

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

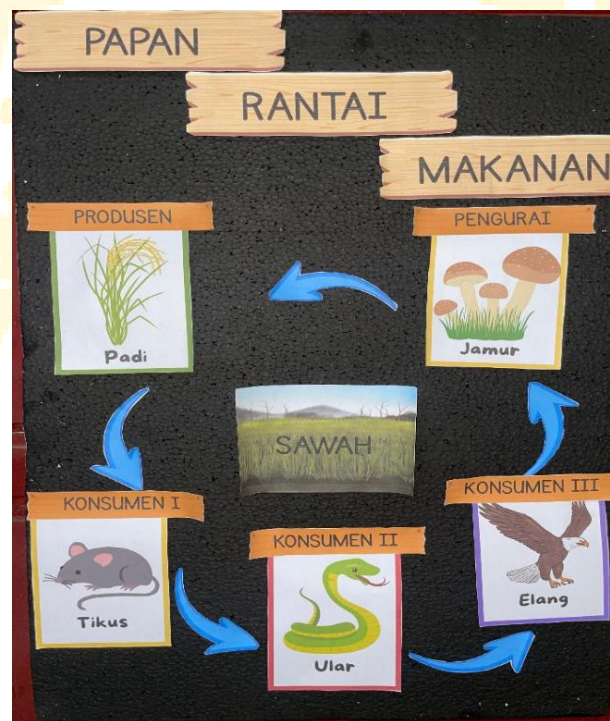
Pendidikan dasar merupakan fondasi yang sangat penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan sikap belajar peserta didik. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengenal konsep-konsep dasar yang nantinya menjadi bekal untuk mempelajari pelajaran yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga harus dirancang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Menurut Hikmah *et al.*, (2023:1809) kreativitas guru dalam memilih metode dan media pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar, sebab anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami pelajaran melalui pengalaman langsung daripada hanya mendengarkan penjelasan.

Pendidikan di tingkat Sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan formal, di mana anak-anak mulai diperkenalkan pada berbagai disiplin ilmu dasar yang menjadi bekal bagi jenjang berikutnya. Salah satu bidang yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai fenomena alam dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS di kelas V, salah satu materi yang dianggap penting adalah rantai makanan, karena topik ini tidak hanya mengenalkan interaksi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem, tetapi juga menumbuhkan kesadaran siswa tentang keseimbangan lingkungan.

Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa di tingkat Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep rantai makanan. Kesulitan ini muncul karena siswa cenderung hanya menghafal urutan makhluk hidup dalam sebuah rantai makanan tanpa benar-benar memahami hubungan sebab-akibat antar komponennya, di mana guru lebih banyak menggunakan media papan gambar. Media tersebut memang membantu proses pembelajaran, namun penyajiannya masih terbatas pada bentuk

visual sederhana sehingga tidak sepenuhnya mampu menumbuhkan interaksi aktif yang dapat mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Sabtu, 9 Agustus 2025 di UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan, guru masih menggunakan media yang berupa papan gambar rantai makanan dengan ukuran gambar yang relatif kecil. Media ini sudah membantu guru dalam menjelaskan urutan rantai makanan, namun tampilan sederhana dan keterbatasan ukuran membuat siswa kurang leluasa melihat detail gambar. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru, sedangkan yang lain tampak kurang fokus. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu menumbuhkan interaksi dan partisipasi aktif siswa.



**Gambar 1. 1 Media Awal Papan Rantai Makanan**

Media awal tersebut menjadi salah satu alasan penting perlunya pengembangan media baru. Oleh karena itu, peneliti berupaya menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan interaktif agar dapat menambah variasi dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan dipadukan dalam bentuk permainan, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep rantai makanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media *Game* edukatif berbentuk papan monopoli rantai makanan. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, berpartisipasi aktif, serta merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep produsen, konsumen, dan decomposer dalam rantai makanan melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Berbagai penelitian di Indonesia telah membuktikan efektivitas penggunaan monopoli edukatif. Menurut Hikmah *et al.*, (2023:1821) mengembangkan monopoli pintar untuk pelajaran IPA dan terbukti meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Penelitian oleh Rita Fitriyanti *et al.*, (2021:197) menunjukkan bahwa menggunakan monopoli edukatif untuk materi gizi seimbang dan hasilnya siswa lebih memahami konsep dengan cara menyenangkan. Selanjutnya, menurut Afifah *et al.*, (2025:229) mengembangkan monopoli edukatif berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran perkembangbiakan tumbuhan pada siswa kelas IV, yang juga berhasil mengembangkan kreativitas siswa, hasil belajar siswa dan kerjasama siswa.

Jika permainan monopoli dimodifikasi menjadi monopoli edukatif rantai makanan, maka papan permainan dapat diisi dengan kotak-kotak berisi pertanyaan, tantangan, atau gambar tentang peran makhluk hidup dalam rantai makanan. Berdasarkan cara ini, siswa akan belajar melalui bermain, berdiskusi, dan berkompetisi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hikmah *et al.*, (2023:1809) bahwa monopoli edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk memperbaiki kesalahan pemahaman siswa.

*Board game* monopoli rantai makanan ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk menambah variasi dalam proses belajar. Media ini memadukan unsur permainan dengan materi rantai makanan sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Bentuk yang menarik serta melibatkan siswa secara langsung, *board game* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif pada materi Rantai Makanan pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan yang digunakan masih berupa papan gambar dengan tampilan sederhana dan ukuran yang terbatas, sehingga kurang optimal dalam menampilkan alur dan hubungan antar komponen rantai makanan.
2. Penggunaan media papan gambar tersebut belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami serta menjelaskan kembali urutan rantai makanan pada berbagai ekosistem, yang menunjukkan bahwa media tersebut belum sepenuhnya efektif dalam membantu pemahaman konsep.
4. Belum tersedia media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran IPAS materi rantai makanan secara lebih menyenangkan dan bermakna.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan dan tetap terarah untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukatif pada materi rantai makanan pembelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran IPAS dengan materi Rantai makanan Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukatif pada materi rantai makanan pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran IPAS dengan materi rantai makanan kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukatif pada materi rantai makanan pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah 2025/2026.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantara:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *Game* Edukatif papan monopoli, khususnya untuk materi rantai makanan di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi referensi tentang seberapa efektif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam membantu siswa memahami konsep rantai makanan. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi dasar bagi guru dan peneliti lain untuk mengembangkan cara mengajar IPAS yang lebih kreatif, sehingga siswa bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah mengerti materi yang sulit.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan adanya Media pembelajaran papan *Game* monopoli dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, membantu siswa lebih mudah memahami materi rantai makanan, serta menumbuhkan semangat belajar.

### b. Bagi Guru

Guru mendapatkan wawasan baru dalam menggunakan media yang menarik dan memotivasi siswa lebih giat lagi dalam belajar IPAS atau materi yang sesuai dengan pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Dapat di gunakan sebagai salah satu inovasi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media Edukatif yang kreatif dan inovatif.

### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game* Edukatif.