

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran IPAS merupakan proses pembelajaran yang mengkaji materi-materi terkait pengetahuan alam dan sosial. Mata pelajaran IPAS memiliki peranan yang tidak kalah penting untuk dipelajari karena mencakup pembahasan mengenai kehidupan alam semesta serta segala isinya serta berbagai fenomena yang ada didalamnya, yang telah di telaah dan dikembangkan oleh pakar ahli melalui pendekatan ilmiah. Oleh sebab itu, pada jenjang sekolah dasar, peserta didik diberikan pembelajaran mengenai materi IPAS sebagai bagian bagian dari kurikulum pada tahap awal pendidikan (Maula et al., 2024). Tujuan dari strategi pembelajaran IPAS dalam konteks Kurikulum Merdeka dimaksudkan untuk menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam pengembangan ketrampilan menemukan pengetahuan melalui pengamatan dan eksperimen, serta meningkatkan pemahaman terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar (Kurniawan et al., 2024). Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III, mata pelajaran IPAS mencakup pembelajaran tentang kearifan lokal sebagai salah satu pokok bahasannya.

Kearifan Lokal merupakan materi yang ada pada pembelajaran IPAS di kelas 3 SD. Kearifan lokal penting untuk disampaikan kepada peserta didik agar mempunyai sikap toleransi yang tinggi terhadap sesama. pendidik perlu merancang pengalaman pembelajaran yang relevan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memberikan masukan yang membangun serta mengadaptasi

dan memodifikasi proses kegiatan pembelajaran berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Board Game adalah salah satu representasi sarana pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Cahyaningtyastuti et al., 2020), Board Game dapat berfungsi sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang mendukung interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik yang menerapkan secara kelompok. Menurut Sadiman dalam (Putri & Setyadi, 2022) Board Game juga memiliki elemen lain di dalam kelas yang dapat memengaruhi pembelajaran, seperti menyebarkan informasi dan memperkuat aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala jenis perangkat pendukung yang mampu merangsang indera manusia dalam mengamati, merasakan, serta memperoleh pemahaman dan pengalaman. Dalam dinamika proses belajar mengajar, penggunaan media yang menarik sangat berperan dalam membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Biasanya, media yang menarik menyajikan konten yang berkaitan erat dalam konteks pengalaman yang terintegrasi dengan kehidupan nyata peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Sebagai bentuk inovasi pembelajaran, media yang dikembangkan akan diuji coba di SDN 02 Landungsari, karena sekolah tersebut membutuhkan media untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam dinamika aktivitas belajar mengajar. Terlebih lagi, mata pelajaran IPAS di sekolah ini masih memerlukan dukungan media pembelajaran, berbeda dengan sekolah-sekolah lain yang telah disurvei oleh peneliti. Mengacu pada uraian tersebut,

peneliti merancang menginovasi konsep sebuah media pembelajaran yang bertujuan guna menumbuhkan minat belajar peserta didik serta mengoptimalkan proses mereka dalam menggali pemahaman mengenai konten pembelajaran yang disajikan dari pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama mengikuti program MBKM Kampus Mengajar di SDN 02 Landungsari, diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut masih menghadapi beberapa kendala. Fasilitas dan sarana prasarana yang tersedia belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang optimal, seperti ruang perpustakaan yang kurang terawat, belum tersedianya laboratorium, serta tempat duduk siswa yang kurang nyaman. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas, di mana guru lebih sering memanfaatkan gambar cetak, media tulis sederhana, dan alat peraga seadanya tanpa variasi media yang inovatif dan menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya semangat serta partisipasi aktif siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 02 Landungsari pada tanggal 29 Oktober 2024. Adapun hasil wawancara mengindikasikan bahwa penerapan media pada tahapan sesi pembelajaran di dalam kelas belum optimal. Guru masih memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana dalam proses mengajar yang telah direncanakan, seperti papan tulis, buku paket, serta lembar kerja siswa. Media tersebut tergolong konvensional karena belum memanfaatkan media interaktif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi

aktif siswa dalam pembelajaran. Sebagian peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, sementara yang lain kurang aktif dalam mengikuti materi IPAS. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran, media tersebut masih kurang bervariasi. Hal ini terlihat dari penggunaan media yang cenderung sama pada setiap pertemuan, seperti papan tulis dan buku paket, tanpa adanya inovasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Akibatnya, peserta didik cenderung mengalami kejenuhan dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mendukung mata pelajaran IPAS agar lebih menarik bagi Peserta didik, dengan dikemas dalam bentuk permainan tradisional. Selain itu, guru belum pernah menghubungkan pembelajaran dengan permainan tradisional. Beberapa peserta didik juga belum mengenal permainan tradisional seperti board game, dan sebagian besar siswa Kelas III belum pernah memainkannya. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media yang memfasilitasi peluang pengembangan bagi peserta didik untuk berperan secara aktif berpartisipasi dengan mengintegrasikan pembelajaran ke dalam bentuk permainan. Untuk itu, peneliti menghadirkan sebuah perangkat pembelajaran yang mampu menumbuhkan ketertarikan belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan menggabungkan unsur kearifan lokal, sehingga dapat mendorong kontribusi aktif peserta didik selama kegiatan belajar mengajar dan mengurangi rasa bosan saat belajar. Adapun media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti ialah media PETARUN (Peta Harta Karun) Pada Materi Kearifan Lokal.

Media PETARUN (Peta Harta Karun) merupakan media pembelajaran konkret berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media ini mengadaptasi prinsip *game-based learning* yang menekankan aktivitas bermain sebagai sarana belajar yang menyenangkan (Manurung et al., 2024). Sebagai media konkret, PETARUN sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media nyata untuk memahami konsep pembelajaran (Maiyah et al., 2023). Selain itu, media ini memuat unsur kearifan lokal Kabupaten Malang sehingga mampu menumbuhkan rasa cinta budaya daerah serta menjadikan pembelajaran lebih kontekstual.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (PPL & SUSANTI, 2015) dengan judul “Pengembangan Media board game pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar” Terdapat persamaan dan perbedaan dari peneliti terdahulu. Persamaannya adalah menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS), menggunakan board game sebagai media, dan menggunakan penelitian R&D Jenis ADDIE. Aspek yang membedakannya adalah Pada Subjek yang digunakan adalah kelas III SD, Lokasi penelitian yang berbeda, serta isi dari media board game. Peneliti terdahulu berisikan tentang materi “Gaya di Sekitar Kita”. Sedangkan Board game penulis ini berisikan materi tentang “Kearifan Lokal Kabupaten Malang”. Pada media yang dibuat oleh peneliti kali ini memiliki keunikan tersendiri yang mana terdapat gambar yang sudah dibuat dengan mendesain permainan dan membuat inovasi baru kedalam permainan

board game ini, yaitu didalam permainan ditambah beberapa intruksi agar membuat permainan board game dapat menarik peserta didik untuk mencoba permainan tersebut, dari desain mediapun peneliti membuat medianya dengan memperbanyak elemen-elemen gambar kearifan lokal kabupaten malang dan corak yang berwarna-warni agar tampilan media ini lebih mencolok.

Penelitian yang sama mengenai pengembangan media board game adalah penelitian yang dilakukan oleh (Prahesti & Mintohari, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Truth Or dare Board Game berbasis Food Adventure dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar”. Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Persamaannya yaitu menggunakan media Board Game sebagai media serta menggunakan penelitian R&D. Dan perbedaannya yaitu terletak pada tujuan mengembangkan media tersebut serta objek atau sarannya. Yaitu peneliti terdahulu memiliki tujuan dalam rangka menajamkan pemahaman serta mengoptimalkan capaian akademik peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui materi sistem pencernaan manusia, sedangkan penulis mengembangkan media ini bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal kabupaten malang kepada peserta didik kelas III SDN 2 Landungsari pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi kearifan lokal. Objek dan lokasi penelitain berbeda, jenis penelitian berbeda.

Berdasarkan analisis kebutuhan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka diperlukannya penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Board Game Petarun (Peta Harta Karun) pada pembelajaran IPAS Kelas III di SDN 02 Landungsari”. Pada permainan

ini, peneliti menggunakan permainan board game dengan memodifikasinya. Selain itu dengan menambahkan beberapa aturan permainan dan memodifikasi sedikit permainan sehingga dalam permainan terlihat bervariasi. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Board Game peta harta karun (petarun) pada pembelajaran IPAS kelas III di Sekolah Dasar?”

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Board Game peta harta karun (petarun) pada pembelajaran IPAS kelas III di Sekolah dasar?.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten

Pengembangan media interaktif “PETARUN”

- a. Media Pembelajaran “PETARUN” memuat materi tentang kearifan Lokal Kabupaten Malang.
- b. Elemen : Pemahaman IPAS
- c. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini..

d. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenal kearifan Lokal yang ada disekitarnya.

e. Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik mampu **mengenal** kearifan Lokal yang ada di kabupaten malang. (C1)
- 2) Peserta didik mampu **mendeskripsikan** kearifan Lokal yang ada di kabupaten malang (C2)
- 3) Peserta didik mampu **menganalisis** kearifan Lokal yang ada di kabupaten malang (C4)
- 4) Peserta didik mampu **mempresentasikan** tentang kearifan Lokal yang ada di kabupaten malang (P5)

2. Konstruk

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media 2 dimensi, terbuat dari bahan banner yang bisa dilipat dan direntangkan. Produk ini di desain dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 30 cm. Produk ini dirancang agar mudah dibawa dan digunakan. Selain itu, warna dan gambar pada produk dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan isi materi sehingga mampu menggugah perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Produk ini terdiri dari tujuh komponen utama, yaitu cover, materi yang relevan, gambar yang menampilkan kearifan lokal kabupaten malang, kartu misteri , kartu budaya serta dadu .Cover yang dirancang

dengan estetika yang menarik perhatian, Materi yang disajikan memberikan pemahaman mendalam mengenai kearifan lokal kabupaten malang, pada gambar tersebut peneliti menambahkan elemen visual yang menarik agar peserta didik lebih mengenali kearifan lokal kabupaten malang. Pada media petarun ini terdapat gambar peta kabupaten malang yang mana pada board game tersebut terdapat ikon kearifan lokal yang ada di kabupaten malang, Di media tersebut juga terdapat angka, yang mana pada beberapa angka pada permainan terdapat intruksi sesuai dengan nomor yang didapat.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 02 Landungsari, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang bersifat konvensional seperti buku teks dan gambar statis. Kondisi tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan, kurang aktif, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat konkret. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan untuk belajar melalui pengalaman langsung, permainan, dan kegiatan eksploratif. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media “Peta Harta Karun (Petarun)” sebagai solusi untuk membantu peserta didik belajar sambil bermain. Media ini dirancang menyerupai permainan mencari

harta karun, di mana peserta didik harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan untuk menemukan “harta” berupa pengetahuan.

Melalui pengembangan media Petarun, diharapkan proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan di lapangan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Kemampuan atau kesiapan guru kepada peserta didik terkait penggunaan produk yang dikembangkan.
 - b. Pembelajaran sudah menggunakan kurikulum merdeka.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan media Board Game Petarun hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal.
 - b. Uji coba media pembelajaran petarun hanya dilakukan pada peserta didik kelas III SDN 02 Landungsari.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Merupakan media yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik.

2. Petarun

Merupakan singkatan dari peta harta karun. Petarun merupakan salah satu media yang dirancang untuk mengajak peserta didik mengenal kearifan lokal kabupaten malang lewat keseruan permainan dan pembelajaran.

3. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pemahaman mendasar terkait ilmu pengetahuan alam maupun sosial. Pembelajaran ini berfokus pada cara lingkungan alam dan sosial saling berinteraksi serta bagaimana hubungan tersebut memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia.

4. Kearifan Lokal

Merupakan ide atau aktivitas yang berasal dari masyarakat, diwariskan oleh generasi sebelumnya, lalu berkembang sesuai dengan perubahan zaman hingga menjadi kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

