



Analisis Kebutuhan Media Board Game dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Era Anggraheni Nur Pujiana^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI
Ronggolawe

*nurpujanaanggraheni@gmail.com

Submitted: 11-04-2026 Accepted: 22-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi ekosistem, menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan dan uji efektivitas media, sedangkan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media *board game* dalam pembelajaran IPAS masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis kondisi pembelajaran IPAS, mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta merumuskan karakteristik *board game* yang akan dikembangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek satu guru kelas IV dan 23 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran terbatas, partisipasi peserta didik rendah, dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru dan peserta didik membutuhkan media yang interaktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar sambil bermain. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan yang mengintegrasikan kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta karakteristik *board game* sebagai landasan empiris pengembangan media IPAS yang valid, praktis, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna selanjutnya.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, *Board Game*, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly ecosystems, indicate the need for more innovative learning media that are appropriate to the characteristics of elementary school students. Previous research has generally focused on the development and effectiveness testing of media, while needs analysis as a basis for developing board game media in IPAS learning is still limited. This study aims to analyze the conditions of IPAS learning, identify the needs of teachers and students for learning media, and formulate the characteristics of the board game to be developed. The study used a descriptive qualitative approach with one fourth-grade teacher and 23 students as subjects. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results showed that learning was still dominated by lecture methods, the use of learning media was limited, student participation was low, and learning outcomes had not yet reached the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). Teachers and students need media that are interactive, contextual, and able to increase student engagement through learning activities while playing. The novelty of this research lies in the needs analysis that integrates learning conditions, student characteristics, teacher needs, and board game characteristics as an empirical basis for developing valid, practical, effective, and user-oriented science and education media.

Keywords: Needs Analysis, Board Game, Learning Outcomes, Elementary School.

Pengutipan APA:

Pujiana, E.A.N., & Wiratsiwi, W. (2026). Analisis Kebutuhan Media Board Game dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran sehingga proses belajar diharapkan berlangsung aktif, kontekstual, dan bermakna. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui aktivitas eksploratif. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi maupun karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut Sukmayanti, Margunayasa, (2024), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep IPAS secara lebih bermakna. Namun demikian, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan media konvensional sehingga aktivitas belajar peserta didik belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Sukmayanti & Margunayasa, 2024).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru dengan pemanfaatan media yang terbatas. Guru lebih sering menggunakan buku teks dan penjelasan lisan sehingga pembelajaran kurang menarik serta belum mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik yang senang bermain dan belajar melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif selama pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi IPAS yang bersifat konseptual. Dampaknya terlihat pada hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Temuan ini sejalan dengan penelitian Oktavia dan Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS di sekolah dasar dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga diperlukan pengembangan media yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik.

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran IPAS adalah board game. Board game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam kelompok. Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian Salim et al.,(2024) menunjukkan bahwa media board game mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian Juanda et al.,(2024) juga membuktikan bahwa penggunaan board game memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas permainan

Meskipun demikian, berbagai penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan dan uji efektivitas media board game setelah media selesai dirancang. Penelitian oleh Salim et al., (2024) mengembangkan media *Who Is It Board Game* pada materi keberagaman budaya, sedangkan Oktavia dan Wulandari (2025) mengembangkan media *Board Game Genercha* pada materi perubahan energi. Penelitian lain oleh Anggraeni, (2024) menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar melalui penerapan model *Team Games Tournament berbantuan board game*. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut belum memberikan gambaran secara komprehensif mengenai analisis kebutuhan sebagai landasan awal dalam merancang *board game* yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, karakteristik materi IPAS, serta kondisi nyata pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap, yaitu masih terbatasnya penelitian yang secara khusus mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media board game sebelum memasuki tahap desain dan pengembangan produk.

Analisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian pengembangan karena menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tanpa analisis kebutuhan yang komprehensif, media pembelajaran berpotensi tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun kebutuhan guru sehingga efektivitas penggunaannya menjadi kurang optimal. Menurut Dea gita tasya dkk., (2024), analisis kebutuhan mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi penggunaan media di sekolah, serta harapan guru terhadap media yang akan dikembangkan. Informasi tersebut menjadi dasar dalam merancang media yang lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang tidak langsung mengembangkan media *board game*, melainkan melakukan analisis kebutuhan secara komprehensif terhadap kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, karakteristik materi IPAS, kondisi pembelajaran, serta karakteristik *board game* yang diharapkan sebagai dasar pengembangan media pada penelitian selanjutnya. Hasil analisis kebutuhan diharapkan menghasilkan rekomendasi karakteristik board game yang sesuai dengan konteks pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sehingga media yang akan dikembangkan benar-benar berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul "Analisis Kebutuhan Media *Board Game* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" menjadi penting dilakukan sebagai landasan ilmiah bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengungkap secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan terkait kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Menurut (Atikasari & Dessty, Anatri., 2022). Penelitian analisis ini memiliki tujuan guna mendeskripsikan secara jelas kebutuhan media pembelajaran *Board Game* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini dikarenakan penelitian ini berfokus pada pemahaman yang terjadi di lapangan secara alami dan menyeluruh. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN Panyuran 1. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV dan 23 peserta didik kelas IV yang dipilih sebagai sumber data karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran IPAS materi Ekosistem dan Keseimbangan Lingkungan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran IPAS berlangsung untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas guru dan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta kondisi pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan secara semi- terstruktur kepada guru kelas IV menggunakan pedoman wawancara yang telah di susun. Wawancara bertujuan menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS, media yang digunakan, kendala pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan media pembelajaran, serta harapan guru terhadap media *board game* yang akan dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi perangkat pembelajaran, hasil evaluasi belajar peserta didik, daftar nilai, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperkuat hasil analisis kebutuhan. Penggunaan ketiga teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap dan mendalam mengenai kebutuhan pengembangan media *board game* dalam pembelajaran IPAS (Juanda et al., 2024).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen disusun berdasarkan tujuan penelitian serta indikator analisis kebutuhan sehingga mampu menggambarkan kondisi pembelajaran secara komprehensif. Penggunaan beberapa instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan meningkatkan keakuratan hasil penelitian (Khoirunnisa & Arwin, 2024).

Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran IPAS. Indikator observasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator
Penggunaan media pembelajaran	Jenis media yang digunakan, frekuensi penggunaan, dan kesesuai media dengan materi.
Aktivitas guru	Kegiatan membuka pembelajaran, penyampaian materi, penggunaan media, dan penutupan pembelajaran.
Aktivitas peserta didik	Keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi dan bekerja sama
Interaksi pembelajaran	Interaksi guru dengan peserta didik dan antar peserta didik
Respon peserta didik	Antusiasme, perhatian, motivasi, dan keterlibatan selama pembelajaran.
Kendala pembelajaran	Hambatan yang dialami guru maupun peserta didik selama pembelajaran berlangsung

Pedoman wawancara menggunakan bentuk semi terstruktur agar peneliti memperoleh data yang mendalam namun tetap sesuai fokus penelitian. Kisi – kisi wawancara disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi – kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator Pertanyaan
Kondisi pembelajaran IPAS	Bagaimana proses pembelajaran IPAS selama ini berlangsung?
Media pembelajaran	Media apa saja yang digunakan guru dan seberapa efektif penggunaannya ?
Kendala pembelajaran	Kesulitan apa yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPAS ?
Karakteristik peserta didik	Bagaimana karakteristik belajar peserta didik kelas IV?
Kebutuhan media	Media seperti apa yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran IPAS ?
Harapan terhadap <i>board game</i>	Bagaimana harapan guru terhadap pengembangan media <i>board game</i> ?

Analisis Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan analisis data tematik yang mengacu pada tahapan Miles, Huberman, dan Saldana yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan informasi sesuai fokus penelitian, seperti kondisi pembelajaran, penggunaan media, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media *board game*. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi, tabel,

dan diagram untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola – pola yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sari & Rachmadyanti, 2025). Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru, peserta didik, dan dokumen pendukung. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan keabsahan data sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat dipercaya dan menggambarkan kondisi yang sebenarnya mengenai kebutuhan pengembangan media *board game* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar (Atikasari & Dessty, Anatri., 2022)

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan tiga temuan utama berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan studi dokumentasi yang dilakukan di sekolah dasar. Temuan tersebut meliputi kondisi pembelajaran IPAS saat ini, kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media *board game*, serta potensi media *board game* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan melalui buku paket. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal latihan tanpa adanya aktivitas yang mendorong keterlibatan secara langsung. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memahami materi secara optimal Magdalena et al., (2021). Berdasarkan dokumentasi nilai harian pembelajaran IPAS materi ekosistem hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
<75	15	65,2%
> 75	8	34,8%
Total	23	100%
Rata- rata Nilai	69,1 (belum mencapai KKTP)	-



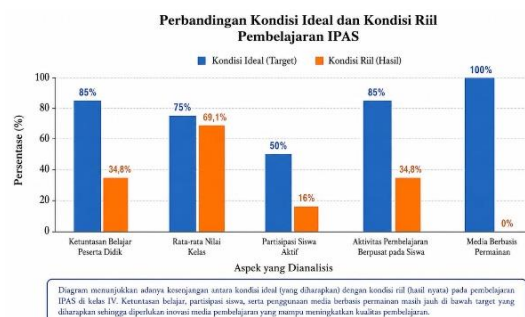
Gambar 1. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 3 dan gambar 1 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dan keseimbangan lingkungan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari 23 peserta didik sebanyak 15 peserta didik memperoleh nilai dibawah KKTP, Sedangkan hanya 8 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem dan keseimbangan lingkungan yang diajarkan. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru, kebutuhan media pembelajaran serta preferensi belajar peserta didik. Hasil analisis disajikan pada tabel 4 dan diagram 2 berikut.

Tabel 4. Perbandingan Kondisi Ideal dan Kondisi Riil Pada Pembelajaran IPAS

Aspek	Kondisi ideal	Kondisi riil	Kesenjangan
Ketuntasan belajar	≥85% siswa tuntas	34,8 % siswa tuntas	32,2%
Rata- rata nilai	≥75	69,1	-5,9
Partisipasi siswa	≥50% siswa aktif	16% siswa aktif	Sangat rendah
Aktivitas pembelajaran	Berpusat pada siswa	Berpusat pada guru	Tinggi
Media berbasis permainan	Tersedia dan terintegrasi	Belum tersedia	Tinggi



Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Ideal dan Kondisi Riil

Berdasarkan Tabel 4 dan diagram 2 terlihat bahwa terdapat kesenjangan yang cukup besar antara kondisi ideal dan kondisi riil pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya partisipasi peserta didik berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Padahal, pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam mengamati, mengeksplorasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Ketika pembelajaran masih didominasi metode ceramah, peserta didik cenderung pasif sehingga pemahaman konsep menjadi kurang optimal (Sari & Rachmadyanti, 2025)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa media *board game* memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Kesesuaian tersebut disajikan pada Tabel 5 dan gambar 3 berikut ini.

Tabel 5. Kesesuaian Kebutuhan Guru dan Siswa dengan Karakteristik Media *Board Game*

Kebutuhan guru / siswa		Karakteristik <i>Board Game</i>			Keterangan
Meningkatkan siswa	keaktifan	Melibatkan	pemain	secara langsung	Sesuai
Pembelajaran	menyenangkan	Belajar sambil bermain			Sesuai
Meningkatkan	kerja sama	Permainan kelompok			Sesuai
Mempermudah konsep	pemahaman	Materi melalui kartu	materi dan kartu soal		Sesuai
Meningkatkan belajar	motivasi	Adanya penghargaan	kompetisi	dan	Sesuai
Meningkatkan hasil belajar		Pengulangan permainan	konsep	melalui	Sesuai



Gambar 3. Kesesuaian Kebutuhan dengan Karakteristik *Board game*

Berdasarkan Tabel 5, *media board game* memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Board game* mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Adanya kartu soal, kartu materi, dan tantangan dalam permainan dapat membantu peserta didik memahami konsep IPAS secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadilah dan Nugraha (2023), yang menyatakan bahwa *board game* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari sisi guru, *media board game* dinilai mampu membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Melalui permainan kelompok, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Menurut Ramadani et al., (2025), penggunaan *board game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Antusiasme peserta didik terhadap *media board game* menunjukkan bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan *media board game* dalam pembelajaran IPAS sangat diperlukan. Rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya variasi media pembelajaran, serta tingginya minat peserta didik terhadap permainan edukatif menjadi dasar penting dalam pengembangan *media board game*. Dengan karakteristik yang dimilikinya, *media board game* berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fahmi Maria Ulfa, (2026) yang menyatakan bahwa *media board game* efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di UPT SDN Panyuran 1 Kelas IV sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi, rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta hasil belajar yang masih belum optimal. Hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pencapaian tujuan pembelajaran IPAS sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menghasilkan analisis kebutuhan yang lebih komprehensif sebagai dasar pengembangan media *board game* IPAS. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada uji efektivitas media, penelitian ini menegaskan karakteristik board game yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata guru dan peserta didik, meliputi papan permainan yang kontekstual, kartu materi dan kartu soal berbasis capaian pembelajaran, tantangan permainan, sistem poin dan reward, aturan permainan yang sederhana, serta aktivitas kolaboratif yang mendorong kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi landasan yang kuat dalam tahap perancangan media pada penelitian pengembangan selanjutnya.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *board game* berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, interaksi antarpeserta didik, serta mendukung pencapaian hasil belajar sesuai karakteristik Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini dapat dijadikan acuan bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena analisis kebutuhan hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam serta melanjutkan pada tahap pengembangan, validasi, dan uji efektivitas media *board game* untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelayakan dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan media pembelajaran board game Batula. *JIIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760-3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>
- Anggraeni, D. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. 4, 1106–1112. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.577>
- Atikasari, Y., & Dessty, Anatri., 2022. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 6638–6645.
- Aziza, N. (2024). Pengembangan board game kekayaan budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(1), 74-87. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i1.7698>
- Dea gita tasya dkk., 2024. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS*. 09, 637–650.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). *Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep*

- IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 9(3), 1381–1386. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>
- Khoirunnisa, I. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3635-3642.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Nurhayani, D., & Supriadi, D. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83-91. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Oktavia, A. D., & Wulandari, D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Board Game Genercha untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Muara Pendidikan*, 11(1), 94-104. <https://doi.org/10.52060/mp.v11i1.3991>
- Ramadani, P. A., Zaenal, R. M., Farhan, E., & Puadi, W. 2025. (2025). *Jurnal Didactical Mathematics Pengembangan Permainan Board Game “ Petualangan Bilangan ” Untuk*. 7, 589–602. <https://doi.org/10.31949/dm.v7i2.15526>
- Salim, L., dkk . (2024). (2024). *Pengembangan media pembelajaran*. 10(September).
- Sari & Rachmadyanti, 2025. (2025). *Pengembangan Media Board Game NARJI Untuk*. 13(4), 1183–1197.
- Sukmayanti, D. A., & Margunayasa, I. G. (2024). *Media Game Edukasi Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi*. 5(3), 203–212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.76872>
- Salma, S. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis Kebutuhan Media Board Game untuk Membiasakan Kemampuan Literasi Siswa Kelas III SD. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 6(1), 274-282. https://doi.org/10.56667/de_journal.v6i1.1841
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfa, F. M., & Hamidaturrohman, H. (2026). Efektivitas Media Journey Board Game Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 306-316. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6220>
- Widyaningrum, D., Permana, E. P., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 7-14. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.551>