

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai 9 hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cakap, terampil, kreatif, dan mandiri. Pendidikan di Indonesia terdiri atas beberapa jenjang salah satunya ada jenjang pendidikan sekolah dasar. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam memberikan pondasi awal bagi perkembangan karakter, keterampilan, dan pengetahuan dasar siswa. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar difokuskan pada pengalaman dan pemahaman dasar-dasar ilmu pengetahuan bagi siswa (Kemuning Sari & Agung, 2023). Seiring dengan perubahan teknologi pendidikan saat ini juga mengalami perubahan, tepatnya pada kurikulum telah mengalami transformasi atau perubahan menjadi Kurikulum Merdeka. Saat ini di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada proses pembelajaran yang mendorong pengembangan kreativitas siswa melalui berbagai metode dan pendekatan yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Dewi dkk., 2024). Kurikulum ini menekankan kebebasan belajar yang berpusat pada siswa, memberikan guru dan sekolah fleksibilitas untuk menentukan pendekatan pengajaran yang selaras dengan karakteristik siswa (Natharani dkk., 2024).

Kurikulum Merdeka dimaknai sebagai pola pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar tanpa beban, dengan suasana yang santai, menyenangkan, serta memberi kebebasan bagi mereka untuk mengeksplorasi dan menampilkan potensi dirinya (Rahayu dkk., 2022). Melalui kurikulum ini, pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk menguasai konten, tetapi juga untuk membentuk siswa agar mampu berpikir kritis, bekerja sama, memiliki kepedulian social, serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi dapat dinilai melalui proses penilaian atau pengukuran hasil belajar. Menurut Agung (2022), dalam dunia pendidikan, penilaian merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan karena berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu standar nasional yang digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Dalam pedoman ini, capaian hasil belajar siswa diklasifikasikan ke dalam lima kategori berdasarkan persentase penguasaan materi. Siswa yang menguasai 90-100% materi akan memperoleh predikat “Sangat Baik”, rentang 80-89% dikategorikan “Baik”, sementara penguasaan 65-79% disebut “Cukup”. Jika siswa hanya menguasai 40-64% materi, maka predikatnya adalah “Kurang”, dan untuk penguasaan di bawah 40% atau pada rentang 0-39%, predikat yang diberikan adalah “Sangat Kurang”. Mengacu pada sistem PAP tersebut, siswa dikatakan berhasil dan lulus apabila mampu menguasai minimal 80% dari materi yang diuji, yang berarti dalam kategori “Baik” dengan rentang (80-89%) atau “Sangat Baik” dengan rentang 90-

100%) (Agung dkk., 2020). Sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran objektif mengenai tingkat pencapaian kompetensi siswa. Kenyataannya berdasarkan hasil Penilaian Acuan Patokan (PAP), rata-rata penguasaan pengetahuan IPA siswa kelas V SD hanya mencapai 42% yang masih tergolong kekatagori kurang (Laksmi, N. dkk 2022). Berdasarkan data OECD tahun 2018, hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan hanya sekitar 40% siswa Indonesia mencapai level 2 kemampuan sains, di bawah standar rata-rata yang ditetapkan (Mulyanti & Gading, 2023). Level 2 dalam PISA mengindikasikan bahwa siswa hanya mampu mengenali informasi ilmiah yang jelas dan menerapkannya dalam konteks yang sangat terbatas. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mampu memahami konsep-konsep dasar sains dengan baik, apalagi menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang seharusnya membekali siswa dengan pemahaman dan keterampilan aplikatif, masih belum mencapai sasaran yang maksimal. Randahnya pencapaian tersebut menjadi indikator bahwa pendekatan dan strategi pembelajaran yang dilakukan masih belum sepenuhnya mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti salah satunya rantai makanan dan ekosistem.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kelas pada 14 Maret 2025 di SD Negeri 3 Semarapura Klod, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Rantai Makanan, masih belum optimal. Dari 21 siswa, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65, yang menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk dalam kategori “Cukup” (rentang 65–79%). Nilai tersebut belum memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 80, yang dikategorikan

sebagai “Baik”. Diketahui juga proses pembelajaran di kelas V masih belum berjalan dengan optimal. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas dengan jumlah siswa 21 orang ini cenderung monoton dan kurang bervariasi. Guru wali kelas V, Ni Luh Putu Yanti Pratiwi, S.Pd. menyampaikan bahwa kesehariannya beliau sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Media pembelajaran yang digunakan pun terbatas pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, dan penggunaan media seperti *PowerPoint* hanya dilakukan sesekali dan tidak menjadi bagian rutin dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kurangnya media atau pengalaman nyata dalam belajar memunculkan miskonsepsi siswa terhadap materi pelajaran. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penting, terutama dalam pelajaran IPAS. Kondisi ini tercermin dari rendahnya capaian hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai yang hanya mencapai 65. Berdasarkan kategori yang digunakan sekolah, nilai tersebut hanya tergolong cukup.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada kinerja guru dalam menyampaikan materi. Kesiapan guru harus diperhatikan dengan serius. Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar seharusnya mampu menciptakan suasana yang aktif, menarik, dan kontekstual agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik serta termotivasi dalam belajar. Kurikulum merdeka menekankan pentingnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta berpusat pada siswa, guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 3 Semarang Klod

menunjukkan bahwa kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana, dengan media yang terbatas pada buku paket. Kurangnya variasi metode dan minimnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang rata-ratanya hanya mencapai 65, masih termasuk dalam katagori "Cukup" (rentang 65-79%) dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal (80).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 3 Semarang Klod menunjukkan adanya jarak yang cukup lebar antara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas. Berdasarkan data, KKTP yang dijadikan acuan adalah sebesar 80, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 65. Hal ini menunjukkan adanya selisih sebesar 21 poin, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Jarak yang cukup signifikan ini mencerminkan perlunya evaluasi terhadap proses pembelajaran, strategi yang digunakan guru, serta efektivitas media dan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Kesenjangan ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, keterbatasan penguasaan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, serta rendahnya inisiatif untuk mengeksplorasi media pembelajaran alternatif. Dari sisi siswa motivasi belajar yang lemah, kurangnya rasa ingin tahu, serta kebiasaan belajar yang pasif turut memperkuat hambatan tersebut. Sekolah juga masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana

pendukung seperti media pembelajaran interaktif, alat peraga, dan akses teknologi yang kurang memadai. Keseluruhan faktor ini saling berkaitan dan menyebabkan terjadinya ketimpangan antara harapan pembelajaran IPAS dengan kenyataan yang ada di lapangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 3 Semarang Klod, salah satu Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Salah satu media yang dinilai efektif adalah *Board Game* Monopoli yang disesuaikan dengan materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS karena dapat mendorong minat belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk., (2025) menemukan bahwa media permainan monopoli dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dkk., (2024) memperkuat hal ini, bahwa media monopoli valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta siswa menjadi mudah memahami materi membuat hasil belajar pun meningkat. *Board Game* Monopoli ini dipilih karena banyak siswa suka bermain sambil belajar, sehingga mereka bisa lebih semangat dan tidak cepat bosan saat belajar di kelas. *Board Game* Monopoli juga mudah dimainkan, sudah dikenal siswa, dan bisa membuat suasana belajar jadi lebih hidup. Saat bermain, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tapi juga ikut bergerak, berpikir, dan berinteraksi dengan teman-temannya.

Hal ini membantu siswa lebih cepat memahami isi materi karena mereka mengalami langsung proses belajar melalui permainan. Selain itu, permainan ini juga melatih kerja sama, kejujuran, dan kemampuan memecahkan masalah bersama.

Media pembelajaran *Board Game* Monopoli ini dirancang secara tematik sesuai dengan materi rantai makanan pada muatan Pelajaran IPAS dan dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang mendorong kerja sama tim, persaingan sehat, dan partisipasi aktif seluruh siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan atau *tournament* akademik untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Model *Teams Game Tournament* sama halnya dengan model kooperatif lainnya yaitu model ini berisi permainan dan turnamen sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar (Dewi dkk, 2024). Dalam model *Teams Games Tournament*, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, dan kemudian mengikuti turnamen dalam bentuk permainan akademik guna memperkuat penguasaan konsep yang telah dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasution & Dwi (2025) menemukan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena model ini menggabungkan kerja tim, komunikasi efektif, dan keterlibatan aktif yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman konsep siswa. Selain itu,

pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* dapat mengurangi kejenuhan siswa karena prosesnya yang lebih interaktif dan menyenangkan. Konsep utama dari model *Teams Games Tournament* adalah membentuk pengalaman belajar kooperatif yang kompetitif, tetapi tetap mendukung satu sama lain dalam tim. Keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh hasil individu, tetapi juga oleh kontribusinya terhadap tim. Dengan demikian, model ini juga mengembangkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri. Selain model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa juga memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggabungan antara media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan bermakna. Pemilihan media dan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Inovasi dalam pembelajaran seperti penggunaan permainan edukatif berbasis *Teams Games Tournament* juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

Berdasarkan berbagai kajian di atas maka sangat penting dilakukan ”Pengembangan *Board Game* Monopoli Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Muatan IPAS Materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod”. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Selain itu, pengembangan media yang menarik dan interaktif juga diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS, khususnya pada materi Rantai Makanan, hanya mencapai nilai 65. Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), nilai tersebut masih termasuk dalam katagori "Cukup" (rentang 65-79%) dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal (80).
- 2) Model pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dan kurang bervariasi, yang dibuktikan dengan dominasi penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
- 3) Dalam proses pembelajaran, masih terdapat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang dibuktikan dengan penggunaan buku pegangan siswa sebagai satu-satunya media pembelajaran.
- 4) Siswa belum memahami sepenuhnya materi-materi yang bersifat abstrak terutama dalam muatan IPAS materi Rantai Makanan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas V dalam materi Rantai Makanan yang hanya mencapai rata-rata 65 dalam kategori "Cukup" sehingga belum dikatakan tuntas serta proses pembelajaran, masih

didominasi penggunaan buku pegangan siswa sebagai satu-satunya media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai media interaktif. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 3 Semarang Klod.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarang Klod?
- 2) Bagaimanakah hasil kelayakan media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarang Klod ditinjau dari desain, materi dan media?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarang Klod?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod ditinjau dari desain, materi dan media.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan Kelas V SD N 3 Semarapura Klod.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada materi Rantai Makanan

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* ini bagi siswa yaitu membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran, khususnya terkait dengan materi Rantai Makanan, melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan edukatif. Penggunaan media board game ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena melibatkan interaksi langsung, kerja sama tim, dan suasana kompetitif yang positif. Hal ini pada akhirnya dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap Rantai Makanan.

b) Bagi Guru

Manfaat dari pengembangan media *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* ini bagi guru yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan secara efektif di dalam kelas selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik serta menambah minat siswa untuk pembelajaran lebih lanjut.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kepala sekolah dalam menentukan kebijakan yang tepat

terkait pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

d) Bagi Peneliti Lain

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* bagi peneliti lain yaitu sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik saat ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Board Game* Monopoli pada muatan pelajaran IPAS materi Rantai Makanan kelas V SD. *Board Game* Monopoli berfungsi sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa saat menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada muatan IPAS materi Rantai Makanan kelas V Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang dirancang untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan melalui aktivitas bermain yang kompetitif dan kolaboratif dalam kelompok.

- 2) Media pembelajaran *Board Game* Monopoli ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka di kelas. Permainan ini juga mendorong interaksi antara siswa dalam kelompok, sehingga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman konsep melalui kerja sama kompetisi sehat.
- 3) Media pembelajaran *Board Game* Monopoli ini disajikan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang meliputi 5 tahap yaitu a) Tahap I (Penyajian Kelas), b) Tahap II (Kerja Kelompok), c) Tahap III (Permainan), d) Tahap IV (Turnamen), e) Tahap V (Penghargaan Kelompok).
- 4) Media pembelajaran *Board Game* Monopoli ini dikembangkan dengan secara manual dan kreatif menggunakan bahan cetak seperti karton, papan permainan dan perlengkapan pendukung lainnya. Desain visual pada *Board Game* Monopoli dibuat menarik dan edukatif, memuat ilustrasi rantai makanan serta komponen ekosistem yang diambil dan disesuaikan dari beberapa sumber terpercaya seperti buku pelajaran dan referensi dari internet. Dalam proses pengembangan desain, digunakan aplikasi canva untuk membuat tata letak papan permainan dan kartu, dan elemen visual lainnya. Seluruh konten permainan dirancang agar selaras dengan tujuan IPAS dan dikembangkan secara kontekstual agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

- 5) Fitur yang terdapat dalam *Board Game* Monopoli yaitu papan permainan tematik, bidak yang berbentuk hewan, dan dadu sebagai penentu langkah. Permainan ini juga dilengkapi dengan kartu soal (tantangan), kartu kekuatan dan uang ekosistem sebagai alat tukar skor. Terdapat pula kartu materi berisi ringkasan konsep rantai makanan, serta *pop-up book* sederhana yang menampilkan ilustrasi visual dan contoh hewan yang berperan sebagai produsen, konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, konsumen tingkat III, dan deskomposer. Serta terdapat buku panduan permainan yang berisi aturan main dan tujuan pembelajaran.
- 6) Materi pada media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* ini berlandaskan pada silabus dan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada *Board Game* Monopoli yang dikembangkan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *Board Game* Monopoli ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Materi dan desain pada media pembelajaran ini

dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran IPAS materi Rantai Makanan.

- 2) Belum tersedianya media pembelajaran pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan media *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* pada materi Rantai Makanan di kelas V Sekolah Dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Board Game* Monopoli berbasis *Teams Games Tournament* ini terbatas hanya memuat materi Rantai Makanan pada mata pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Board Game* Monopoli yang digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami secara jelas materi Rantai Makanan pada muatan pelajaran IPAS.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakannya. Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan menganalisis suatu permasalahan yang bertujuan untuk mengembangkan

atau menciptakan inovasi baru baik itu berupa produk dan model pembelajaran yang dapat bermanfaat serta dapat diuji keefektivitas dan kelayakannya. Produk yang dikembangkan bisa berupa bahan ajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan dalam lingkungan sekolah, dan bukan bertujuan menuji suatu teori.

- 2) Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan membuat siswa lebih tertarik belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Media ini tidak hanya terbatas pada buku teks atau papan tulis, tetapi juga bisa berupa gambar, video, alat peraga, hingga permainan edukatif. Media permainan digunakan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Salah satu contoh media pembelajaran ialah media *Borad Game Monopoli* yang merupakan permainan edukatif yang menggabungkan unsur gambar, teks, kartu soal (tantangan), papan permainan dan komponen lainnya yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara menyenangkan dan bermakna.
- 3) IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran terpadu yang diajarkan jenjang Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksi yang terjadi di antara keduanya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial

yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Muatan IPAS bertujuan mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar siswa mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam, sosial, serta lingkungan sekitar secara utuh.

- 4) Model *Teams Game Tournament* sama halnya dengan model kooperatif lainnya yaitu model ini berisi permainan dan turnamen sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar. Model ini mengombinasikan kerja sama tim dengan kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan atau turnamen. Tujuan dari model *Teams Games Tournament* yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama tim serta dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
- 5) Materi Rantai Makanan merupakan pelajaran yang membahas hubungan antara makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui proses makan dan dimakan. Dalam rantai makanan, makhluk hidup dikelompokkan berdasarkan perannya, yaitu sebagai produsen, konsumen, dan pengurai. Produsen adalah tumbuhan hijau yang mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan menjadi sumber energi utama dalam rantai makanan. Konsumen terbagi menjadi beberapa tingkat, seperti konsumen tingkat pertama (herbivora/pemakan tumbuhan), konsumen tingkat kedua (karnivora/pemakan hewan), dan konsumen tingkat ketiga (karnivora puncak). Sementara itu, pengurai adalah organisme seperti bakteri dan jamur yang berperan menguraikan sisa-sisa

mahluk hidup yang telah mati menjadi zat hara yang berguna bagi tanah dan tumbuhan. Sehingga setiap mahluk hidup memiliki posisi dan fungsi yang saling berkaitan dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Memahami rantai makanan membantu siswa mengenali hubungan antar mahluk hidup di alam serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

