

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi pengembangan pribadi dan sosial. Dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan, peran media pembelajaran inovatif semakin diakui. Salah satu sarana pembelajaran yang menarik adalah permainan edukatif, seperti permainan *Board Game*, Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), penggunaan permainan Board Game sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi solusi yang menarik, Latar belakang masalah ini bermula dari perhatian terhadap kualitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Khususnya Siswa Kelas III merupakan tahap kritis dalam perkembangan siswa, di mana mereka memperoleh dasar-dasar pengetahuan tentang alam dan masyarakat. Namun, kendala dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah kurangnya keterlibatan siswa, yang sering kali lebih pasif dalam memahami materi.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk Aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan terus meningkat setiap tahunnya, Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas.

Guru harus mampu menemukan cara/strategi terbaik untuk menyampaikan konsep materi yang diajarkan dengan cara yang mudah dipahami. Strategi tidak

hanya membantu siswa memperkuat ingatannya tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan. Guru harus menciptakan kesenangan dalam lingkungan pengajaran dan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga perlu pemilihannya secara cermat dan tepat agar dapat digunakan secara efektif.

Media pembelajaran yang baik sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS, Dengan adanya media pembelajaran, mereka dapat membantu guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang akan diberikan. Selain itu, media pembelajaran juga memudahkan komunikasi baik bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Paudiza Banjarnahor S.Pd selaku guru wali kelas III di SD Swasta HKBP Teladan Pada Jumat, tanggal 22 Agustus 2025 ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada Mata pelajaran IPAS tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang sudah ditentukan yaitu 70 secara keseluruhan yang tuntas hanya 8 orang (40%) dan yang tidak tuntas 12 orang (60%) dan dapat disimpulkan bahwa nilai ujian siswa disekolah ini belum maksimal. dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Nilai ulangan harian pada tanggal 21 juli 2025 mata pelajaran IPAS kelas III SD Swasta HKBP Teladan

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
70	≤ 70	12	60%
	≥ 70	8	40%
Jumlah		20	100%

Sumber: wali kelas III SD Swasta HKBP Teladan

Permasalahan yang ditemukan di kelas III SD Swasta HKBP Teladan tersebut diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan papan. Permainan papan termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019).

Media *board game* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan dan menyenangkan. Selain itu, kelebihan dari penggunaan board game yaitu dapat membantu peserta didik lebih aktif berpikir kritis karena dalam bermain mereka dituntut untuk berkonsentrasi, teliti, serta mampu mengambil keputusan dengan tepat. Melalui permainan ini, peserta didik juga akan belajar memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tantangan atau tugas yang diberikan (Maria et al., 2021).

Permainan Board Game merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak serta mudah dimainkan oleh siswa. Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa *media board game* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media ini mudah digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa lebih aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

sehingga diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, berdsarkan hal inilah penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Guru belum menerapkan media *board game* khususnya pada mata pelajaran IPAS pada materi sumber daya alam saat mengajar di kelas.
2. Siswa masih banyak yang tidak berperan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
3. Hasil nilai ulangan harian IPAS siswa rendah atau belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu Pada “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Pada materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil Belajar Siswa sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil Belajar Siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana hasil Belajar Siswa sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026?
2. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026.
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis.

Secara umum penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik bagi dunia pendidikan bahwa penggunaan media *Board Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Mengenal Sumber Daya Alam Kita.

2. Manfaat Praktis.

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah:

a. Bagi sekolah

Membawa gagasan ke sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru.

Memberikan alternative media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS dan pada Mengenal Sumber Daya Alam Kita Kita kelas Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan semangat belajar anak serta membuat anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak khususnya pada mata pelajaran IPAS Materi Mengenal Sumber Daya Alam Kita Kita kelas Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026.

d. Bagi Peneliti.

Sebagai pedoman Bagi Penulis Kelak jika sudah menjadi guru dalam mengajar

e. Bagi peneliti lainnya.

Sebagai bahan pertimbangan jika akan melakukan penelitian yang sejenis.

