

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembentukan aspek pengetahuan, kecakapan, kepribadian, serta moralitas siswa diakomodasi melalui serangkaian aktivitas pembelajaran yang terstruktur di dalam dunia pendidikan. Pendidikan secara umum dapat dikatakan sebagai upaya terencana untuk membentuk dan mengasah semua potensi diri baik fisik maupun spiritual agar selaras dengan nilai budaya dan norma sosial, sebab kedua hal itu saling memengaruhi dan memajukan satu sama lain (Rahman, dkk., 2022).

Masa awal pengenalan sistem sekolah resmi bagi anak-anak dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) Pembelajaran pada tingkat ini cenderung memperkenalkan konsep-konsep dasar dengan pendekatan yang menyenangkan dan adaptif terhadap fase perkembangan anak. Pada fase ini juga, siswa mulai mengenal berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya, termasuk fenomena alam. Guna merealisasikan pemahaman tersebut secara mendalam, peran dari bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dinilai sangat fundamental.

IPAS diberikan di sekolah dasar sebagai mata pelajaran terpadu yang menghubungkan bidang studi alam dan sosial. Kedua bidang ini saling keterkaitan seperti fenomena alam, siswa diajak untuk mengenal berbagai peristiwa alam, seperti bencana alam di tingkat lokal, nasional, maupun global, yang erat kaitannya dengan nilai sosial kemasyarakatan. Materi ini tidak hanya sekedar memperluas wawasan, tetapi juga berfungsi membangun kewaspadaan, kepedulian, serta kesiapan menghadapi potensi bencana. Sejalan dengan pendapat Nadifah (Farhan, M., Taofik., dan Soleh, D. A, 2025), IPAS menjadi panduan pembelajaran yang kompleks karena integrasi kedua disiplin ilmu tersebut memberikan perspektif ganda yang menyempurnakan proses belajar siswa.

Idealnya, proses pembelajaran tidak hanya fokus pada transfer konsep teoretis, melainkan turut bertanggung jawab dalam membangun lingkungan belajar yang edukatif, menghibur, serta mendorong siswa untuk aktif berkontribusi. Namun, berdasarkan observasi awal, pembelajaran IPAS di SD seringkali masih didominasi

oleh pemaparan materi konvensional yang berpusat pada guru. Situasi ini memicu kejenuhan dan menurunkan keaktifan siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang bersifat kontekstual seperti bencana alam menjadi kurang optimal. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman langsung.

Melihat kondisi tersebut, menunjukkan perlunya inovasi pada alat peraga yang menarik dan interaktif. Menurut Vikagustanti, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai instrumen penyalur informasi dari pengajar ke peserta didik agar materi tersampaikan secara optimal (Alviawati, dkk., 2021). Hamalik juga mengemukakan bahwa media digunakan pada proses pembelajaran dapat membangkitkan ketertarikan dan antusiasme baru, menginspirasi siswa, serta menstimulasi kegiatan pembelajaran (Suparlan, 2020). Dengan kata lain, media memegang peranan krusial dalam menghidupkan suasana belajar yang bermakna. Meskipun demikian, data pengamatan memperlihatkan minimnya penggunaan alat peraga edukatif di kelas, cenderung sederhana, dan kurang interaktif, sehingga belum mampu memacu keterlibatan aktif siswa.

Board game (permainan papan) hadir sebagai salah satu media alternatif yang potensial untuk dikembangkan. Keunggulan utama board game terletak pada kemampuannya mengombinasikan aktivitas bermain dengan belajar, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Mike Scorsviano menjelaskan bahwa permainan papan ini secara apik mengombinasikan komponen estetika visual dengan ketangkasan menyusun strategi sekaligus hubungan sosial antar peserta, berbasis kerja sama yang didukung oleh kejelasan regulasi, tata cara bergiliran, dan pemecahan misi merupakan esensi dari *board game* (Anastasi, 2025). Selain itu, Salen dan Zimmerman (2004) juga menjelaskan bahwa board game adalah bentuk seni yang menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan pengalaman bermain yang edukatif. Menurut Wibawanto (2024) board game memanfaatkan papan sebagai area utama permainan dengan melibatkan komponen pelengkap seperti dadu, kartu, atau pion yang dijalankan sesuai aturan tertentu.

Implikasi dari fase perkembangan operasional konkret pada anak sekolah dasar menuntut adanya stimulus visual yang nyata dan pengalaman empiris, sehingga

penggunaan board game dalam pembelajaran menjadi langkah yang tepat. Melalui media ini, siswa tidak hanya menghafal jenis bencana alam, tetapi juga dilatih berpikir kritis, mengambil keputusan, dan bekerja sama. Dari sisi kelayakan, sekolah dasar merupakan lingkungan yang tepat untuk penerapan media seperti board game, karena sifatnya yang fleksibel untuk dimainkan di dalam maupun di luar kelas tanpa memerlukan fasilitas yang rumit.

Media *board game* mengandalkan interaksi fisik dan aturan yang tertulis jelas. Media ini menggunakan bahan fisik yaitu papan, kartu, dan dadu. Setiap komponen memiliki fungsi khusus, misalnya pion untuk mewakili pemain bermain di atas papan, dadu untuk mengacak hasil, dan kartu untuk memberikan elemen kejutan tak terduga (Wibawanto, 2025). Dinamika interaksi antar komponen ini menciptakan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga penguasaan materi dapat meningkat.

Secara garis besar, pengembangan media *board game* dalam membangun interaksi sosial, memperkuat keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Sesuai dengan permasalahan di atas, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran, pembaruan ini diupayakan mampu memosisikan diri sebagai solusi alat peraga yang dinamis bagi siswa, serta memberikan stimulasi bagi guru untuk menyajikan substansi pelajaran secara kreatif sekaligus bermakna.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian masalah tersebut, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana desain awal media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V?
4. Bagaimana efektivitas media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain awal media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V.
4. Untuk mengetahui efektivitas media *board game* pada materi bencana alam dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas V.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Ada dua manfaat penelitian yaitu meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan berkontribusi dalam memperluas cakupan teori dan ilmu pengetahuan pada dunia pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan instrumen pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan edukatif berupa permainan papan interaktif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang serta mengaplikasikan media *board game* untuk mempermudah penyampaian materi di kelas. Selain itu, bagi peneliti lain, studi ini dapat menjadi referensi atau acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan media sejenis.

E. Kerangka Berpikir

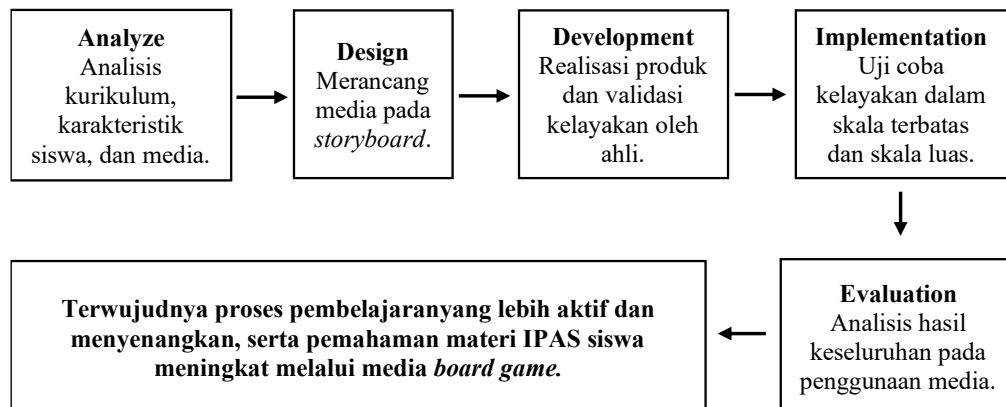
Berdasarkan pengamatan awal di kelas V SD, ditemukan hambatan dalam proses pembelajaran IPAS. Permasalahan utama bersumber dari minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan dominasi metode konvensional seperti membaca buku teks dan mendengarkan ceramah satu arah. Akibatnya, siswa kesulitan menangkap esensi materi dan cepat merasa jenuh selama pelajaran berlangsung.

Dalam situasi seperti ini, kehadiran media pembelajaran inovatif menjadi sangat krusial sebagai jembatan yang mengubah konsep abstrak menjadi pemahaman konkret bagi anak. Sukiman menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan edukatif dari guru kepada siswa agar mampu merangsang daya pikir, emosi, konsentrasi, sekaligus motivasi belajar siswa agar indikator keberhasilan instruksional dapat terpenuhi (Nurhayati, dkk., 2021).

Alternatif yang dapat dikembangkan adalah media board game. Karakteristik media yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif terbukti mampu mengdongkrak antusiasme belajar siswa. Wibawanto (2024) mengemukakan bahwa board game membangun ekosistem belajar yang kolaboratif, bukan sekadar menghafal fakta melainkan mengaplikasikannya secara aktif melalui simulasi permainan. Oleh karena itu, pengembangan board game ini diharapkan mampu mengatasi kejenuhan belajar. Media ini mengintegrasikan aspek hiburan dengan muatan edukasi agar pemahaman materi menjadi lebih kontekstual dan bermakna, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa.

Media *board game* ini memberikan pengalaman belajar yang multimodal yaitu yang menggabungkan berbagai bentuk penyajian informasi, seperti visual, verbal, dan taktil. Cara menggunakan media *board game* melibatkan pendengaran, penglihatan, sentuhan dan gerakan. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran multisensori menyatakan bahwa keterlibatan banyak indera dalam pembelajaran akan meningkatkan efektivitas retensi informasi dan pemahaman konsep siswa (Wibawanto, 2024). Dengan begitu, board game dapat meningkatkan pemahaman serta memperkuat konsep yang diajarkan.

Untuk memastikan kualitas produk, media ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangannya melibatkan uji validasi dari para ahli untuk menjamin kelayakan materi serta desain visualnya. Di samping itu, respon siswa juga diukur untuk mengevaluasi efektivitas permainan ini dalam membantu memahami materi bencana alam. Adapun kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Board game* dalam Pembelajaran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

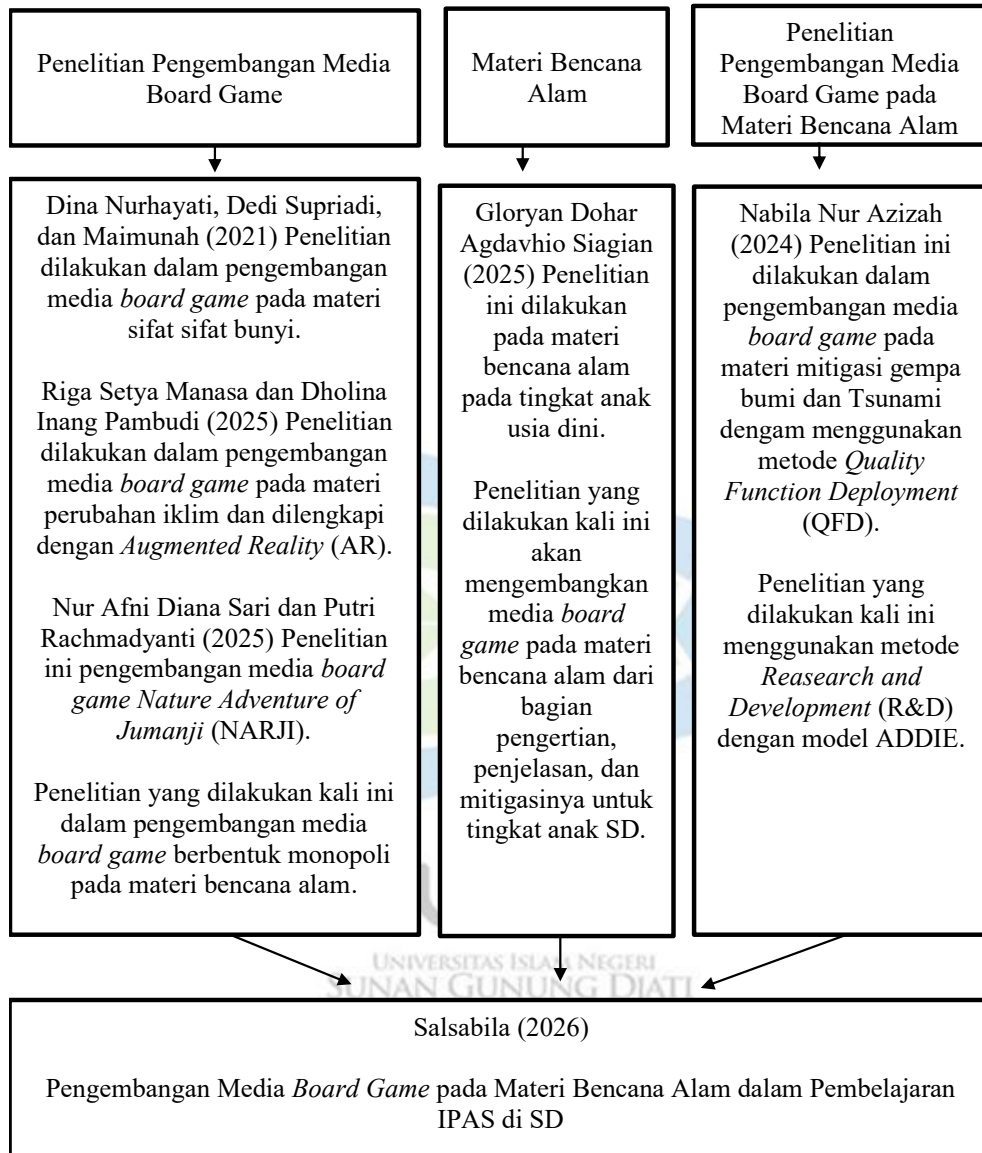
Peneliti mengumpulkan beberapa studi relevan terdahulu yang mendasari penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gloryan Dohar Agdavhio Siagian (2025) “Perancangan *Board game* Sebagai Pengenalan Bencana Alam Kepada Anak Usia Dini”. Proses pada penelitian ini yaitu melalui tahap empati, definisi, ideasi, prototip, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *board game* yang dirancang berupa *puzzle knob* kayu yang menyajikan informasi tentang bencana yang menjadi prioritas di Surabaya, dan hasilnya mendapatkan respon positif, di mana anak-anak aktif berinteraksi dan memahami materi mitigasi dengan baik. Produk ini tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi dalam desain dan pengembangan, tetapi juga memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang bencana alam serta memberikan alternatif inovatif bagi BPBD Surabaya dalam program mitigasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Nur Azizah (2024) “Pengembangan Produk *Board game* Mitigasi Gempa Bumi Dan Tsunami Untuk Siswa SD Menggunakan Metode *Quality Function Deployment* (QFD)”. Hasil penelitian ini menunjukkan kebutuhan utama konsumen yaitu desain menarik, konten edukatif, dan produk yang aman, awet, serta mudah digunakan. Produk ini dirancang portabel dan awet dengan hasil uji usabilitas mencapai 88,22% (“Sangat Layak”), serta terbukti efektif sebagai media interaktif pengganti

metode ceramah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riga Setya Manasa dan Dholina Inang Pambudi (2025) “Pengembangan *Board game* NALABIM (Navigasi Belajar Perubahan Iklim). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* NALABIM dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dilengkapi teknologi *Augmented Reality* (AR). Hasil validasi dari ahli memperoleh nilai 86,7% (baik), sedangkan penilaian guru dan siswa mencapai 92,5% (sangat baik). Media ini terbukti meningkatkan antusiasme siswa, mendorong interaksi aktif, serta memperkaya pembelajaran IPAS terkait perubahan iklim.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afni Diana Sari dan Putri Rachmadyanti (2025) “Pengembangan *Board game* NARJI untuk Pembelajaran IPAS”. NARJI singkatan dari *Nature Adventure of Jumanji*, pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Uji validitas materi (95%) dan media (87,05%) serta uji kepraktisan (97% - 98%) dan aspek ketertarikan (96,43%). Hal ini membuktikan bahwa permainan ini sangat valid, parktis, dan efektif dalam membangun kepedulian lingkungan siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, dan Maimunah (2021) “Pengembangan Media *Board game* pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor”. Mengembangkan media *board game* untuk materi sifat bunyi kelas IV dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi dari berbagai ahli dan uji coba kelompok berada pada rentang kelayakan yang tinggi yaitu ahli desain pembelajaran (80,41%), ahli media (82,8%), ahli materi (86,5%). Uji coba perorangan dengan 3 siswa (88,5%) dan uji coba kelompok kecil dengan 8 siswa (80,28%). Sehingga dapat disimpulkan efektif menggantikan metode konvensional yang monoton.

Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan:



Gambar 1.2 Hasil Penelitian Terdahulu