

## **ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA EGRANG BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS**

Dea Gita Tasya<sup>1</sup>, Fahrurrozi<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>, Petrus Paulus Mbette  
Suhendro<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>deagitatasya\_1107621004@mhs.unj.ac.id, <sup>2</sup>fahrurrozi@unj.ac.id,

<sup>3</sup>uswatunhasanah@unj.ac.id, <sup>4</sup>ppmsdosen@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The problem in this study is the use of monotonous learning media in elementary schools and low student learning motivation. Therefore, this study aims to develop a learning media egrang board game in increasing the motivation to learn IPAS grade 4 SD, which is limited to the initial stage of development, namely the analysis stage. This type of research is R&D research using the ADDIE development model. Data collection techniques using interviews, observation and documentation.. The results showed that the media used by teachers are very monotonous, and there is a need for the development of learning media to increase the learning motivation of grade 4 students. The conclusion of this study shows that the development of egrang board game learning media can be a solution to increase the learning motivation of IPAS Grade 4 SD. It is necessary to observe and analyze students' learning media needs in more depth as an additional effort to thoroughly understand students' preferences and learning styles.*

*Keywords: Learning Media, Learning Motivation, Elementary School*

### **ABSTRAK**

Permasalahan pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton di sekolah dasar dan motivasi belajar siswa rendah. Sehingga, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran egrang board game dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS kelas 4 SD yang dibatasi pada tahapan awal pengembangan yaitu tahapan analisis. Jenis penelitian ini ialah penelitian R&D menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media yang guru gunakan sangat monoton dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran egrang board game dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS kelas 4 SD. Perlu dilakukan observasi dan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran dengan lebih mendalam sebagai upaya tambahan untuk memahami preferensi dan gaya belajar siswa secara menyeluruh.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

#### **A. Pendahuluan**

Di era saat ini, motivasi belajar telah menjadi perhatian utama dalam konteks pendidikan. Dengan

berkembangnya teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran, tantangan baru muncul dalam mempertahankan semangat belajar para pelajar. Motivasi merupakan

proses untuk mencoba mempengaruhi seseorang agar melaksanakan suatu tugas untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Ariyanto & Sulistyorini, 2020; Winata, 2021). Motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses pembelajaran. Di sekolah dasar, motivasi belajar IPAS sangat penting untuk mendorong minat dan pemahaman siswa terhadap ilmu pengetahuan Alam dan Sosial.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, penting bagi guru untuk memotivasi siswa. Dalam konteks motivasi dalam pembelajaran, yang esensial adalah bagaimana menciptakan kondisi atau proses yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Mustika, 2015). Peran guru dalam hal ini sangat signifikan, dimana mereka harus berupaya untuk menumbuhkan dan memberikan dorongan agar siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara efektif.

Penurunan motivasi belajar setelah pandemi COVID-19 masih menjadi masalah bagi beberapa siswa sekolah dasar di Indonesia. Salah satunya dialami para siswa kelas IV SDN Kramat 06 Pagi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut, ditemukan informasi bahwa pembelajaran di kelas terlihat kurang melibatkan siswa secara aktif. Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus memerhatikan pembelajaran dan tidak memiliki semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS. Terlihat dari respon siswa yang

cenderung kurang merata saat adanya interaksi atau komunikasi yang berlangsung antara siswa dan guru. Hanya beberapa siswa saja yang aktif menjawab dan merespon pertanyaan yang diajukan guru saat pembelajaran IPAS.

Berdasarkan wawancara dengan guru SDN Kramat 06 Pagi salah satu faktor penyebab menurunnya motivasi belajar IPAS adalah karena penggunaan media pembelajaran yang monoton. Guru tersebut menyampaikan bahwa kuis interaktif dan video pembelajaran menjadi media yang selalu digunakan dalam pembelajaran. Penyampaian materi yang kurang bervariasi dan inovatif dapat membuat siswa kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terus-menerus disajikan dengan metode yang sama tanpa adanya variasi, hal ini dapat membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi mereka. Akibatnya, semangat belajar siswa dapat merosot dan motivasi untuk aktif dalam pembelajaran IPAS pun turut menurun. Oleh karena itu, perlu adanya upaya lebih beragam dan menarik agar dapat mempertahankan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

Media yang monoton dapat mengurangi minat belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan media yang melibatkan siswa secara aktif dan juga menyenangkan. Salah satu contohnya adalah menggunakan board game atau permainan papan. Menurut Mike Scovian tentang Sejarah Board Game

dan Psikologi Permainan dalam (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2016) menyatakan bahwa, board game merupakan sebuah perangkat permainan yang terdapat alat-alat dan bagian yang dapat dipindahkan atau digerakkan pada sebuah bidang datar sesuai dengan tanda atau aturan yang berlaku. Dalam konteks pendidikan, permainan papan dapat diadaptasi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menghibur.

Adapun peneliti berencana mengembangkan suatu inovasi media pembelajaran bernama egrang board game. Egrang *board game* ialah media pembelajaran yang mengintegrasikan board game/permainan papan dengan unsur permainan tradisional egrang batok. Keunggulan dari Egrang board game ini ialah, 1) egrang board game memadukan unsur fisik dan mental dalam satu aktivitas, memungkinkan siswa untuk bergerak secara aktif sambil tetap fokus pada tujuan pembelajaran. 2) permainan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi tubuh, karena siswa harus menjaga keseimbangan saat menggunakan egrang. Selain itu, egrang board game juga mengajarkan siswa tentang kerjasama tim dan strategi, karena seringkali memerlukan kolaborasi antara pemain untuk mencapai tujuan permainan. Terakhir, egrang board game menggunakan unsur permainan tradisional sehingga memberikan pengalaman belajar yang unik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran. Dengan memanfaatkan keunggulan ini, egrang board game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa di dalam kelas.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitriya, S., & Retnoningsih, D. A. (2023) ditemukan bahwa board game atau permainan papan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Sangaji (2018) ditemukan bahwa integrasi permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Percobaan 2 pada mata pelajaran IPA. Permainan tradisional kauman atau genukan yang digunakan sudah dimodifikasi oleh peneliti untuk menyesuaikan kebutuhan mengajar. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Rofi'ah & Rohman (2023) ditemukan bahwa permainan egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar IPAS sekolah dasar dengan pengembangan media board game dan mengintegrasikan dengan permainan tradisional egrang batok. Adapun peneliti perlu melakukan tahapan awal dari pengembangan media yaitu tahapan analisis.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS". Tujuan utama dari artikel ini adalah

untuk analisis kebutuhan dalam mengembangkan Egrang Board Game yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS kelas 4. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dapat berguna dalam pengembangan media ditahap analisis.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R & D) adalah Sebuah rangkaian tindakan atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan dasar yang dapat dipertanggungjawabkan. (Sukmadinata, 2016).

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (Kurna et al.,2019) Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang terstruktur, dirancang dengan urutan langkah-langkah yang sistematis untuk mengatasi tantangan belajar yang berkaitan dengan kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Menurut Branch (2009) terdapat 5 tahapan model ADDIE, diantaranya: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).

Adapun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahapan Analyze (Analisis). Tahapan ini ialah langkah pertama dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, tujuannya

adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengenali permasalahan yang mungkin muncul. Proses analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran. Hal yang dilakukan pada tahap analisis penelitian ini yaitu, analisis kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS.

Informan penelitian atau subjek penelitian dari penelitian ini yaitu:

1. Ibu Hartiningsih (Guru kelas 4B)
2. Aden Suji, Alitza Nazila, Nawang dan Ramadhan (Empat orang siswa kelas 4B)

Subyek dalam penelitian ini telah dipilih dan ditetapkan oleh peneliti berdasarkan data dan informasi yang dibutuhkan, serta diyakini memiliki pemahaman yang cukup terhadap tujuan penelitian untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Penelitian ini difokuskan pada beberapa pertanyaan penting yang merujuk pada rumusan masalah yang diajukan kepada peserta.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kramat 06 Pagi yang berlokasi di Jl. Kramat Sentiong No.48, RT.10/RW.7, Kramat, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450. Waktu penelitian pada bulan Maret-April 2024 semester genap tahun ajaran 2023-2024. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan secara umum pada penelitian ini yaitu:

1. Teknik wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317), wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti dan juga untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang responden. Dalam teknik wawancara ini, peneliti berinteraksi langsung dengan guru dan siswa kelas 4B. Melalui wawancara ini, peneliti bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Susan Stainback (dalam Sugiyono 2016;318) menyatakan bahwa melalui wawancara, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi.

2. Teknik observasi

Menurut Marshall (dalam Sugiyono 2016;310) menyatakan bahwa, "through observation, the researcher learn behavior and the meaning attached to those behavior". Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi partisipatif. Dengan demikian, peneliti dapat mengamati kejadian yang terjadi secara langsung dan terlibat secara aktif dalam pengumpulan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3. Teknik dokumentasi

Sugiyono (2016:329) berpendapat bahwa teknik dokumentasi merupakan tambahan yang penting dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman menyeluruh tentang kondisi gudang, lingkungan kerja, keadaan meja kerja, dan kebersihan ruang kerja. Peneliti memilih menggunakan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data karena hal ini memungkinkan akses yang lebih mudah terhadap data yang diperlukan di tempat penelitian. Selain itu, informasi yang diperoleh melalui wawancara dapat didukung dengan bukti konkret yang terdapat dalam dokumen.

Untuk mengevaluasi keabsahan atau validitas data, peneliti menerapkan triangulasi. Dalam konsepnya, triangulasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016:273), adalah penggabungan berbagai teknik dan sumber pengumpulan data yang ada. Adapun macam-macam triangulasi pada penelitian ini yaitu :

1. Triangulasi subjek atau sumber penelitian yang melibatkan perbandingan hasil wawancara dan data yang diperoleh dengan mewawancarai sumber yang berbeda atau dengan melibatkan minimal tiga atau lebih informan. Adapun subjek penelitian pada penelitian ini ada 5 yaitu, 1 guru dan 4 siswa kelas 4B.
2. Triangulasi teknik adalah penggunaan minimal tiga atau lebih teknik pengumpulan data

dalam penelitian. Dalam konteks ini, teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan, yang mencakup:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, fokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang berasal dari catatan lapangan. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai wawancara pada sumber penelitian.

#### 2. Penyajian Data

Penyajian data juga bisa dijelaskan sebagai pembuatan laporan tentang temuan data dan informasi yang ditemukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menyajikan data yang terkait dengan hasil wawancara antara peneliti dan sumber penelitian, terutama mengenai masalah yang diidentifikasi dalam penelitian.

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kesimpulan-konklusi tersebut juga diperiksa kembali selama proses penelitian. Verifikasi ini bisa berupa refleksi singkat terhadap pemikiran yang muncul dalam pikiran peneliti saat menulis, atau melibatkan

peninjauan kembali terhadap catatan-catatan lapangan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kramat 06 Pagi, diperoleh hasil penelitian mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas 4 Sekolah Dasar. Adapun hasil penelitian dari berbagai teknik pengumpulan data:

#### 1. Wawancara

---

##### HASIL WAWANCARA

---

#### 1. INDIKATOR : PEMBELAJARAN IPAS

---

- GURU**
- Pembelajaran IPAS di kelas 4 SD di SDN Kramat 06 Pagi menggunakan pendekatan student center yang membuatnya menyenangkan bagi siswa.
  - Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif.
  - Selain itu, guru juga menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti video dan kuis interaktif.

- SISW A**
- Suasana pembelajaran IPAS tentang materi "Indonesia Kaya" sangat menarik.
  - Siswa dan teman-teman sekelas sangat tertarik pada pembelajaran IPAS ini.
  - Meskipun materinya menarik, cara guru mengajar terkadang terasa monoton.
  - Guru kurang memberikan variasi atau interaksi yang cukup selama pembelajaran membuat beberapa siswa
-

merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran.

**2. INDIKATOR : KESULITAN BELAJAR**

- GURU**
- Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran.
  - Sebagai seorang pendidik, saya menganggap pengamatan terhadap perbedaan ini sangat penting.
  - Saya mengambil pendekatan individual untuk setiap siswa yang mengalami kesulitan.
  - Saya mencoba berbagai metode pengajaran dan strategi belajar yang berbeda untuk membantu siswa mengatasi kesulitan mereka.

- SISW A**
- Beberapa siswa menghadapi kesulitan saat belajar IPAS, terutama pada Bab 6 tentang Indonesia Kaya Budaya.
  - Kesulitan utamanya terkait dengan penggunaan video pembelajaran oleh guru.
  - Meskipun video tersebut menjelaskan materi dengan baik dan siswa memahaminya, mereka kesulitan merangkumnya dalam catatan tulisan.
  - Siswa juga menganggap video terlalu panjang dan terlalu banyak, sehingga sulit untuk mengelola waktu dan menangkap poin-poin penting.
  - Kesulitan semacam ini menghambat kemampuan siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui video.

**3. INDIKATOR : MEDIA PEMBELAJARAN**

- GURU**
- Guru sering menggunakan media pembelajaran berupa

video pembelajaran dan kuis interaktif.

- Siswa menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan kuis, tetapi hanya beberapa dari mereka yang aktif, dan biasanya orang yang sama setiap kali.
- Guru tidak pernah melakukan pengembangan pada media yang akan digunakan.
- Guru cenderung hanya menggunakan media yang telah tersedia dan siap pakai tanpa memperhatikan variasi atau inovasi.
- Guru merasa pengembangan media perlu dilakukan agar menciptakan inovasi dalam media.
- Guru berpendapat menggunakan media egrang board game pada pembelajaran IPAS mungkin dapat menjadi pengalaman menarik untuk siswa.

- SISW A**
- Guru menggunakan media video pembelajaran dan kuis interaktif secara berulang (monoton).
  - Siswa merasa bosan dan tidak bersemangat saat pembelajaran karena penggunaan media yang sama berulang kali.
  - Siswa kelas 4B merasa perlu media pembelajaran yang baru dan lebih menyenangkan.
  - Mereka menyarankan penggunaan permainan papan berbasis egrang sebagai alternatif menarik.
  - Mereka yakin bahwa permainan tersebut tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mudah dimengerti.
  - Siswa berpendapat bahwa pengembangan egrang board game dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar IPAS.

- Pengalaman baru ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

#### 4. INDIKATOR : MOTIVASI BELAJAR

**GURU** Sebagian siswa terlihat memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Namun, banyak juga dari mereka yang tidak cukup memiliki motivasi dalam belajar IPAS.

**SISWA** Sebagian punya motivasi dan semangat belajar, beberapa dari mereka memiliki motivasi yang rendah, bahkan ada juga yang tidak punya motivasi dan niat untuk belajar IPAS.

## 2. Observasi

Observasi pada hari Senin tanggal 18 Maret 2024 pukul 11.00 WIB

- Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media kuis interaktif wordwall. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dalam kuis hanya sebagian kecil.

Observasi pada hari Senin tanggal 25 Maret 2024 pukul 11.30 WIB

- Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Siswa terlihat bosan karena durasi video yang cukup panjang dan setelah menonton siswa perlu menulis rangkuman isi video.

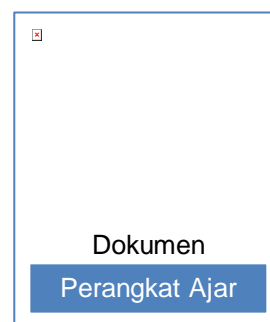
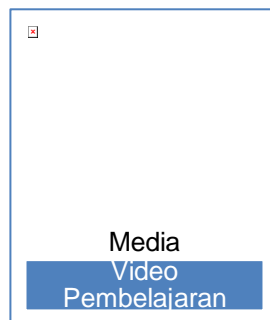
Peneliti mengamati serangkaian proses pembelajaran IPAS yang dilaksanakan di kelas Bu Hartiningsih dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan kuis interaktif.

## 3. Dokumentasi

Pada teknik dokumentasi, peneliti menemukan data berupa modul ajar, bahan ajar, LKPD, lembar

asesmen/penilaian, serta contoh media yang digunakan yaitu video pembelajaran dan kuis interaktif.

## Pembahasan



Menurut H. Malik (Sumiharso & Hasanah, 2018) Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai penyampaian pesan pembelajaran dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan emosi pembelajar atau siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden Bu Hartiningsih selaku guru/wali kelas 4B menjelaskan bahwa media pembelajaran yang selalu digunakan berupa video pembelajaran dan kuis interaktif. Menurut teori Azhar (2011), video pembelajaran termasuk jenis media audio visual. Media audiovisual adalah perangkat yang memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar yang bergerak dan suara



secara bersamaan. Gabungan antara gambar dan suara ini menciptakan representasi yang serupa dengan obyek aslinya. Sedangkan kuis interaktif termasuk komponen dari jenis multimedia. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pada hasil yang diuraikan di atas, terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti video pembelajaran dan kuis interaktif, memiliki kekurangan dalam efektivitasnya. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang apakah media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Meskipun video pembelajaran dapat memberikan visualisasi yang kuat dan kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun terdapat kemungkinan bahwa pendekatan ini belum sepenuhnya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mungkin menyebabkan kurangnya efektivitas adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun kuis interaktif dapat menjadi alat yang berguna untuk menguji pemahaman siswa, namun jika tidak diintegrasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, maka mungkin siswa tidak benar-benar memperoleh pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menyoroti sebuah temuan yang mengindikasikan kurangnya efektivitas dari media

pembelajaran yang dipilih oleh para guru. Salah satu indikasi yang cukup mencolok adalah rendahnya tingkat semangat yang dirasakan oleh para siswa karena penggunaan media yang monoton. Ketika siswa tidak merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, ini bisa menjadi tanda bahwa media yang digunakan belum mampu membangkitkan minat dan motivasi mereka. Kurangnya efektivitas media pembelajaran ini juga bisa tercermin dari tingkat pemahaman yang rendah atau kurangnya retensi materi yang diajarkan. Jika siswa merasa bosan atau tidak termotivasi, kemungkinan besar mereka tidak akan sepenuhnya fokus atau terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, mereka mungkin tidak memperoleh pemahaman yang mendalam atau bahkan lupa terhadap materi yang telah diajarkan.

Selain itu, aspek desain dan penyajian media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan. Video pembelajaran yang panjang atau kurang menarik secara visual mungkin tidak efektif dalam mempertahankan perhatian siswa. Begitu juga dengan kuis interaktif yang mungkin kurang menantang atau kurang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, kebosanan dan kurangnya semangat dalam belajar juga dapat berdampak negatif pada atmosfer kelas secara keseluruhan. Ketika sebagian besar siswa merasa tidak tertarik atau tidak termotivasi, hal ini dapat mengganggu dinamika kelas dan menghambat proses pembelajaran yang efektif. Guru juga mungkin merasa frustrasi atau

kebingungan dalam mencari cara untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk merefleksikan kembali pilihan media pembelajaran yang mereka gunakan dan mengevaluasi apakah media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya pemilihan media yang cocok untuk mengajarkan suatu bidang studi. Menurut teori dari Sudjana (2011:4) bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang baik adalah (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pengajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedianya waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa. Untuk dapat memilih media pembelajaran secara tepat, guru haruslah mempertimbangkan seperangkat kriteria, di antaranya adalah jumlah sasaran (kelompok kecil, sedang atau besar), lokasi keberadaan sasaran (di dalam kelas atau ruang terbuka), jenis media pembelajaran yang tepat bagi pebelajar dan tingkat kesulitan pemanfaatannya, serta besar-kecilnya biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan keuntungan atau manfaat yang akan diperoleh pebelajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4B tersebut, diketahui bahwa beliau jarang atau hampir tidak pernah mengembangkan sebuah media pembelajaran dan

hanya memanfaatkan media yang sudah ada. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan waktu, pengetahuan teknologi yang terbatas, atau kurangnya sumber daya yang tersedia di sekolah. Meskipun demikian, penting untuk memahami bahwa pengembangan media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan memperkaya pengalaman belajar.

Tidak adanya pengembangan media yang dilakukan oleh bu Hartiningsih, dapat menyebabkan penggunaan media pembelajaran yang monoton. Akibatnya, siswa mungkin menjadi bosan dan kehilangan minat terhadap media tersebut. Ketika siswa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan, potensi pembelajaran yang efektif pun dapat terganggu. Mereka mungkin tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran dan kesempatan untuk menangkap materi pelajaran menjadi terbatas. Selain itu, ketidakberagaman media pembelajaran juga dapat menghambat perkembangan kreativitas dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber daya untuk memperdalam pemahaman mereka.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rofi'ah & Rohman (2023) menemukan bahwa permainan egrang batok mampu meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan

oleh Sangaji (2018), ditemukan bahwa integrasi permainan tradisional menjadi pengalaman menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri.

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan keunggulan dari pengaplikasian media pembelajaran egrang board game bagi siswa kelas 4 SD pada pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut: 1) Egrang board game menggabungkan unsur fisik (melalui gerakan menggunakan egrang) dan mental (melalui pemahaman dan strategi permainan) dalam satu aktivitas. Hal ini memungkinkan siswa untuk bergerak secara aktif sambil tetap fokus pada tujuan pembelajaran IPAS. 2) Penggunaan egrang dalam permainan dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, karena mereka harus menjaga keseimbangan saat menggunakan egrang. Selain itu, permainan ini juga melatih koordinasi tubuh siswa. 3) Egrang board game mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan mengembangkan strategi untuk mencapai tujuan permainan. Hal ini membantu mereka memahami pentingnya kerjasama dan pemikiran strategis dalam konteks pembelajaran IPAS. 4) Dengan menggunakan unsur permainan tradisional egrang batok, egrang board game memberikan pengalaman belajar yang unik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPAS

Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan penelitian berupa

pengembangan media pembelajaran egrang board game dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas 4. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan variasi yang menarik dalam proses pembelajaran dan mengatasi kebosanan serta kejenuhan yang mungkin muncul akibat penggunaan media yang monoton. Egrang board game dipilih karena kombinasi antara unsur tradisional egrang dengan konsep permainan board game dapat menciptakan pengalaman belajar yang unik dan interaktif bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat karena mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS secara lebih menyeluruh.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video pembelajaran dan kuis interaktif sudah kurang efektif digunakan karena penggunaannya yang berulang memunculkan rasa bosan pada diri siswa sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari respon siswa yang kurang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta kesulitan dalam mempertahankan fokus dan

konsentrasi saat menggunakan media tersebut. Selain itu, kurangnya variasi dalam penyajian materi pembelajaran juga turut berkontribusi terhadap penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran egrang board di kelas 4 sekolah dasar dapat menjadi langkah yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Dengan memanfaatkan kombinasi antara unsur tradisional egrang dengan konsep permainan board game, egrang board game menawarkan pengalaman belajar yang unik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, yang berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

Pemanfaatan egrang board game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran IPAS bagi siswa kelas 4 SD. Implementasi egrang board game dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi penurunan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk melakukan observasi dan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran dengan lebih mendalam untuk memahami preferensi dan gaya belajar siswa secara menyeluruh. Selain itu, penting untuk melibatkan

siswa secara aktif dalam proses pengembangan media pembelajaran, sehingga hasilnya lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Selanjutnya, peneliti juga dapat menggali lebih dalam tentang potensi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, seperti pemanfaatan yang dapat menambah variasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan berdaya guna dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di masa mendatang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, M. I., Inayati, D., & Karyawati, N. N. (2022). Nearpod use as a learning platform to improve student learning motivation in an elementary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(1), 121–129.  
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i1.20421>
- Ariyanto, A., & Sulistyorini, S. (2020). Konsep motivasi dasar dan aplikasi dalam lembaga pendidikan.
- Branch, R. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In Department of Educational.
- Edu, A. L., Jaya, P. R. P., & Ni, L. (2021). The Phenomenon of Learning Motivation of Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 337.  
<https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.33934>

- Fathurrohman, M., Nindiasari, H., & Rahayu, I. (2022). A conventional and digital mathematical board game design and development for use by students in learning arithmetic. *Journal on Mathematics Education*, 13(4), 631–660.  
<https://doi.org/10.22342/jme.v13i4.pp631-660>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Khiyarusoleh Ujang. (2016). Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd. *Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Piaget*, 5(Perkembangan Kognitif), 1–10.
- Kurnia, T., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan.
- Mustika, Z. (2015). Pentingnya Peranan Wali Kelas Dalam Pembelajaran. *Intelektualita*, 3(1).
- Ningrum, S. (2016). Pengembangan Media Visual Papan Permainan Pada Materi Bentuk.
- Poompimol, S., Panjaburee, P., Yasri, P., & Buaraphan, K. (2023). Effects of Board Game with Different Debriefing Preferences on Cyberbullying Prevention. *IAFOR Journal of Education*, 11(3), 207–234.  
<https://doi.org/10.22492/ije.11.3.10>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.  
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rofi'ah, D., & Rohman, T. (2023). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(14), 240–255.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8173395>
- Sangaji, Y. (2018). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 678–690.
- Setyosari, H. (2016). Metode penelitian pendidikan & pengembangan. Prenada Media.
- Shalawati, S., & Soewardi, H. (2019). Design of the Kansei Board Game to Motivate the Elementary School Student in Learning English. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 528(1).  
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/528/1/012014>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.

<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Swasti Wulanyani, N. M., Pratama, Y. S., Swastika, K., Sudarmaja, I. M., Wandra, T., Yoshida, T., Budke, C. M., & Ito, A. (2019). A preliminary study to assess the use of a "Snakes and Ladders" board game in improving the knowledge of elementary school children about taeniasis. *Acta Tropica*, 199(April), 105117. <https://doi.org/10.1016/j.actatropica.2019.105117>

Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.

Wulansari, P., & Setyowati, S. (2013). Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Persatuan Driyorejo li Gresik. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.