

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Indonesia saat ini berlandaskan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan kompetensi, karakter, serta pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik (Kurniawan et al., 2024). Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru dan sekolah untuk menyusun pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat tematik dan integratif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, penerapannya tampak melalui mata pelajaran IPAS, yang memadukan konsep sains dan sosial agar siswa dapat memahami keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan fenomena di sekitarnya secara kontekstual.

Salah satu komponen penting dalam IPAS adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki peran strategis dalam membentuk wawasan kebangsaan, nilai-nilai sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sejak dini. Menurut Lasmawan et al., (2023), melalui pembelajaran IPS, siswa diperkenalkan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti budaya, ekonomi, dan peran manusia dalam menjaga keseimbangan sosial serta lingkungan. Novitasari (2020: 35) juga menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS bukan sekadar penguasaan konsep pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kesadaran sosial agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran IPS yang

kontekstual dan interaktif sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Walaupun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih cenderung mengandalkan metode ceramah yang bersifat satu arah. Pendekatan ini dinilai praktis, namun sering membuat siswa tidak aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran IPS pada waktu siang hari juga menyebabkan penurunan tingkat konsentrasi siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan sebagian siswa mudah merasa mengantuk sehingga keaktifan belajar menjadi berkurang. Lasmawan et al., (2023) mengungkapkan bahwa motivasi dan minat siswa terhadap IPS masih rendah, sementara guru menghadapi kendala dalam memilih metode serta media yang sesuai dengan karakter peserta didik. Situasi ini semakin diperberat oleh keterbatasan dukungan keluarga dan fasilitas sekolah. Selaras dengan itu, Novitasari Setiani, (2020) menyatakan bahwa penggunaan ceramah secara berulang dapat menimbulkan kebosanan karena siswa hanya berperan sebagai pendengar tanpa kesempatan menggali ide. Temuan Afinatussakinah et al., (2024) juga menunjukkan bahwa kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran IPS membuat partisipasi siswa menurun dan pemahaman konsep sosial menjadi terhambat. Oleh karena itu, pembelajaran perlu diubah melalui penggunaan media yang lebih variatif dan kegiatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar.

Dampak dari permasalahan tersebut tampak pada rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi IPS, sehingga pembelajaran lebih

banyak berfokus pada hafalan dari pada pemahaman yang bermakna. Wulandari et al., (2025) menemukan bahwa praktik pembelajaran IPS di SD masih berorientasi pada guru, sehingga siswa kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang mereka temui sehari-hari. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa. Temuan tersebut menegaskan perlunya penerapan strategi pembelajaran inovatif, seperti model berbasis masalah maupun proyek, agar siswa lebih aktif, mampu berpikir kritis, dan memahami materi IPS secara lebih mendalam. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara utuh untuk mencapai pemahaman IPS yang lebih komprehensif.

Temuan observasi awal di kelas V MIIT Bakti Ibu Kota Madiun menunjukkan kondisi yang sejalan dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, khususnya pada topik interaksi sosial, perubahan sosial, dan keberagaman budaya. Guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada penjelasan guru, tanpa dukungan media visual maupun kegiatan interaktif. Sementara itu, hasil angket yang diberikan kepada siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS terasa monoton dan membosankan karena jarang disertai contoh nyata atau aktivitas menarik yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Situasi ini menuntut adanya media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif media yang berpotensi dikembangkan adalah *board game edukatif*. Wulandari et al., (2025) menjelaskan bahwa permainan papan (*board game*) dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik sekaligus efektif. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, berinteraksi, dan belajar secara aktif. Melalui aktivitas bermain, peserta didik belajar memahami aturan, mengambil keputusan, serta berlatih strategi, yang semuanya berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan kognitif dan sosial mereka. Penerapan board game dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas bermain yang bersifat kolaboratif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menggantikan metode ceramah yang monoton. Wulandari et al., (2025) menjelaskan bahwa board game dapat meningkatkan interaksi sosial sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Senada dengan itu, Hosniah et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus kemampuan siswa dalam bekerja sama secara kelompok. Selain itu, Aisah et al., (2024) menambahkan bahwa board game berbasis pembangunan

berkelanjutan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka terdorong untuk memecahkan masalah dan bersaing secara sehat.

Mufida dan Ro'is (2021) menegaskan bahwa pengintegrasian desain board game ke dalam pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta membuat keputusan secara mandiri. Media board game yang dikembangkan untuk pengajaran kearifan lokal memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Meski berbagai media board game terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman, fokus sebagian besar masih pada penyampaian materi secara sederhana, sehingga perlu pengembangan yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pengambilan keputusan strategis.

Berbagai studi telah membuktikan bahwa *board game* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan belajar dan keterampilan sosial peserta didik, namun sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada anak usia dini atau konteks pembelajaran umum. Nasihah dan Afrianingsih (2024) misalnya, menemukan bahwa penggunaan *board game* pada anak usia dini mampu mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus membangun kerja sama sosial antar siswa. Meskipun demikian, hasil tersebut belum sepenuhnya relevan untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar kelas V, di mana siswa sudah memasuki tahap perkembangan berpikir yang lebih kompleks dan memerlukan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan analitis, sosial, serta nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, masih

terdapat celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi terkait pengembangan *board game edukatif* yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran IPS siswa kelas V SD.

Penelitian ini menghadirkan pengembangan media board game edukatif yang dirancang khusus untuk siswa kelas V SD, dengan memadukan elemen bermain dan belajar agar siswa dapat memahami materi melalui pengalaman konkret. Mahyuddin et al., (2022) menemukan bahwa board game untuk anak usia dini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Dengan mekanisme seperti kartu misi, papan tantangan, dan sistem poin, siswa dilibatkan dalam diskusi, pengambilan keputusan, dan tantangan kolaboratif yang mencerminkan situasi nyata, berbeda dengan media pembelajaran yang bersifat individual.

Desain board game ini disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang aktif, gemar bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. (Rajković et al., (2020) menyatakan bahwa board game yang dikemas dengan komponen permainan menarik mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas penggunaannya, baik untuk kelompok kecil maupun pembelajaran klasikal, sehingga memudahkan guru dalam mengelola kelas. Dengan demikian, media board game edukatif tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif untuk mengembangkan kompetensi kognitif, sosial, dan emosional siswa secara menyeluruh.

Lebih dari sekadar alat bantu mengajar, board game edukatif ini berfungsi sebagai inovasi media pembelajaran yang mendorong siswa memahami materi secara mendalam, menyenangkan, dan penuh interaksi. Media ini juga memfasilitasi pembentukan karakter seperti sportivitas, komunikasi, dan empati—nilai-nilai yang esensial dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, board game edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan menjadi alternatif yang unggul dibandingkan pendekatan konvensional maupun media lainnya yang masih terbatas dalam membangun pemahaman menyeluruh siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media Board Game Edukatif untuk pembelajaran IPS di MIT Bakti Ibu Kota Madiun?
2. Bagaimanakah prosedur pengembangan dan tingkat kelayakan media Board Game Edukatif yang dikembangkan untuk siswa kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun?
3. Bagaimanakah keefektifan media Board Game Edukatif tersebut dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis kebutuhan media Board Game Edukatif yang sesuai untuk pembelajaran IPS di MIT Bakti Ibu Kota Madiun.
2. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan serta menentukan tingkat kelayakan media Board Game Edukatif bagi siswa kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun.
3. Untuk menguji keefektifan media Board Game Edukatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media permainan edukatif seperti *board game* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media

pembelajaran berbasis aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, media board game edukatif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi IPS melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi IPS secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar pengembangan media pembelajaran lain yang relevan dengan mata pelajaran dan jenjang pendidikan berbeda.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

Dalam merancang media *board game edukatif* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD/MI, peneliti menetapkan beberapa landasan pemikiran sebagai berikut:

- a. Siswa sekolah dasar cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain dan interaksi, sehingga pendekatan *game-based learning* dianggap dapat menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar (merujuk pada teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky).
- b. Media board game yang disusun dengan desain visual menarik, aturan yang mudah dipahami, dan alur permainan yang selaras dengan materi IPS diyakini mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata.
- c. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat menentukan keberhasilan penggunaan media, karena interaksi dalam permainan membutuhkan arahan dan pengelolaan kelas yang baik.
- d. Penerapan media akan optimal apabila dilakukan dalam suasana belajar yang mendukung kerja sama antar siswa, khususnya melalui diskusi atau permainan kelompok.
- e. Materi IPS yang bersifat faktual maupun konseptual dapat dikemas dalam bentuk permainan tanpa mengurangi esensi isi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk board game edukatif yang dikembangkan memiliki sejumlah keterbatasan sebagai berikut:

1. Jumlah siswa dalam satu kelas sangat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan permainan, sehingga media kurang efektif jika digunakan pada kelas yang terlalu besar atau terlalu kecil.
2. Keterbatasan durasi pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam penyelesaian permainan secara utuh, terutama di sekolah dengan jadwal pelajaran yang padat.
3. Guru yang belum terbiasa menerapkan pembelajaran berbasis permainan kemungkinan membutuhkan bimbingan atau pelatihan terlebih dahulu agar media dapat digunakan secara optimal.
4. Karena media bersifat fisik/manual, maka risiko kerusakan akibat pemakaian berulang cukup tinggi, sehingga diperlukan penyimpanan dan pemeliharaan yang baik.