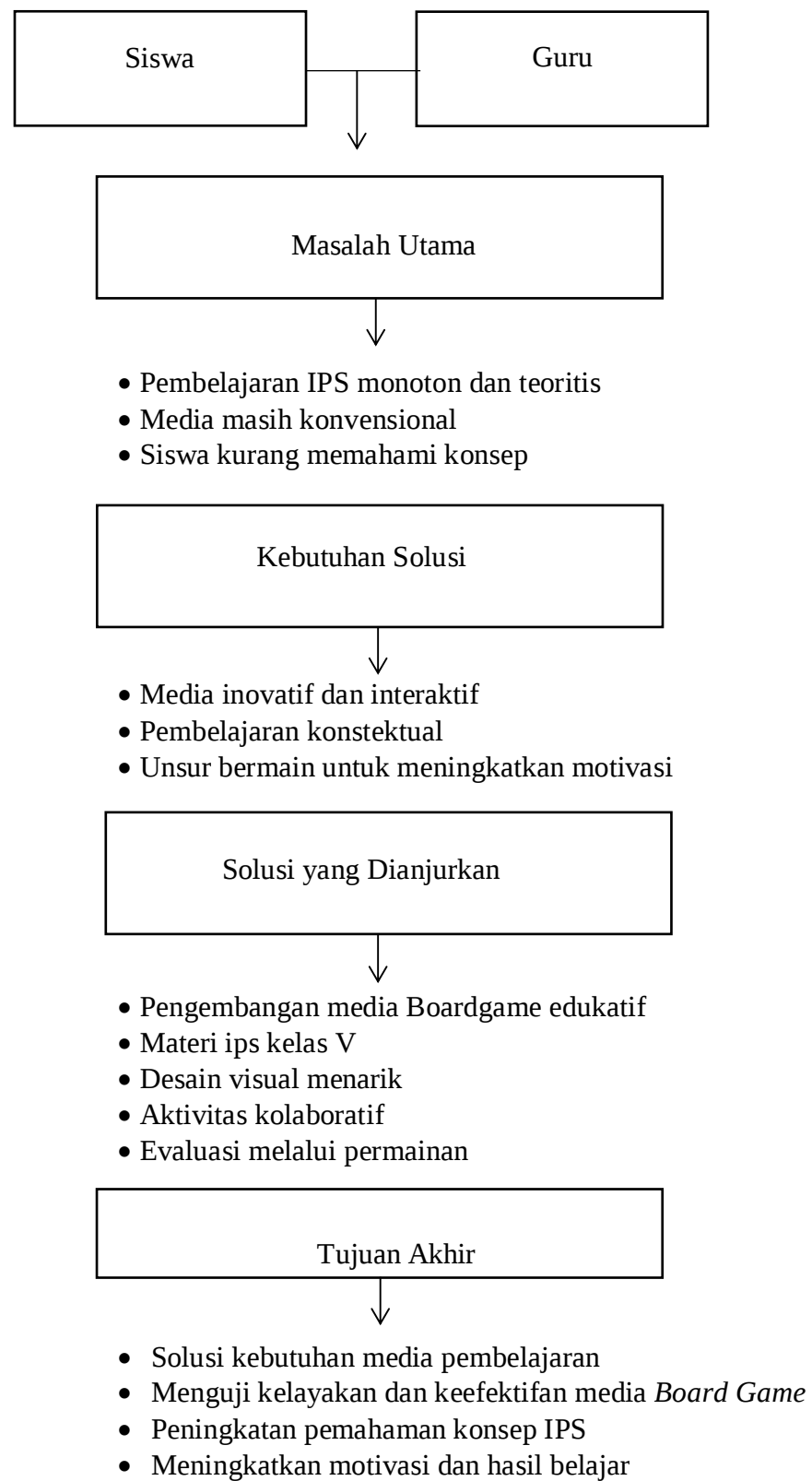
Putri, Herpratiwi, dan Firdaus (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan board game dalam proses pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui kegiatan yang menumbuhkan sikap kerja sama dan tanggung jawab. Di sisi lain, Qadir, Abbasi, dan Shujat (2024) menyatakan bahwa penerapan digital game-based learning dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, board game dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Peningkatan motivasi belajar selanjutnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Schunk (2016) menyatakan bahwa individu yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun, fokus, dan konsisten dalam menjalankan kegiatan belajar, sehingga peluang untuk mencapai hasil belajar yang maksimal semakin besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2022:61) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan motivasi serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan media yang digunakan. Artinya, ketika media pembelajaran berhasil menumbuhkan motivasi, maka akan tercermin dalam peningkatan prestasi belajar.

Selanjutnya, Bloom (2022:73) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, keberhasilan siswa tidak hanya diukur dari penguasaan konsep, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang dikembangkan selama proses belajar. Penelitian Rosita et al., (2024) serta Zannah et al., (2024) membuktikan bahwa penggunaan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Di sisi lain, Jhang et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan *hybrid board game* memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep, kolaborasi, dan capaian akademik siswa sekolah dasar.

Kerangka berpikir ini dibangun dengan asumsi bahwa siswa kelas V telah memiliki kemampuan kognitif dan sosial yang cukup untuk terlibat aktif

dalam permainan edukatif yang memiliki aturan dan tujuan tertentu. Selain itu, media board game yang dikembangkan relevan dengan capaian pembelajaran IPS dan diterapkan dalam lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game edukatif berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD/MI, yang akan diuji lebih lanjut melalui penelitian empiris.



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

C. Kebaruan Penelitian

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media board game edukatif sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif tanpa banyak melibatkan unsur sosial maupun aktivitas fisik siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Ramadhani (2020) mengembangkan *Science Board Game* berbasis kartu tanya-jawab untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar. Prosedur permainan dilakukan dengan melempar dadu untuk menentukan langkah pion, lalu siswa menjawab pertanyaan pada kartu sesuai dengan posisi pion di papan permainan. Jawaban yang benar akan memberi poin tambahan dan kesempatan untuk melangkah lebih jauh. Model ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar kognitif, namun interaksi sosial serta partisipasi fisik siswa masih terbatas pada urutan bermain dan perolehan skor semata.

Penelitian lain oleh Wijayanti (2021) juga mengembangkan *Science Board Game* dengan tema gaya dan energi. Papan permainan dirancang berbentuk jalur spiral berwarna yang menarik, dengan setiap kotak berisi pertanyaan konseptual atau tugas sederhana, seperti menggambarkan gaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dengan bimbingan guru. Setiap kelompok menggunakan pion kecil untuk bergerak di atas papan sesuai hasil lemparan dadu dan ketepatan jawaban. Meskipun efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmiah dan daya ingat siswa, media ini masih bersifat *table-top* berukuran kecil,

sehingga aktivitas belajar lebih bersifat pasif dan kurang menstimulasi keterlibatan fisik secara langsung.

Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa board game memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar, namun belum sepenuhnya mengoptimalkan unsur kinestetik, sosial, dan motivasional dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghadirkan inovasi baru berupa pengembangan media board game edukatif berbasis banner berukuran besar yang memungkinkan siswa berperan langsung sebagai pion dalam permainan. Inovasi ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, karena siswa terlibat secara fisik, sosial, dan intelektual dalam setiap tahap kegiatan belajar. Dengan demikian, media ini memadukan unsur kinestetik, sosial, dan kognitif secara terpadu sesuai dengan karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V sekolah dasar.

Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat fleksibel dan adaptif terhadap berbagai tema dalam mata pelajaran IPS. Guru tidak perlu mengganti keseluruhan komponen permainan, melainkan cukup menyesuaikan kartu pertanyaan dan instruksi sesuai dengan materi atau kompetensi dasar yang sedang dipelajari. Hal ini menjadikan media bersifat efisien, berkelanjutan, serta mudah diterapkan di berbagai konteks pembelajaran. Desain ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Secara keseluruhan, kebaruan penelitian ini dapat dijabarkan dalam beberapa poin berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa board game edukatif dengan desain inovatif dalam bentuk banner berukuran besar, yang memungkinkan siswa untuk bergerak dan berinteraksi secara langsung sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.
2. Proses pembelajaran dirancang dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) guna mendorong keaktifan siswa, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui kegiatan pemecahan masalah yang kontekstual.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara simultan oleh seluruh siswa dalam satu kelas, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien tanpa memerlukan penggunaan media secara bergantian.
4. Board game edukatif yang dikembangkan memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi karena dapat digunakan pada berbagai materi pembelajaran IPS dengan melakukan penyesuaian pada kartu soal atau instruksi permainan tanpa mengubah struktur utama media.
5. Penelitian ini berfokus pada dua aspek utama, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa, sebagai indikator untuk menilai efektivitas penggunaan media board game edukatif dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan inovasi dalam bentuk dan fungsi media pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual, metodologis, dan praktis bagi pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media board game berbasis banner ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keterlibatan penuh peserta didik dalam proses belajar