



Studi Kasus: Implementasi *Board Game* Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Kelas V SDN Surgi Mufti 4

1Sri Kurnia Damayanti, 2Raudah, 3Irma Noor Afiyanti, 4Aldy Ferdiyansyah, 5Asniwati

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

DOI: ;

Article Info

Received: 2Th April 2025

Revised: 15Th April 2025

Accepted: 30Th April 2025

Correspondence:

Email:

2310125220057@mhs.ul.ac.id

Abstract: This study examines the implementation of the Board Game learning media "Arena Jelajah Bencana" based on Augmented Reality as a solution to the problems of social studies learning in class V SDN Surgi Mufti 4. Using a qualitative descriptive approach through a case study, the study was conducted on 35 students and homeroom teachers of class V as informants. Data collection was carried out through interviews, observations, and documentation, with data analysis using triangulation techniques. The results of the study showed that previously social studies learning at the school used a projector to display videos from YouTube and the Merdeka Mengajar Platform (PMM), which caused students to tend to be passive. The Board Game media "Arena Jelajah Bencana" integrated with Augmented Reality technology succeeded in creating interactive and contextual learning through 3D visual simulations of disaster events, group collaboration, and educational challenges. The results of the study revealed the positive impact of the implementation of the media in four main aspects: (1) students' learning motivation is reflected through curiosity and meaningful questions that arise during learning; (2) the transformation of students' active participation, especially those who were previously passive, to be more courageous in group discussions; (3) development of interest in learning about natural disaster material, shown by high enthusiasm and longer attention duration; and (4) students' ability to explain the concept of natural disasters in a structured manner shows good learning outcomes.

Keywords: Implementation; Board Game; Augmented Reality; Learning Media

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan di bidang teknologi dan informasi telah menciptakan kemudahan akses tanpa batas dalam pencarian beragam sumber informasi. Evolusi ini telah mengantarkan masyarakat semakin mendalam ke dalam suatu periode yang dikenal sebagai era digitalisasi (Rachman et al., 2025). Era digitalisasi ini seharusnya menjadi pedoman dalam menjalankan proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar (Suriansyah et al., 2023). Terciptanya pembelajaran yang efektif dan inovatif, diperlukan media yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar (Hamidiyah & Yermiandhoko, 2020). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Bawono & Putra, 2023). Penggunaan media ini tidak hanya mampu menarik minat

siswa, tetapi juga dapat memusatkan perhatian, emosi, dan pikiran mereka dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Musyaffa & Isdaryanti, 2024). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang penting bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Dengan adanya media, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, serta terdorong untuk mengekspresikan diri melalui tulisan, pembicaraan, dan imajinasi mereka.

Secara didaktis dan psikologis, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan psikologis anak dalam proses belajar. Media yang digunakan secara tepat, dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang dapat dirasakan

Email: 2310125220057@mhs.ul.ac.id

langsung oleh siswa (Andriani et al., 2024). Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan siswa dalam memahami materi, terutama dengan cara mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Pembelajaran yang disampaikan melalui media memiliki dampak yang jauh lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Kamila & Sukartono, 2023). Penggunaan media pembelajaran mencerminkan pentingnya inovasi dan kreativitas guru dalam merencanakan proses pembelajaran, mengingat peran kunci yang dimiliki oleh media tersebut dalam dunia pendidikan (Syahrani & Gunawan, 2024). Berbagai teknologi dan alat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi dan pemahaman yang lebih baik (Kurnia & Yulianengsih, 2024). Penggunaan teknologi tersebut menjadi salah satu upaya guru untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran IPS di SDN Surgi Mufti 4 kelas V, fakta lapangan menunjukkan ada beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran IPS, guru mengandalkan media pembelajaran berupa proyektor untuk menampilkan materi melalui video pembelajaran dari YouTube maupun Platform Merdeka Mengajar (PMM). Hasil wawancara dengan wali kelas menguatkan temuan tersebut, bahwa penggunaan media digital seperti video dianggap praktis dan membantu dalam menyampaikan materi secara visual dan audio. Namun, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung membosankan karena tidak ada kegiatan pendukung yang melibatkan mereka secara langsung. Meskipun media tersebut memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, penggunaannya memiliki sejumlah keterbatasan yang cukup signifikan. Ketiadaan media pembelajaran yang bersifat pendamping atau pelengkap menyebabkan proses belajar mengajar berlangsung secara satu arah dan kurang interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran, karena mereka hanya menerima informasi tanpa adanya stimulus yang mendorong keterlibatan aktif, baik secara kognitif maupun afektif.

Dampak dari ketiadaan media pembelajaran pendamping dalam penggunaan video pembelajaran tersebut adalah berpotensi menurunkan motivasi belajar dan pemahaman materi, karena siswa tidak diberikan ruang untuk mengeksplorasi, berpartisipasi, maupun membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Siswa sering kali menunjukkan kurangnya antusiasme, partisipasi, dan ketertarikan dalam memahami materi IPS, padahal seharusnya pelajaran ini dapat menjadi menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Hasibuan et al., 2024). Siswa sering merasa tidak tertarik ketika hanya menyaksikan video pembelajaran tanpa aktivitas pendukung (Pratiwi et al., 2024). Akibatnya, saat guru memberikan pertanyaan atau tugas terkait materi tersebut, mereka mengalami kesulitan menjawab atau menyelesaikannya karena pemahaman mereka belum optimal. Hal ini

menunjukkan pentingnya keberadaan media pembelajaran interaktif yang mendukung partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Surgi Mufti 4 khususnya pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang, peneliti memberikan alternatif penyelesaian masalah berupa media pembelajaran *board game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality*. Media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan monopoli yang mana diadaptasi menjadi sarana edukatif yang menghibur untuk mendukung proses belajar, sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna konten pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ardhani et al., 2021). Media pembelajaran ini dilengkapi petak-petak yang menampilkan ilustrasi bencana alam, instruksi menarik, dan tantangan. Dilengkapi kartu tantangan untuk mengembangkan pemikiran kritis siswa, dadu, pion penanda pemain, dan bintang sebagai pengganti uang dalam monopoli. Selain itu, media pembelajaran ini terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* yang memanfaatkan aplikasi Assemblr EDU (Lestariningsih et al., 2024). *Augmented Reality* adalah integrasi objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara langsung yang muncul ketika perangkat digunakan pada objek fisik sebenarnya (Yuniawatika et al., 2023). *Augmented Reality* telah menciptakan dimensi baru dalam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar (Saputra, 2020). Teknologi ini mampu mendukung dan memperkaya kualitas pembelajaran melalui kombinasi elemen virtual dengan lingkungan fisik yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

Tedapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas media pembelajaran berbasis monopoli ini. Pertama, pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan monopoli sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS bagi siswa (Anggraini & Kristin, 2022). Kedua, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar yang bertujuan untuk melatih daya ingat siswa dalam menguasai konsep materi, serta mendorong keberanian mereka dalam mengemukakan pendapat (Kurniawati et al., (2021). Ketiga, media pembelajaran serupa yang menunjukkan efektivitas dalam membantu siswa memahami dan menerima materi secara lebih konkret, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa (May Sela et al., 2023). Dari ketiga hasil penelitian tersebut, belum ditemukan pengembangan media pembelajaran IPS yang secara spesifik memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Padahal, di era digital saat ini, integrasi antara media pembelajaran interaktif berbasis konkret dan teknologi digital sangat penting untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak implementasi *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Surgi Mufti 4. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan media pembelajaran inovatif tersebut terhadap pemahaman konsep bencana alam, tingkat keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dengan era digital bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif sendiri merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial melalui analisis data non-numerik, seperti hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen (Prasetyawati, 2021). Studi kasus ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Board Game* “Arena Jelajah Bencana” berbasis *Augmented Reality* (AR) pada peserta didik kelas V di SDN Surgi Mufti 4. Subjek penelitian meliputi guru wali kelas V dan siswa sebanyak 35 orang sebagai informan utama. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi guru wali kelas dan siswa terhadap pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran materi Bumiku Sayang Bumiku Malang. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dengan media serta tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi mencakup foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil kerja siswa (Ardiansyah et al., 2023). Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menerapkan teknik triangulasi, yaitu menggabungkan data dari ketiga sumber untuk meningkatkan validitas temuan melalui berbagai sudut pandang atau perspektif yang berbeda (Nurfajriani et al., 2024). Setelah data terkumpul, dilakukan proses reduksi data guna memfokuskan informasi yang relevan, diikuti dengan penyajian data dalam bentuk naratif dan visual agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola temuan di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Arena Jelajah Bencana berbasis *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep kebencanaan secara visual dan interaktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan media pembelajaran yang digunakan di kelas V SDN Surgi Mufti 4 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

- Problematika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi di kelas V selama proses pembelajaran IPS, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah proyektor yang dimanfaatkan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video dari YouTube. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan karena menyajikan materi secara visual melalui gambar, suara, dan animasi. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Meski demikian, hasil

observasi menunjukkan adanya beberapa kelemahan. Peserta didik terlihat pasif saat menonton video, hanya fokus menyimak tanpa menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan kemampuan siswa saat diminta menyelesaikan tugas secara mandiri.

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah proyektor yang menayangkan video pembelajaran dari YouTube dan Platform Merdeka Mengajar (PMM). Menurut beliau, media ini membantu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, karena materi yang ditampilkan dalam bentuk visual lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar. Meskipun demikian, beliau juga mengakui bahwa siswa cenderung menjadi pasif ketika hanya menonton video. Ketika diberikan tugas, sebagian dari siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal secara mandiri karena tidak benar-benar memahami isi materi. Guru juga menyampaikan bahwa membuat media pembelajaran sendiri dalam bentuk video membutuhkan waktu dan keterampilan teknis tertentu, sehingga lebih sering memanfaatkan video yang tersedia secara daring. Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran menggunakan video, terutama karena tampilannya menarik dan siswa tidak mudah bosan. Siswa merasa bahwa video dari YouTube dan PMM membantu mereka memahami materi lebih cepat dibandingkan metode ceramah biasa. Namun, mereka juga menyampaikan perlunya penjelasan tambahan dari guru agar materi benar-benar dipahami, terutama untuk topik-topik yang sulit. Hal ini menunjukkan bahwa selain media pembelajaran yang menarik, dukungan berupa penjelasan langsung dari guru dan tambahan media penunjang lainnya tetap diperlukan untuk memperkuat pemahaman siswa.



Gambar 3.1 Guru menayangkan video pembelajaran dari YouTube

- Media *Board Game* Arena Jelajah Bencana Berbasis *Augmented Reality*

Arena Jelajah Bencana merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk board game edukatif yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Media ini dirancang untuk mengenalkan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi kebencanaan secara menyenangkan dan kontekstual. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dan teknologi visual, media ini memberikan pengalaman belajar yang imersif sekaligus memperkuat karakter kolaboratif dan tanggap bencana. Media ini bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai penguatan nilai kebersamaan dan kesiapsiagaan

bencana. Permainan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar sambil bermain dan berperan dalam menyelesaikan tantangan yang terkait dengan situasi bencana.

Media pembelajaran *Board Game* “Arena Jelajah Bencana” memiliki ciri khas yang membedakannya sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan edukatif. Media ini berbentuk papan permainan edukatif yang dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga mendorong interaksi antar peserta didik. Permainan ini dilengkapi dengan pion dan dadu sebagai alat gerak, serta kotak instruksi dan kotak tantangan yang menggambarkan berbagai situasi kebencanaan seperti gempa bumi, tsunami, dan kebakaran hutan. Salah satu keunggulan utamanya adalah integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan siswa memindai barcode untuk menampilkan simulasi visual 3D dari peristiwa bencana melalui perangkat elektronik seperti tablet atau smartphone. Selain itu, sistem permainan ini menggunakan poin berupa bintang untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan tantangan atau menyelesaikan permainan, sekaligus menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat. Media ini secara keseluruhan menekankan pada nilai edukatif, kolaboratif, serta penguatan karakter peserta didik dalam memahami dan menghadapi isu kebencanaan.

Arena Jelajah Bencana tergolong sebagai media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, karena mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat aktif dalam giliran bermain, menjawab tantangan, serta mengambil keputusan bersama. Media ini juga bersifat simulatif dan kontekstual, karena menyajikan situasi nyata yang berhubungan langsung dengan bencana dalam format permainan yang mudah dipahami anak-anak sekolah dasar. Kehadiran teknologi *Augmented Reality* (AR) yang visual dan menarik semakin memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, permainan ini mengembangkan sikap kolaboratif dan kompetitif secara positif, mengajarkan pentingnya kerja sama tim sekaligus memacu semangat menyelesaikan tantangan. Dengan desain yang menyenangkan namun sarat makna edukatif, media ini menjadi salah satu alternatif yang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran aktif berbasis Kurikulum Merdeka.



Gambar 3.2 Board Game “Arena Jelajah Bencana”



Gambar 3.3 Media berbasis Augmented Reality (AR)

Cara Menggunakan Media Arena Jelajah Bencana

a) Persiapan Permainan

1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 7 orang.
2. Setiap kelompok diberi nomor kelompok dan diatur berbaris satu baris ke belakang, dengan kapten kelompok di depan.
3. Kapten bermain terlebih dahulu, disusul anggota berikutnya secara bergiliran.
4. Pemain yang telah selesai bermain akan berpindah ke belakang barisan kelompoknya.

b) Aturan Permainan

1. Pemain melemparkan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan diambil pion.
2. Pion dipindahkan sesuai jumlah angka dadu mengikuti arah jalur papan.
3. Jika pion berhenti di kotak bencana (gambar tsunami, gempa, dll), tidak ada tindakan khusus hanya ilustrasi situasi.
4. Jika berhenti di kotak instruksi, pemain mengikuti perintah pada kotak, misalnya: "Tsunami! Maju 3 langkah", "Gunung Meletus! Mundur 1 langkah", "Gempa Bumi! Lewati giliran", "Kebakaran Hutan! Kembali ke Start", "Bantuan Datang! Maju 2 langkah", "Simulasi! Maju 3 langkah"
5. Jika pion berhenti di kotak Tantangan, pemain harus menjawab pertanyaan dari kartu tantangan. Jawaban benar akan mendapat bintang 1.
6. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan satu putaran dari *start* ke *finish* juga mendapat bintang 1.
7. Kelompok yang mengumpulkan bintang terbanyak di akhir permainan akan menjadi pemenang.

c. Implementasi Media Board Game Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, implementasi media Arena Jelajah Bencana dilaksanakan di kelas V SDN Surgi Mufti 4 dengan melibatkan seluruh siswa yang dibagi dalam lima kelompok. Kegiatan berlangsung secara berurutan, mulai dari instruksi permainan, lempar dadu, hingga pemindaian barcode *Augmented Reality* (AR) yang menampilkan visual bencana. Suasana kelas terlihat sangat aktif dan dinamis, dengan siswa yang antusias mengikuti permainan dan tampak fokus saat menyaksikan simulasi bencana melalui perangkat.



Gambar 3.4 Bermain *Board Game*



Gambar 3.5 Siswa menjawab soal tantangan



Gambar 3.6 Menampilkan Bencana Tsunami berbasis AR

Dari hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penggunaan media ini sangat membantu siswa dalam memahami materi bencana alam karena mereka dapat melihat langsung gambaran nyata melalui *Augmented Reality* (AR). Selain itu, siswa menjadi lebih cepat memahami konsep, terlihat aktif menjawab pertanyaan, serta lebih terlibat dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan ini adalah pengalaman pertama menggunakan media *Augmented Reality* (AR), dan merasa puas meskipun masih ada keterbatasan teknis. Media ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, minat dan hasil belajar siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih responsif dan aktif, terutama saat menjawab tantangan atau berdiskusi dalam kelompok. Media ini juga menumbuhkan semangat kolaborasi dan daya kritis siswa melalui pengalaman bermain yang edukatif. Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dalam implementasi. Berdasarkan wawancara guru, keterbatasan perangkat seperti smartphone menyebabkan penggunaan *Augmented Reality* (AR) harus dilakukan secara bergantian, sehingga kurang efisien waktu. Guru juga mengungkapkan perlunya peningkatan dalam variasi gambar dan visual *Augmented Reality* (AR) agar lebih menarik dan mendalam. Secara keseluruhan, implementasi media ini berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

bencana alam sesuai tujuan Bab 8 Bumiku Malang, Bumiku Sayang.

Pembahasan

Media pembelajaran *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Surgi Mufti 4 saat mempelajari materi bencana alam. "Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang substansial dibandingkan metode konvensional, khususnya pada materi yang menuntut visualisasi kompleks seperti bencana alam (Sadewo, 2021). Implementasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS mendorong motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman *immersive* yang membuat mereka bertahan lebih lama dalam mengeksplorasi materi pembelajaran (Yuniawatika et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* ini menciptakan lingkungan belajar yang merangsang rasa ingin tahu siswa, ditunjukkan dengan meningkatnya pertanyaan siswa secara bermakna dibandingkan sebelum penggunaan media ini (Saputra, 2020). Oleh karena itu, motivasi belajar yang tercermin ini menjadi dasar perubahan positif dalam berbagai aspek pembelajaran IPS lainnya.

Partisipasi aktif siswa kelas V dalam pembelajaran IPS mengalami transformasi yang positif melalui penggunaan *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality*. Hasil Observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* menunjukkan partisipasi aktif siswa secara signifikan, dengan perubahan paling mencolok terlihat pada kelompok siswa yang sebelumnya cenderung pasif (Istiningsih et al., 2021). Implementasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS mendorong partisipasi verbal dan fisik siswa, dengan kontribusi yang substansial dalam diskusi kelompok dibandingkan pembelajaran konvensional (Syafa'ah et al., 2025; Nuraeni et al., 2023). Perubahan ini sangat terlihat di kelas V SDN Surgi Mufti 4, dimana siswa yang sebelumnya enggan bersuara kini menjadi lebih aktif mengajukan pendapat dan terlibat dalam diskusi kelompok saat menggunakan *Board Game* berbasis *Augmented Reality* ini.

Minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS khususnya materi bencana alam menunjukkan perkembangan yang menggembirakan setelah diperkenalkannya *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality*. Minat belajar siswa menunjukkan transformasi positif setelah penerapan media pembelajaran tersebut, tercermin dari antusiasme yang meningkat saat mempelajari materi kebencanaan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya yang kurang menunjukkan ketertarikan (Wiliyanti et al., 2024; Ferdiyansyah et al., 2021). Teknologi *Augmented Reality* berhasil meningkatkan durasi attensi siswa jauh lebih lama pada topik-topik kompleks seperti proses terjadinya bencana alam, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional (Hamidiyah & Yermiandhoko, 2020). Penggunaan media *Augmented Reality* menghasilkan retensi minat yang lebih berkelanjutan, dengan sebagian besar siswa melaporkan keinginan untuk mempelajari topik terkait secara lebih

mendalam di luar jam pelajaran (Ardhani et al., 2021). Perubahan ini terlihat jelas di SDN Surgi Mufti 4, dimana sebagian siswa menganggap materi bencana alam sebagai topik yang membosankan, melainkan sebagai petualangan pengetahuan yang menarik berkat pengalaman interaktif yang ditawarkan oleh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Hasil belajar dan semangat keaktifan siswa kelas V SDN Surgi Mufti 4 mengalami perubahan positif setelah penggunaan *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS. Pengamatan terhadap respon siswa saat pembelajaran menunjukkan kedalaman pemahaman yang lebih baik setelah implementasi media berbasis *Augmented Reality*, terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan konsep bencana alam secara lebih terstruktur (Anggriyani & Hrp, 2021). Siswa yang menggunakan media pembelajaran ini menunjukkan performa kognitif yang lebih baik dalam tes pemahaman konsep bencana alam (Pratiwi et al., 2024). Penggunaan *Augmented Reality* secara konsisten menghasilkan perubahan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa (Putri et al., 2023). Pengamatan di SDN Surgi Mufti 4 memperlihatkan bahwa *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi juga secara nyata meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bencana alam yang kompleks.

Kesimpulan

Media pembelajaran *Board Game* "Arena Jelajah Bencana" berbasis *Augmented Reality* telah terbukti efektif mengatasi problematika pembelajaran IPS di kelas V SDN Surgi Mufti 4. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif dalam empat aspek utama pembelajaran. Motivasi belajar siswa terlihat dengan terciptanya lingkungan yang merangsang rasa ingin tahu, ditandai dengan peningkatan jumlah pertanyaan bermakna dari siswa. Partisipasi aktif mengalami transformasi yang positif, terutama pada siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mengajukan pendapat dalam diskusi kelompok. Minat belajar siswa terhadap materi bencana alam berkembang dengan antusiasme tinggi, perhatian lebih fokus, dan durasi attensi yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil belajar juga mengalami perubahan positif, terlihat dari kemampuan siswa menjelaskan konsep bencana alam secara lebih terstruktur dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi kompleks.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan kepada berbagai pihak. Bagi mahasiswa pendidikan, disarankan untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mengedepankan interaktivitas dan partisipasi aktif siswa. Bagi guru, direkomendasikan untuk mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS, terutama untuk materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi, dengan meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Bagi sekolah, disarankan untuk menyediakan infrastruktur dan fasilitas pendukung seperti

perangkat smartphone/tablet dalam jumlah yang memadai untuk mengoptimalkan penggunaan media berbasis *Augmented Reality*, serta mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif bagi guru. Penting juga bagi sekolah untuk mendorong kolaborasi antar guru dalam mengembangkan variasi konten *Augmented Reality* yang lebih beragam dan menarik untuk berbagai materi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan kontekstual sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Daftar Pustaka

- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Anggriyani, I., & Hrp, N. A. (2021). Peningkatan Daya Ingat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Penggunaan Teknik Mnemonic Pada Kelas XI Mas Al-Barakah. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 657–666. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.657-666>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bawono, A. S., & Putra, G. M. C. (2023). Pengembangan augmented reality berbasis assemblr edu pada muatan pelajaran ips kelas v sd. 6(1), 47–55.
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfan, M., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 888–896. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamidiyah, Y. K., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 928–938. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgds/article/view/35950>
- Hasibuan, S. H., Ritonga, S., Ritonga, S. A., Yulizar, I., Braking, I., Belajar, M., & Ibtidaiyah, M. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas 5 MIS Harisma Pulo Padang*. 1–12.
- Istiningsih, S., Puji Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920.
- Kurnia, N. N., & Yulianengsih, N. L. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas 5 Sd Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1).
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved*, 8(4), 860–873. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., Zulfiati, H. M., Lestariningsih, D., Wibawa, S., Zulfiati, H. M., Tamansiswa, U. S., Tamansiswa, U. S., Tamansiswa, U. S., Reality, A., & Kritis, B. (2024). *Boradgame Ular tangga Berbasis Augmented Reality dengan Model Prblem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Keragaman Budaya*. 8(2), 324–336.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2507–2522.
- Ni Wayan Cika Pratiwi, Margunayasa, I. G., & I Wayan Lasmanwan. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 279–284. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif Wiyanda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(September), 1–23.
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema*, 2(2), 90–99. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>
- Rachman, A., Widya, T. P., Ferdiansyah, A., Budi, A. M., Hidayat, A., Rizqi, M., Azkia, N., Pendidikan, D., & Dasar, G. S. (2025). *Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar*. 8, 1516–1522.
- Sadewo, D. S. (2021). Hubungan Perhatian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak dalam Mengerjakan Perkerjaan Rumah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 59–66.
- Saputra, H. N. (2020). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran*. 7(2018), 92–97.
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Purwanti, R., Adiattoni, M., Nurmala, D., & Hapipah. (2023). Pengembangan Media Gawi Manuntung Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat 5.0 dan Karakter Waja Sampai Kaputing. *Journal of Education Research*, 4(4), 2205–2218. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/587>
- Syafa'ah, U., Subekti, E. E., & Cahyadi, F. (2025). Pengembangan Media Game Monopoli Baruung Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2548–6950.
- Syahrami, L., & Gunawan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1768–1773. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1230>
- T.A.S. Putri, Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 287–309. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). *BIOCHEPHY : Journal of Science Education A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP*. 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>
- Yuniawatika, Nurlatifah, H., Anggraini, S. P., & Sunaryo. (2023). Penerapan Media HISAPP Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa SD pada Materi Sejarah Application of Augmented Reality-Based HISAPP Media as an Effort to Increase Elementary School Students ' Understanding of Historical Mater. *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 245–254.