

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan menjadi sangat penting dalam prosesnya karena sasaran yang ingin dicapai atau dikejar melalui pendidikan. Pendidikan selalu memiliki tujuan yang ingin dicapai saat dilaksanakan. Hal ini terlihat dari sistem pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan pada masa Orde Lama berbeda dengan tujuan pendidikan pada masa Orde Baru. Sejak Orde Baru hingga saat ini, tujuan pendidikan terus berubah sesuai dengan perkembangan dan kemajuan masyarakat dan negara Indonesia.<sup>1</sup> Namun faktanya, kurikulum merdeka merupakan hal yang baru bagi guru maupun siswa, sehingga adanya kendala dalam pembelajaran yaitu kesulitan siswa dalam belajar.<sup>2</sup> Seperti pada mata pelajaran IPAS, dimana IPA dan IPS yang dijadikan satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka akan menimbulkan kesulitan karena keduanya dianggap memiliki ciri materi yang berbeda yakni mempelajari tentang benda hidup dan sejarah.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Abdilllah Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*, ed. by Amiruddin Candra Wijaya (Medan: Pengembangan, Lembaga Peduli Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019).

<sup>2</sup> Nailatis Sa'adah, Neni Hermita, and dan Muhammad Fendrik, 'Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka', *Journal of Primary Education*, 6.2 (2023), 210.

<sup>3</sup> Delina Andreani and Ganes Gunansyah, 'Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulu Merdeka', *Jpgsd*, 11.9 (2023), 1844.

Pembelajaran adalah sebuah proses dimana murid dan guru berinteraksi. Proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di antara berbagai sekolah yang semua tampaknya memiliki beberapa hubungan dengan tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan belajar, ada strategi untuk interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal-balik yang berlangsung sepanjang proses pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembangunan bangsa dalam menjalankan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Sementara itu, fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang terlaksana selama ini masih belum mencapai tujuannya karena dalam proses pembelajarannya kurang efektif dengan kondisi peserta didik yang jumlahnya banyak dan pembelajaran yang terfokus pada buku membuat peserta didik merasa jenuh, sehingga komunikasi timbal balik antara siswa dan guru kurang maksimal.

Dalam pendidikan ada beberapa mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik diantaranya adalah IPAS. Berbagai bidang ilmu pengetahuan alam dan sosial, seperti fisika, biologi, kimia, sejarah dan geografi, yang akan dipelajari pada IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang dunia luar dan lingkungan mereka, serta untuk memberikan pengetahuan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Agustina menjelaskan bahwa tujuan kurikulum merdeka IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan pemahaman tentang pengetahuan dan keterampilan.<sup>6</sup> Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua

---

<sup>4</sup> Jajang Bayu Kelana and Duhita Savira Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD*, ed. by Galih Dani Septiyan Rahayu, *Edutrimedia Indonesia*, Pertama (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), 1.

<sup>5</sup> Ima Rahmawati Suhelayanti, Syamsiah Z, Nita Suleman Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, and Dewi Anzelina Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, ed. by Yayasan Kita Menulis, *Penerbit Yayasan Kita Menulis*, 2023, 7.

<sup>6</sup> Atikah Dewi Anggita and others, 'Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 SD N Panggung Lor', *Inventa*, 7.1 (2023), 80 <<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>>.

peserta didik minat terhadap mata pelajaran IPAS, dikarenakan ketika pembelajaran siswa menjadi bosan dengan pendekatan cereamah yang dilakukan oleh guru.<sup>7</sup>

Pendapat dari Purwanto menyatakan bahwa pemahaman sebagai tingkat kemampuan yang menghendaki peserta didik dapat mengenali definisi, konsep, situasi, dan peristiwa yang di temukan. <sup>8</sup> Pada pembelajaran IPAS, terutama pada materi yang berkaitan tentang pengetahuan alam pastinya banyak sekali materi-materi yang akan dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Namun kenyataannya, fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS ini banyaknya peserta didik yang masih merasa sulit dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya, dimana adanya sangkut paut antara materi dengan kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

Dalam proses belajar, pemahaman ada kaitannya dengan unsur-unsur psikologi lainnya seperti motivasi, konsentrasi dan reaksi. Sebagai peserta didik, siswa dapat mengembangkan fakta, ide dan keterampilan. Sementara itu pemahaman menurut Bloom dan Winkel mencakup kemampuan untuk memahami apa yang dipelajari. Membandingkan, mengidentifikasi, merinci, menghitung, mengubah, menguraikan, membedakan, mendiskusikan, memberi contoh, menerangkan, mengemukakan, merangkum, dan menjabarkan adalah beberapa hal yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik seseorang memahami hal tersebut. Akan tetapi, faktanya peserta didik belum mampu membandingkan, merinci ataupun yang lainnya dalam materi wujud zat dan perubahannya. Jet Pelin Kasiba Bangun dan kawan-kawan menyatakan bahwa

---

<sup>7</sup> Elfi Indriani and Desyandri, 'Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8.2 (2022), 1935–1936 <<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>>.

<sup>8</sup> Yerizon Angga Murizal, Yarman, 'Pemahaman Konsep Matematis Dan Model Pembelajaran Quantum Teaching', *Pendidikan Matematika*, 11.2 (2015), 19.

<sup>9</sup> Diah Ayu Rohmah, Yunita Hariyani, and Zainal Arifin, 'Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas v Sdn Tanjung Bumi 04', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.01 (2023), 6549 <<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8977>>.

masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam mengerjakan soal materi Sifat dan Perubahan Benda di kelas IV.<sup>10</sup>

pemahaman siswa merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan dunia pendidikan karena dengan paham siswa dapat mengaplikasikan apa yang dia pelajari disekolah dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam bertindak dan berperilaku. dalam dunia pendidikan kita, evaluasi belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. ranah kognitif adalah berilmu, ranah afektif adalah beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, mandiri, demokratis, bertanggung jawab. ranah psikomotornya adalah sehat, cakap, kreatif. ketiga ranah ini harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi belajar. oleh karena itu, pemahaman sangat penting dalam kegiatan pendidikan disekolah dan menjadi salah satu tingkatan dari ranah kognitif yang menjadi tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah pengetahuan yang mendalam terhadap materi yang diajarkan oleh guru.<sup>11</sup> sehingga pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi wujud zat dan perubahannya dengan media permainan monopoli.

Seorang guru dapat berinovasi dengan menggunakan media pendidikan untuk menyoroti potensi siswa dan untuk secara efektif mengelola kesulitan apa pun yang mungkin timbul selama proses pengajaran.<sup>12</sup> Metode pembelajaran terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut

---

<sup>10</sup> Jet Pelin Kasiba Bangun and S Hartono, 'Perubahan Benda Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Analysis of the Difficulty of Learning Materials of the Nature and Changes of Object in Class Iv Students of State Elementary School 040492 Batukarang , Payung District', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum*, 1 (2022), 3.

<sup>11</sup> Ibnu Rusydi, 'Pengaruh Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Hubungannya Dengan Akhlak Siswa Di Sekolah', *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1 (2018), 133–34 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552036>>.

<sup>12</sup> Sunarti Sunarti, Amril M, and Rian Vebrianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12.1 (2020), 76–80.

diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Seorang pendidik atau guru harus mampu menyusun metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar anak. Namun, dari hasil pengamatan di MI Al-Khairiyah Karanganyar bahwasanya dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak sedikitnya masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang monoton bisa menciptakan suasana kelas yang tidak nyaman, membuat siswa kesulitan belajar, kurang mampu berpikir kritis, dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi tidak bersemangat, pasif, mengantuk, mengobrol dan mengganggu teman-temannya. Situasi ini mengurangi aktivitas dan interaksi antar siswa, sehingga menurunkan tingkat aktivitas dan hasil belajar mereka.<sup>13</sup>

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nabila dan Rudy, bahwasanya dalam penelitiannya menyatakan mengenai hubungan antara media permainan game dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, keduanya memiliki hubungan yang signifikan.<sup>14</sup> Permainan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan tanpa tekanan. Media membantu mengimbangi proses otak kanan dan kiri, membangun struktur saraf yang berorientasi masa depan. Kondisi otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Monopoli adalah media permainan yang digunakan.<sup>15</sup> Namun pada kenyataannya, di kelas siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional,

---

<sup>13</sup> Sitilin Kumape, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tentang IPA Di Kelas VI SD Inpres Palupi”, *Jurnal Kreatif Todulako Online*, 4.4 (2015), 352.

<sup>14</sup> Nabila Putriani and Rudy Gunawan, ‘Media Games Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Pada Muatan IPAS’, *Journal of Education Action Research*, 7.3 (2023), 413 <<https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>>.

<sup>15</sup> Minish Amandatriya Nissa Adilah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 5077 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>>.

sehingga Dalam pendidikan dan teknologi semakin berkembang, tidak selamanya proses pembelajaran konvensional yang terus terfokus pada guru dan alat tulis saja.<sup>16</sup>

Berdasarkan penelitian yang serupa dengan yang diteliti oleh penulis yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas Iv Sd” (2021).<sup>17</sup> Persamaan dalam penelitian ini adalah produk yang dihasilkan sama-sama berupa monopoli dengan menggunakan model yang sama yaitu ADDIE. Perbedaannya terletak pada desain media, dimana pada penelitian ini menggunakan buku panduan, terdapat kartu hak milik, menggunakan dadu, serta mata pelajaran dimana pada penelitian ini tertuju untuk mata pelajaran IPA, sedangkan mata pelajaran yang akan dituju oleh penulis ialah IPAS dimana IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS yang dijadikan satu, kemudian tujuan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Azizah dan kawan-kawan yaitu agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media permainan monopoli. Sedangkan tujuan yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS serta untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media permainan monopoli ini ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Dan perbedaan yang lainnya terletak pada tempat penelitian.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan menerapkan salah satu media permainan anak-anak yaitu permainan moonopoli terhadap mata pelajaran IPAS terutama dalam materi wujud zat dan perubahannya.

---

<sup>16</sup> Ekohariadi Ary Yulianti, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar’, *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5.1 (2021), 528.

<sup>17</sup> Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA’, *Jurnal Pijar Mipa*, 16.2 (2021), 170–175 <<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>>.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya keberanian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
2. Kurangnya keefektifan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas
3. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPAS
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya
5. Peserta didik kurang mampu dalam mengerjakan soal
6. Keterbatasannya penggunaan media pembelajaran
7. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar

## **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi yang dilakukan, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan monopoli
2. Menganalisis efektivitas media permainan monopoli terhadap mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya.
3. menganalisis pemahaman siswa terhadap materi wujud zat dan perubahannya

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi wujud zat dan perubahannya?
2. Bagaimana pemahaman Siswa Kelas IV MI, terhadap materi wujud zat dan perubahannya?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis monopoli dan ular tangga terhadap pemahaman Siswa Kelas IV MI?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli.
3. Untuk mengetahui keefektifan media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif dan tepat.

#### b. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu setiap guru dalam penggunaan media yang efektif

##### b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menentukan media pembelajaran yang tepat, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I berisi pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, keuntungan dari penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisikan kajian pustaka yang terdiri atas landasan teori dimana terdapat beberapa penjelasan yaitu tentang pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian monopoli, manfaat monopoli, kekurangan dan kelebihan monopoli, tentang materi wujud zat dan perubahannya, pengertian efektivitas, pemahaman belajar; penerapan media pembelajaran; hasil-hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir penelitian.

BAB III berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari: metode penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, tempat dan waktu.

BAB IV berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas: pengembangan media permainan monopoli wujud zat dan perubahannya meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi; perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media permainan monopoli; keefektifan media permainan monopoli dan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV; dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisikan penutup yang terdiri atas : kesimpulan dan saran.