

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik (Ria, 2013). Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting yang sangat penting bagi orang tua dalam menyiapkan anak-anak untuk menghadapi kehidupan dimasa depan. Proses pendidikan sejak dulu sudah ada, karena begitu sederhananya proses pendidikan pada zaman dahulu itu orang-orang masih tidak menyadari apa yang dilakukan merupakan proses pendidikan (Citriadin, 2019).¹ Ahmadi dan Uhbiyati (2007:70) juga mengemukakan bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak-anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung secara terus-menerus.²

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan atau usaha sadar dan terencana yang memberikan manusia dewasa bimbingan dalam

¹ Citriadin, Y, 2019. "Pengantar Pendidikan", (Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Mataram, Nusa Tenggara Barat).

² *Ibid* H. 24

mengembangkan potensi keterampilan, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia yang dimilikinya, potensi ini nantinya diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas secara mandiri dan teratur. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pihak sekolah harus memiliki kompetensi dan kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, mulai dari Pendidikan Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan universitas.

Pendidikan dasar atau Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan terendah dalam perencanaan dan pelaksanaan program pendidikan, yang meliputi pembuatan keputusan dan pelaksanaan secara menyeluruh bagi penyedia kebutuhan. Sekolah dasar adalah bagian dari pendidikan dasar (Kurniawan, 2015). Menurut (Mulyani, 2011) Pendidikan dasar merupakan wadah bagi siswa untuk mendapatkan dan mengembangkan konsep dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan untuk dapat membantu siswa dalam proses kehidupan sehari-hari.³ Oleh karena itu pendidikan dasar atau SD merupakan tanggung jawab guru dalam mengembangkan pembelajaran untuk mencapai tujuan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Dalam proses

³ Desrinelti, dkk. Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: tinjauan dari aspek Bahasa. 2021: 105.

pencapaian pembelajaran di sekolah dasar guru harus mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan tingkatan perkembangan siswa menurut Yuhana dan Aminy, (2019) dalam JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia). Siswa sekolah dasar dapat digolongkan kepada anak usia dini, apalagi siswa yang belajar pada kelas rendah (Hakim, 2011). Masa anak usia dini memiliki peranan yang penting dalam proses kehidupan siswa, namun pada masa ini memiliki periode waktu yang singkat (Mayar, 2013; Zaini and Dewi, 2017⁴). Oleh karena itu, siswa memerlukan perhatian dan motivasi khusus untuk mengoptimalkan setiap potensi siswa. Potensi yang dimiliki siswa akan muncul dengan proses pertumbuhan dan perkembangan.

Proses pembelajaran sekolah dasar akan terlaksana apabila adanya sebuah panduan dalam proses pelaksanaannya. Panduan yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan pendidikan adalah sebuah Kurikulum, karena dalam kurikulum terdapat sebuah acuan (Capaian Pembelajaran) sebagai tuntutan dalam pendidikan. Saat ini terdapat pembaharuan kurikulum baru dalam dunia pendidikan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar bagi peserta didik. Indarta, dkk (2022) menyatakan Kurikulum Merdeka Belajar

⁴ *Ibid.* Hal 105

hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan Sumber Daya Manusia (SDM) pada di abad ke-21.⁵ Barlian, dkk (2022: 2109-2110) Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan baru dan salah satunya untuk mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka kedua mata pelajaran. IPA dan IPS akan diajarkan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP, sedangkan peminatan atau penjurusan IPA, IPS, dan Bahasa SMA akan dilaksanakan kembali pada kelas XI dan XII.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁶ Pembelajaran IPAS membantu menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, maka melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk

⁵ Yose Indarta, d. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 3012.

⁶ Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V, 2023.

menggunakannya dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai yaitu seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

Dari pengertian IPAS di atas, tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) yaitu; (1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; (2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; (3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; (4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

Seperti Gerlach dan Ely dalam jurnal (Sunzuphy, n.d.) yang menyatakan media apabila garis besar adalah manusia, materi atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi siswa dalam mendapat pengetahuan keterampilan atau sikap.⁷ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan

⁷ Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini, Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, (Jurnal Basicedu, 2021), Hal 2564.

sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali pesan atau informasi visual dan verbal yang digunakan untuk menangkap pesan atau informasi (Arsyad 2016 : 3).⁸ Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan kepada para peserta didik serta menghidupkan pelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik.⁹ Media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat menarik perhatian peserta didik membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan media pembelajaran membuat siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja melainkan juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya (Sudjana & Rivai)¹⁰.

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Permainan atau *game* merupakan

⁸ Sri Armiyanti Ningsih dan Meyta Pritandhari, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo ,(Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2019), Hal. 52.

⁹ Selvianan Khodizah, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar, (Laporan Skripsi, 2018), hal 17.

¹⁰ Suparlan, Peran Media Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi, (Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 2020) Hal. 304.

metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena membuat peserta didik tidak tertekan dalam belajar.¹¹ Sejalan dengan pendapat Arief S. Sadiman dkk (2012 : 78) permainan dalam pendidikan memiliki beberapa kelebihan yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah yang nyata, permainan memberikan pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, permainan juga dapat membentuk siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya, membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional, permainan bersifat luwes sehingga dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran, lalu manfaat yang terakhir yaitu permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.¹²

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pengembang di SDN Tugu Utara 17 Pagi Jakarta ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*), referensi media pembelajaran yang sering

¹¹ Anindya Luthfitasari, Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Tukangan Yogyakarta, (Jurnal PGSD Edisi 4, 2018) Hal 287.

¹² Aprilia Nur Fajar Jihan, Fine Reffiane, Prasena Arisyanto, Pengembangan Meid Ludo Raksasa pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, (Mimbar PGSD Undiksha, 2019), Hal 109.

digunakan yaitu buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, penggunaan *power point* (PPT) digunakan guru sebagai hanya sebatas menampilkan gambar dan video saja, media pembelajaran yang disediakan sekolah belum bervariasi, siswa masih sering disuruh guru untuk melakukan hafalan pada proses pembelajaran, guru menunjukkan nilai IPAS pada buku daftar nilai guru.

Sedangkan selain observasi, pengembang juga melakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru yang bersangkutan, dimana berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan pengembang kepada guru:

1. Proses pembelajaran di kelas V B SDN Tugu Utara 17 Pagi.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.
3. Apakah guru sudah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan.
4. Metode yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.
5. Model yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.
6. Kekurangan atau hambatan yang dialami guru dalam proses pembelajaran di kelas.
7. Apakah masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sekolah.

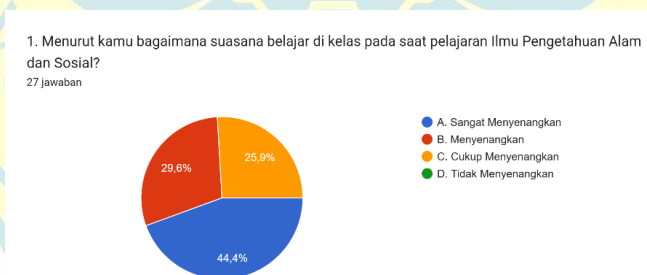
Setelah melakukan wawancara kepada guru yang mengajar di kelas, maka ditemukan jawaban dari wawancara yang sudah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas masih secara konvensional, pembelajaran masih menggunakan penuturan kata-kata untuk menyampaikan materi di kelas.
2. Proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran berupa PPT, buku paket IPAS, dan alat peraga yang disediakan oleh sekolah.
3. Selama proses pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran dengan permainan, guru masih memanfaatkan media pembelajaran yang ada sebelumnya dalam kelas.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru di kelas yaitu proyek, konvensional (ceramah), dan demonstrasi.
5. Model pembelajaran yang sudah guru gunakan dalam kelas yaitu proyek, penugasan, dan hafalan.
6. Kekurangan atau masalah yang terjadi dalam IPAS yaitu pelajaran IPAS seharusnya menjadi pembelajaran yang nyata, dimana bisa menggunakan metode belajar yang bervariasi serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.
7. Dalam kelas masih terdapat kira-kira sekitar 10 orang yang memiliki nilai di bawah KKM sekolah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pengembangan dengan guru, maka dapat dikatakan jika guru sering menggunakan buku paket / modul ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 5, guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi padahal jika melihat poin 7 masih cukup banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Selain menggunakan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pengembang pada tahap awal, pengembang juga melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa kepada peserta didik yang bersangkutan yaitu siswa kelas V B SDN Tugu Utara 17 Pagi Jakarta. Berikut informasi yang pengembang temukan dari penyebaran analisis angket analisis kebutuhan peserta didik:

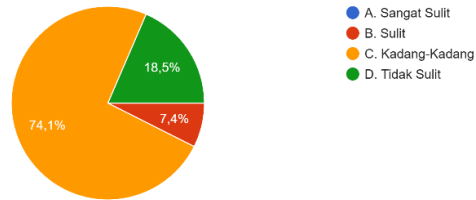
1. Suasana belajar di kelas pada saat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.



Gambar 1.1 Suasana Belajar IPAS di kelas

2. Apakah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sulit untuk dipelajari.

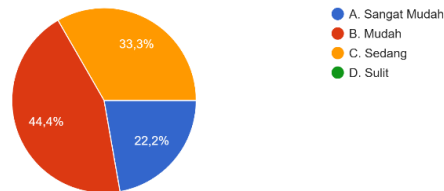
2. Menurut kamu apakah pelajaran IPAS sangat sulit untuk dimengerti?
27 jawaban



Gambar 1.2 Pandangan Siswa Tentang Pelajaran IPAS

3. Pendapat siswa mengenai mata pelajaran IPAS.

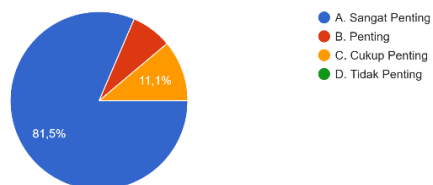
3. Bagaimana pendapat kamu tentang mata pelajaran IPAS?
27 jawaban



Gambar 1.3 pendapat Siswa Kelas V Tentang Pelajaran IPAS

4. Pendapat siswa seberapa penting media pembelajaran dalam membantu proses belajar di kelas.

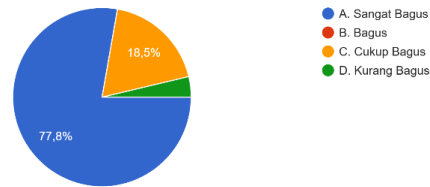
5. Menurut kamu seberapa penting media pembelajaran dalam membantu proses belajar di kelas?
27 jawaban



Gambar 1.4 Pendapat Siswa Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar

5. Pendapat siswa tentang media pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas

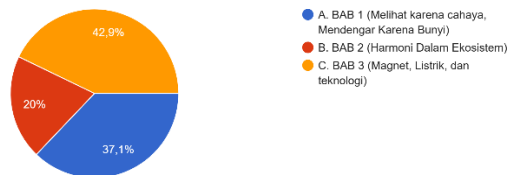
6. Bagaimana menurut kamu tentang media pembelajaran yang guru kamu gunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas?
27 jawaban



Gambar 1.5 Pendapat Siswa Tentang media Pembelajaran Yang Guru Gunakan Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas

6. Dari materi IPAS yang sudah peserta didik pelajari, materi BAB manakah yang menurut peserta didik sulit untuk dimengerti dan pelajari.

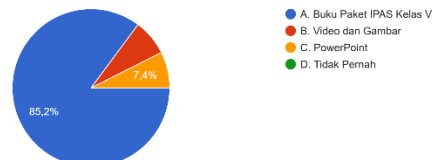
8. Dari materi IPAS yang sudah kamu pelajari, materi BAB berapakah yang menurut kamu sulit untuk dimengerti dan pelajari? Berikan alasannya!
27 jawaban



Gambar 1.6 BAB Materi IPAS yang Sulit Menurut Peserta Didik

7. Pendapat siswa mengenai media pembelajaran apa yang paling sering digunakan oleh guru.

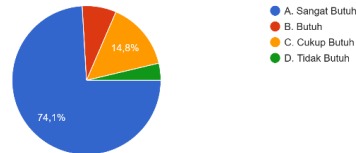
9. Media pembelajaran apa yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPAS di Kelas?
27 jawaban



Gambar 1.7 Media Yang Sering Digunakan Guru di Kelas

8. Bertanya kepada peserta didik, apakah peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk mempelajari materi IPAS sulit.

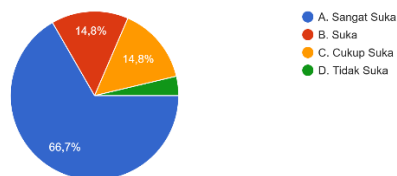
10. Apakah kalian membutuhkan media pembelajaran untuk mempelajari materi yang menurut kamu sulit?
27 jawaban



Gambar 1.8 Apakah Siswa Membutuhkan Media Pembelajaran

9. Pendapat siswa apakah siswa suka penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas.

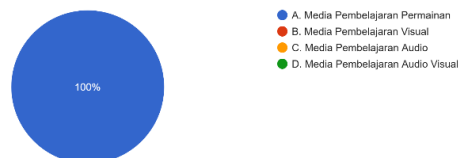
11. Apakah kamu menyukai penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas?
27 jawaban



Gambar 1.9 Pendapat Siswa Terkait Media yang Diinginkan Peserta Didik

10. Bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik untuk pembelajaran di kelas.

12. Dari jenis-jenis media di bawah, Bentuk media pembelajaran apa yang kamu butuh kan untuk pembelajaran di kelas?
27 jawaban



Gambar 1.10 Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Peserta Didik

Dari angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik kelas V B, dapat dikatakan bahwa peserta didik merasakan kesulitan pada materi BAB 3 IPAS pada materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan”, siswa juga mengatakan bahwa guru paling sering menggunakan buku paket IPAS dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik juga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang baru dan menyenangkan karena siswa suka menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPAS dikelas berlangsung.

Selain hasil observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan siswa, pengembang juga melakukan pengumpulan data dengan memberikan *pre test* awal yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal kepada peserta didik kelas 5 khususnya kelas 5B. Jika pada saat melakukan tahap observasi guru mengatakan jika nilai yang diperoleh siswa sudah di atas KKM sekolah, akan tetapi pada saat penyebaran *pre test* awal dilakukan ternyata banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan”, hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh peserta didik pada saat mengerjakan *pre test* awal, ternyata masih banyak peserta didik yang masih kurang tepat dalam menjawab pertanyaan yang ada *pre test* awal. Berikut tabel daftar perolehan nilai *pre test* peserta didik:

Tabel 1.1 Daftar Nilai *Pre Test* Awal Peserta Didik

No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1.	Zuniarvi Salwa Subarkah	55	17.	Mahesa Restu A	50
2.	Nurul Auliya Salbiyah	50	18.	Naomi Gendis A	50
3.	Guntur Juani Purnomo Putra	35	19.	Vincent King Sitinjak	50
4.	Desi Aryanti	50	20.	Muhammad Agha A. F	50
5.	Putri Zasmín	50	21.	Khayla Princes Xena	75
6.	Fitri Zulfia	50	22.	Adika Riski	65
7.	Zhifara Aisyahra Putri	50	23.	Afika Azzahra	50
8.	Muhamad Fikri Ramadhan	50	24.	Muhammad Umar Subhi	60
9.	Elvin Putra Hermanda	50	25.	Salsabilah Nur Zahra	50
10.	Muhammad Rafqi Rabbani	55	26.	Jasmine Anindya Wijaya	65
11.	Abbyyu Nafis Pamuji	55	27.	Rizky Fadilah	50
12.	Ersa Bunga Averrose	70	28.	Muhammad Febriyan P	65
13.	Niandra Putri K	75	29.	Atha Khyirah SHafa	80
14.	Ben Arfa	75	30.	Richard Ajora	75
15.	Fadlin Afkar H	60	31.	Arya Suisa A	55
16.	Amelia Irda Putri	45	32.	Yazid Albusthomi	55
Rata-Rata Nilai (X): Jumlah Semua Data : Banyaknya Data (n) $X = 1.820 : 32 = 56,87$					

Berdasarkan tabel nilai di atas, ditemukan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari 32 orang peserta didik kelas V B yaitu **56,87** dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata yang peserta didik dapat dari *pre test* awal masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu sebesar **75,00**.

Berdasarkan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran peserta didik kelas V B di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang ada di kelas belum membelajarkan peserta didik dan guru juga belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Maka pengembang tertarik dalam melakukan

pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan *board game* berbentuk Ludo yang didalamnya akan membahas materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Unruk Kehidupan” yang menyenangkan bagi peserta didik, dalam pengembangan ini pengembang akan menyesuaikan dengan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik usia Sekolah Dasar (Nurisdik, 2011), yang mengatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau memperagakan atau melakukan sesuatu secara langsung¹³.

Pengembang juga mempertimbangkan alasan mengapa ingin mengembangkan *board game* pada materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Pendidikan” dikarenakan media *board game* mudah bagi peserta didik dalam memainkannya, materi dapat disampaikan pada media *board game*, penyampaian materi yang mudah untuk disampaikan. Hal ini dijelaskan dalam jurnal pendidikan matematika (Prihandoko et al., 2021) permainan *board game* terbukti sangat efektif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. *Board game* merupakan media yang dalam penyampaian informasi cukup baik secara persuasif dan juga dapat menciptakan interaksi secara langsung dengan orang lain (Wijaya, Wicandra & Ashararianty,

¹³ Dias Septi Indriani, KEEFEKTIFAN MODEL THINK PAIR SHARE TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS, (Journal of Elementary Education), Hal 22.

2017).¹⁴ Berdasarkan pada strategi, kesempatan, atau mencakup keduanya. *Board game* memiliki karakteristik menurut (Galuh Meidaluna dan Meirina Lani Anggapuspa; 2020), yaitu:

- a. Dimainkan dengan menggunakan media papan serta dimainkan dengan menggunakan komponen-komponen yang mendukung jalannya permainan.
- b. *Board game* dimainkan oleh sekelompok orang yang berada pada tempat yang sama dan waktu yang sama. Permainan ini dimainkan sebagai kegiatan bersosialisasi.
- c. Permainan ini mengutamakan tentang pengambilan keputusan, taktik, analisis, ketangkasan, serta kreativitas dalam berpikir (Lundgren, 2002).¹⁵

Dari pernyataan mengenai analisis masalah dan alasan pengembang menggunakan media *board game* sebagai media pembelajaran, Oleh karena itu pengembang menemukan judul yang akan diangkat oleh pengembang pada penelitian pengembangan ini yaitu berjudul **Pengembangan *Board Game* “Magnet, Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan” Kelas V SD Negeri Tugu Utara 17 Pagi.**

¹⁴ Galih Kwat Prohandoko dan Tri Nova Hasti Yunianta, *Pengembangan Board Game “Labyrinth in the forest: Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan”*, (Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021), Hal 579.

¹⁵ Galuh Meidaluna dan Meirina Lani Anggapuspa, *PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR* (Jurnal Barik; 2020), Hal. 171

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah akibat yang terjadi dari kesenjangan umur pendidik yang dapat menghambat pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran?.
2. Apakah sudah terdapat variasi media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas?.
3. Bagaimana proses mengembangkan *Board Game* “Magnet, Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan” pada pokok bahasan BAB 3 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi dalam Kehidupan”?.

B. Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari jenis masalah, jenis media, sasaran, dan tempat:

1. Jenis Masalah

Penelitian pengembangan ini membatasi masalah pada poin 3 identifikasi masalah, yaitu **Bagaimana mengembangkan *Board Game* “Magnet, Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan” Pada Mata Pelajaran Ilmu**

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V SDN Tugu Utara 17 Pagi Jakarta.

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan adalah Media pembelajaran *Board Game*. Materi yang akan diangkat pada permainan *Board Game* ini adalah materi yang bersumber dari Capaian Pembelajaran, Alur Tahapan Pembelajaran dan Buku Paket Ilmu Pengetahuan dan Sosial Kelas V.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas V B SD Negeri Tugu Utara 17 Pagi.

4. Tempat

Tempat dalam penelitian pengembangan ini adalah SD Negeri Tugu Utara 17 Pagi yang terletak di Jl. Kramat Jaya Raya Gg. VIII, RT.1/RW.18, Tugu Utara, Kec. Koja, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14260.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup maka tujuan pengembangan secara umum ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk belajar dan bermain berupa *Board Game* untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik kelas 5, khususnya pada kelas 5 B

pada BAB 3 materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan” SD Negeri Tugu Utara 17 Pagi.

D. Kegunaan Pengembangan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Board game* untuk materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk kehidupan” ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini bermanfaat memberikan referensi pengembangan media pembelajaran yang akan membahas pengetahuan tentang materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan” pada siswa kelas V B SD Negeri Tugu Utara 17 Pagi Jakarta.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menambah kualitas pembelajaran dan membantu sekolah untuk lebih termotivasi agar lebih baik dalam menggunakan berbagai macam media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan guru sebagai seorang fasilitator dalam proses pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dengan *board game*, guru juga dapat memberikan wawasan, pengetahuan dan pengalaman agar penyampaian materi lebih bervariasi khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

3. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keinginan peserta didik dalam belajar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah wawasan cara mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Board Game* "Magnet, Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan" yang dapat dipakai pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk kelas V SDN Tugu Utara 17 Pagi.