

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang signifikan dalam hampir setiap kehidupan manusia, masalah-masalah yang muncul dapat diselesaikan melalui penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berkembang setiap waktunya (Alfiansyah, 2020). Meskipun memberi banyak manfaat bagi kehidupan manusia, perubahan ini juga menempatkan kita dalam era persaingan dunia pendidikan yang ketat. Dalam konteks ini, lembaga pendidikan memiliki berbagai komponen penting, salah satunya adalah guru sebagai pendidik. Pendidikan merupakan kebutuhan yang esensial dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan berbagai potensi serta keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan juga lingkungannya (Azizah & Erwin, 2022).

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting, yakni tidak hanya mendidik atau mengajar dengan baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan ialah pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) (Wijaya et al., 2022)

Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk membantu mempermudah seseorang belajar, hingga terjadi belajar secara optimal. Dalam pembelajaran terdapat aktivitas individu peserta didik serta adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas peserta didik. Dan tujuan dari pembelajaran itu adalah untuk mendapatkan ilmu atau pun pelajaran yang berguna bagi seseorang. Peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator, yaitu untuk memfasilitasi semua

kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* (Relita & Karnia, 2021). Hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memiliki keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, maka dapat membuat hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat meningkat.

Banyak sekali pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Kurniawan et al., 2023). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu wahana penyalur pesan materi yang disampaikan oleh guru agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang disampaikan (Amalia, 2020). Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik karena dengan media pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas (Irawan & Rini, 2019)

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA masuk kedalam mata pelajaran yang digabung dengan mata pelajaran IPS yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dimana IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan mata pelajaran yang mengajak peserta didik untuk mempelajari gejala yang ada di alam sekitar, sedangkan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang memiliki hubungan dengan kehidupan sosial. Dalam konteks ini, condong pada muatan IPS. Materi kekayaan budaya Indonesia merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik dituntut untuk aktif, mampu berpikir kritis, serta kemampuan kerja sama agar dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Tidak hanya peserta didik, guru pun harus memberikan pengajaran yang bervariatif guna mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

di dalam kelas. Namun berkebalikan dengan itu, dalam materi kekayaan budaya Indonesia guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan mengenai kekayaan budaya Indonesia. Dalam hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Devi et al., 2023) penggunaan media permainan monopoli dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, aktif serta fokus. Dibuktikan saat sebelum dilakukan treatment, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 71, setelah dilakukan treatment hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata 89. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Masnarati, 2020) bahwa media permainan monopoli mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan kenaikan pretest-posttest pada kelas eksperimen sebesar 55% sedangkan kelas kontrol 18%.

Media permainan monopoli dalam penelitian terdahulu menghasilkan hasil yang positif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Faisal (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Rimawati et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terehdap Hasil Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Ppkn peserta didik Kelas V Sd Negeri 19 Ambon” Penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Dari argumen diatas, diperlukan adanya peran guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik akan tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia.”** Dalam penelitian ini, peneliti memilih media monopoli karena anak usia SD umumnya sangat suka bermain. Melalui media monopoli, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta merangsang pola pikir mereka agar lebih inovatif, kreatif, dan kritis, sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dalam penelitian ini akan dilakukan oleh guru kelas masing-masing, peneliti hanya akan bertindak sebagai observer guna mengamati keterlaksanaan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu,, untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

Melalui media pembelajaran permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan mandiri

2. Bagi Guru/ Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran lain, yang baik dan konsisten agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Serta dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat

3. Bagi penelitian Selanjutnya

Dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPAS, dan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah hanya terfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar materi Kekayaan Budaya yang dilakukan di kelas IV UPT SDN 57 Gresik Tahun Ajaran 2024/2025

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan monopoli yang berisi materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Permainan ini mencakup bank soal dan bank materi yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi tersebut dengan cara yang menyenangkan. Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini merupakan monopoli yang pernah dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap

hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut berdasarkan informasi tersebut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Adapun yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajara peserta didik dalam ranah kognitif (mengingat, memahami, menganalisis, mengevaluasi).

3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Merupakan materi yang menjelaskan mengenai Kekayaan Budaya Indonesia meliputi keanekaragaman suku, tradisi, adat istiadat, senjata tradisional, dan juga tarian serta lagu tradisional dari daerah.

