

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu kebutuhan fundamental, pendidikan memegang urgensi krusial bagi kehidupan karena menjadi fondasi individu dalam berproses dan bersosialisasi di tengah masyarakat luas. Di samping itu, sektor ini juga memanifestasikan dirinya sebagai investasi masa depan yang paling krusial. Eksistensi pendidikan sendiri telah mengakar dalam peradaban jauh sebelum era kemerdekaan Indonesia hingga masa kontemporer saat ini. Secara substansial, pranata ini beroperasi sebagai medium transfer habituasi lintas generasi yang mentransformasikan aspek moralitas, khazanah pengetahuan, serta kapabilitas praktis melalui serangkaian aktivitas pengajaran, observasi empiris, pelatihan struktural, maupun kegiatan riset (Aprilyanti, 2024). Pendidikan dasar merupakan fondasi krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, adaptif, dan berdaya saing tinggi di berbagai sektor kehidupan. Sektor ini beroperasi sebagai determinan utama yang mengondisikan kesiapan individu dalam menavigasi tuntutan global. Sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran, Pendidikan dasar tidak hanya berfungsi untuk memperkenalkan pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung tetapi dapat membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai moral, serta melatih keterampilan sosial (Idris, 2025).

Pendidikan akan terus mengalami suatu perkembangan seiring dengan perjalanan waktu, selain itu pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam membentuk suatu karakter dan pola pikir individu, terutama di suatu negara yaitu negara Indonesia yang memiliki keberagaman yang sangat kaya akan budaya, agama, suku, dan bahasa, pendidikan bukan hanya sekadar sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga Pendidikan menjadi wadah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang mendalam, seperti toleransi, saling menghargai, dan juga empati (Agustin, 2025). Dinamika zaman yang terus bergerak maju secara linear memaksa terjadinya transformasi masif di sektor pendidikan. Eksistensi perubahan tersebut memicu lahirnya pelbagai kebaruan instruksional yang berorientasi pada penciptaan metodologi pembelajaran penstimulasi atensi sekaligus pengakselerasi keterlibatan peserta didik di ruang kelas. Melalui skema penciptaan atmosfer belajar yang rekreatif—sebuah pendekatan yang kini kian masif diimplementasikan—proses transfer pengetahuan tidak sekadar tampil memikat, melainkan juga mengondisikan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan terjun langsung dalam dinamika instruksional yang dibangun (Purba, 2024).

Konstruksi pengetahuan dan kapabilitas keterampilan siswa sangat bertumpu pada sistem pendidikan dasar di Indonesia yang berfungsi sebagai fondasi krusial. Pengoptimalan serta penggalan potensi laten yang ada di dalam diri peserta didik dapat terealisasi secara terarah melalui penyediaan struktur instruksional yang bermutu tinggi (Zumrotun, 2024). Meskipun upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan, keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar masih menjadi tantangan

besar di berbagai negara, termasuk di Indonesia (Lase, 2025). Efektivitas instruksional pada level sekolah dasar secara empiris masih terdistorsi oleh akumulasi problem sistemik. Ketidakberagaman stimulasi akibat dominasi metode konvensional seperti ceramah unidireksional dan retensi hafalan mekanis—berdampak langsung pada penurunan antusiasme serta eskalasi kejenuhan peserta didik. Manifestasi dari kendala ini adalah reduksi peran siswa menjadi sekadar komunikan pasif yang minim keterlibatan taktis. Inti problematika pada struktur pembelajaran dasar ini bermuara pada stagnasi partisipasi aktif siswa dan minimnya pemanfaatan media instruksional yang berorientasi kebaruan. Jika diakomodasi secara berkelanjutan, simplifikasi pendekatan ini dipastikan merepresi optimalisasi perkembangan siswa, baik pada dimensi performa akademik maupun kecakapan berpikir kritis. Sejalan dengan penelitian oleh Rahayu (2024) menunjukkan bahwa siswa yang diberikan reward atas keterlibatan aktifnya dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi untuk terus aktif berpartisipasi.

Upaya mengoptimalkan *student engagement* dalam ekosistem sekolah dasar secara inheren tidak dapat dipisahkan dari diversifikasi metode serta pemanfaatan media pembelajaran. Secara spesifik, muatan pelajaran IPAS diorientasikan pada model instruksional yang kontekstual dan interaktif. Strategi ini dirancang sengaja agar konstruksi kognitif peserta didik tidak terjebak pada batas teoretis deduktif, melainkan mampu mentransformasikan pengetahuan tersebut ke dalam artikulasi pengalaman riil di kehidupan praktis. Ketiadaan media instruksional yang interaktif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi determinan utama di balik monotonnya

aktivitas belajar mengajar, yang pada eksistensinya menekan keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, peralihan menuju pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan substantif menjadi sebuah urgensi. Ketika atmosfer ini tercipta, siswa tidak hanya terstimulasi untuk berpartisipasi secara dinamis, melainkan juga memperoleh ruang strategis untuk menginvestigasi keragaman sosial budaya di lingkungan sekitar serta mengasah kapabilitas berpikir kritis dalam merespons berbagai dinamika permasalahan.

Ketergantungan yang tinggi terhadap buku LKS dan papan tulis masih mendominasi iklim instruksional di kelas V SD Negeri 1 Penarukan, mengingat belum tersedianya media pembelajaran opsional secara merata di semua sesi. Berdasarkan data wawancara yang dihimpun pada 11 Maret 2025 bersama guru wali kelas, Pak Egar, S.Pd., karakteristik sosiologis peserta didik pada fase ini sejatinya memiliki kelekatan yang kuat terhadap aktivitas berbasis permainan serta pemanfaatan media konkret. Kendati hasil observasi lapangan mengonfirmasi adanya keaktifan secara umum, manifestasi keterlibatan substantif dan maksimal dari para siswa di sepanjang proses pembelajaran nyata di kelas masih belum tercapai secara optimal. Akar dari rendahnya motivasi kontributif, lemahnya kolaborasi antarsiswa, dan minimnya kemandirian belajar peserta didik bermuara pada langkanya pemanfaatan media instruksional yang interaktif. Fenomena ini memicu kesadaran pedagogis bahwa ketergantungan linier pada buku cetak LKS dan papan tulis tidak lagi akomodatif untuk mentransfer materi secara komprehensif. Implikasinya, guru memerlukan instrumen pembelajaran atraktif yang secara simultan mampu mendongkrak pemahaman materi

serta *student engagement*. Selaras dengan potret sosiologis kelas V SD Negeri 1 Penarukan yang aktif dan menyukai aktivitas berbasis permainan, implementasi media *board game* hadir sebagai jawaban metodologis. Melalui pendekatan ini, iklim pembelajaran tidak hanya menjadi lebih persuasif, melainkan juga efektif dalam memperdalam pemahaman materi dan keterlibatan aktif siswa.

Eskalasi mutu instruksional serta optimalisasi keterlibatan peserta didik di dalam kelas menuntut realisasi berbagai langkah strategis. Perancangan skema pembelajaran yang memiliki relevansi tinggi, memikat, dan efektif secara berkesinambungan diupayakan oleh para praktisi pendidikan beserta pengembang kurikulum melalui formulasi inovasi yang adaptif (Srimuliyani, 2023). Konsekuensinya, pengintegrasian sebuah orientasi pembelajaran yang memiliki kapasitas dalam menstimulasi atensi holistik siswa sepanjang aktivitas belajar mutlak diimplementasikan. Pada ranah pedagogis, stimulasi dan peningkatan partisipasi aktif tersebut dipengaruhi oleh sinergi determinan yang interdependen, mencakup keselarasan pendekatan instruksional, stimulasi inspiratif dari pendidik, penciptaan atmosfer kelas yang kondusif, hingga pemanfaatan instrumen media yang interaktif.

Pemanfaatan media instruksional memegang peranan strategis dalam memperluas cakrawala pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang variatif dan rekreatif. Di samping mengeskalasi motivasi intrinsik, instrumen ini juga memitigasi hambatan kognitif siswa dalam menginternalisasi materi (Wardani, 2024). Dalam konteks ini, artikulasi tujuan pembelajaran menuntut ketepatan seleksi media guna menggaransi ketercapaian hasil yang optimal. Ketika model instruksional partisipatif

dikombinasikan dengan media interaktif, postulat tersebut tidak hanya memicu antusiasme epistemik dan rasa ingin tahu siswa, melainkan juga mengondisikan perkembangan kecakapan berpikir kritis serta artikulasi kreatif secara komprehensif. Pemanfaatan permainan sebagai media instruksional memanifestasikan peran yang fundamental dalam mengondisikan atensi serta kenyamanan epistemik siswa di dalam ruang kelas. Melalui kehadiran stimulus ini, keterlibatan aktif peserta didik di sepanjang proses transfer pengetahuan dapat terakselerasi dengan baik. Signifikansi pendekatan ini berakar pada kapasitas inheren media permainan yang mampu mengemas materi teoretis menjadi narasi pembelajaran yang persuasif dan interaktif (Prudencia, 2024).

Eksistensi penelitian ini memegang peranan krusial yang dipicu oleh tingginya urgensi penyediaan media pengajaran berbentuk gim di sekolah. Pengadopsian gim beroperasi sebagai strategi taktis untuk mendongkrak motivasi intrinsik, membangun kerja sama tim, serta menghidupkan ekosistem belajar yang interaktif (Putra, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, metodifikasi gamifikasi dipandang sebagai kerangka kerja yang menyatukan substansi kurikulum dengan komponen permainan (Tyaningsih et al., dalam Srimuliyani, 2023). Berangkat dari postulat teoretis inilah, pengembangan *board game* diidentifikasi sebagai salah satu opsi inovasi media yang fundamental untuk diterapkan dalam skenario pembelajaran. Sebagai elemen instruksional, media permainan berbasis *board game* menyimpan potensi masif dalam mengeskalasi mutu pembelajaran melalui pendekatan yang menghibur. Kehadiran atmosfer yang interaktif dan atraktif ini memitigasi hambatan kognitif siswa dalam menyerap materi, sehingga

mereka menjadi lebih responsif serta termotivasi untuk terlibat aktif (Sakti1, 2023). Afirmasi terhadap efektivitas strategi ini diperkuat oleh temuan teoretis Fitriya, S., & Retnoningsih, D. A. (2023) yang menegaskan bahwa implementasi permainan papan memiliki korelasi linier dengan peningkatan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dirasa solusi yang dibutuhkan ialah pengembangan media ajar berbentuk game pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melihat dari kegemaran siswa bermain dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka peneliti mengembangkan sebuah *board game* sebagai media pembelajaran. Sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, dilakukanlah sebuah studi pengembangan dengan judul “Pengembangan *Board Game* Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 1 Penarukan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berangkat dari konstruksi latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, beberapa intisari problematika dapat diidentifikasi secara spesifik melalui rincian berikut.

1. Rendahnya partisipasi belajar peserta didik dipicu oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif di dalam kelas.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional.
3. Masih rendahnya nilai belajar siswa pada materi sosial budaya muatan IPAS.

4. Kurangnya Strategi untuk Mendorong *Student Engagement* atau keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berorientasi pada peta problematika yang telah dijabarkan sebelumnya, batasan serta fokus penanganan masalah dalam penelitian ini diarahkan secara spesifik pada dua determinan utama. Pertama, defisit partisipasi aktif peserta didik sepanjang proses instruksional yang dipicu oleh langkanya pemanfaatan instrumen media interaktif. Kedua, stagnasi capaian hasil belajar siswa yang masih berada di bawah ketetapan standar, khususnya pada penguasaan materi sosial budaya dalam ruang lingkup muatan pelajaran IPAS..

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan konseptual masalah yang telah diuraikan, artikulasi problem akademik dalam studi ini dapat dirumuskan melalui poin-poin berikut.

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?

3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD.
2. Menghasilkan media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang teruji validitasnya.
3. Menghasilkan media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang teruji kepratisannya.

4. Menghasilkan media pembelajaran *board game* keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang teruji efektivitasnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dari *Board Game* ini yaitu sebagai berikut.

1. Spesifikasi minimum dalam penggunaan *Board Game* adalah papan permainan berbahan Spanduk atau PVC, yang berisi kartu pertanyaan, dadu 6 sisi, 4 pion plastik atau kayu ringan.
2. Game akan menyajikan tiga menu yaitu menu petualangan berupa pertanyaan tentang keberagaman budaya Indonesia, menu tantangan, dan menu edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman pemain.
3. Game ini terdiri dari kotak-kotak dalam permainan, dimana setiap kotak memiliki simbol yang berbeda, yaitu kartu soal, tantangan budaya, instruksi bonus/pinalti, dan kosong (aman), yang akan muncul sesuai dengan kotak yang dilalui oleh pemain.
4. Media permainan ini menawarkan pengalaman belajar baru bertema keberagaman budaya Indonesia, di mana siswa bertindak sebagai penjelajah yang mengunjungi berbagai provinsi. Melalui peran tersebut, peserta didik ditantang untuk memecahkan persoalan seputar tradisi, budaya, dan sejarah nasional demi meningkatkan pemahaman konseptual mereka.

5. Setelah siswa selesai memainkan game tersebut, siswa akan diajak untuk mengakses informasi terkait pemahaman mereka kembali. Siswa akan diberikan kesempatan untuk melihat rangkuman materi yang telah dipelajari, mengevaluasi jawaban mereka, serta mendiskusikan jawaban yang benar dan salah untuk memperdalam pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan *board game* untuk materi sosial budaya muatan IPAS dirumuskan sebagai berikut.

1.1.1 Asumsi Pengembangan

- a. Transformasi metodologi pengajaran guru secara signifikan didorong oleh signifikansi dampak produk instrumen instruksional board game melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan atraktif.
- b. Stimulasi atensi, penguatan eskalasi motivasi internal, serta akselerasi partisipasi aktif subjek didik di dalam ruang kelas diakomodasi melalui penciptaan pengalaman belajar berbasis permainan papan ini, sekaligus memperkokoh retensi kognitif mereka terhadap substansi kurikulum.
- c. Pengondisian minat epistemik serta optimalisasi student engagement pada jenjang sekolah dasar difasilitasi oleh media yang dikembangkan ini, khususnya dalam menginternalisasi muatan IPAS bertema pluralitas kultural domestik..

- d. Siswa disajikan sebuah pengalaman yang menyenangkan dan mendalam, dimana mereka dapat belajar secara aktif melalui permainan dan memperluas pengetahuan mereka tentang materi yang diajarkan.
- e. Siswa akan terlihat lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung yang didapatkan selama proses pembelajaran.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Ruang lingkup materi dalam board game ini dibatasi hanya pada kompetensi esensial yang wajib dikuasai siswa.
- b. Pengembangan media ini dispesifikasikan pada mata pelajaran IPAS materi sosial budaya dengan fokus submateri kebudayaan Indonesia.
- c. Media ini berbasis fisik sepenuhnya (papan, kartu, dadu, dan pion) sehingga dapat diimplementasikan langsung di kelas tanpa ketergantungan pada perangkat elektronik maupun koneksi teknologi.
- d. Target implementasi produk dirancang secara eksklusif untuk peserta didik kelas V sekolah dasar..

1.8 Definisi Istilah

Guna mengeliminasi ambiguitas interpretasi konseptual dalam kerangka riset pengembangan ini, artikulasi mengenai definisi istilah operasional yang mengikat fungsionalitas media *board game* bertema kebudayaan Indonesia mutlak diuraikan.

Penerapan batasan semantik ini berfungsi sebagai pemandu persepsi ilmiah sepanjang dokumen penelitian dieksekusi.

1. Eksistensi metode Research & Development (R&D) didefinisikan sebagai upaya sistematis untuk menghasilkan dan mematangkan spesifikasi suatu produk edukatif. Alur kerjanya didesain khusus guna mengonstruksi solusi atas problem praktis sekaligus mengoptimalisasi efektivitas produk yang dikembangkan.
2. Dalam implementasinya, media board game hadir sebagai perangkat ajar interaktif yang memitigasi kejenuhan siswa saat mengasimilasi materi pelajaran. Pengadopsian variasi permainan papan ini memegang peranan krusial dalam menumbuhkan minat beli-ajar serta keterlibatan aktif peserta didik (Aisah, 2024).

