

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, hal ini dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Sebagaimana disampaikan Nurrita (2018, h. 175) bahwa hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditandai dengan perubahan perilaku siswa. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil memahami dan menginternalisasi materi pelajaran sehingga dapat dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi pada siswa.

Hasil belajar yang baik ditandai dengan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan (Wicaksono & Iswan, 2019, h. 115). Hasil belajar idealnya mampu mencerminkan pencapaian keterampilan yang mendukung pengembangan holistik siswa. Tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, hasil belajar yang diharapkan juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik siswa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta

bertanggung jawab. Berdasarkan undang-undang tersebut sebagai bentuk hasil belajar, diharapkan siswa dapat menjadi individu yang berkualitas, terampil, memperoleh keterampilan kritis dan memiliki karakter yang dapat menerapkan nilai-nilai moral dan sosial yang demokratis dalam menjalani kehidupan di masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Dari hasil belajar, diharapkan setiap siswa mampu untuk memahami proses pembelajaran sehingga akan memiliki perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Namun, kenyataannya hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar ditemukan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal. Dari hasil nilai ulangan harian, diperoleh bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria yang ditentukan. Adapun Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yaitu 70, namun dari 20 orang siswa kelas IV diperoleh 7 orang siswa atau hanya 35% yang mencapai nilai KKTP sedangkan yang tidak mencapai berjumlah 13 siswa atau sebanyak 65%.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks pelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih minim dan kurang bervariasi. Selain itu, belum adanya upaya untuk mengintegrasikan media yang berorientasi belajar sambil bermain. Kekurangan ini dapat mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga masih kurang bervariasi dengan didominasi ceramah dan

tanya jawab sehingga siswa kurang terlibat langsung dalam pembelajaran. Akibatnya, sebagian siswa lebih memilih bermain dengan temannya dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Hal ini menyebabkan siswa kurang fokus dan tidak serius dalam memperhatikan guru selama proses pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka perlu menjadi bahan pertimbangan untuk membuat inovasi pembelajaran yang membantu siswa belajar lebih baik. Inovasi ini dapat mencakup model pembelajaran, media, dan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Tobamba dkk (2019, h. 372) penggunaan media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka akan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang efektif. Sejalan dengan hal itu Ratumanan & Rosmiati (2019, h. 267) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Fungsinya sebagai perantara atau penghubung antara guru dengan siswa sangat penting agar dapat menstimulus motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara bermakna (Hasan dkk, 2021, h. 29).

Kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar masih cenderung menekankan pada hal-hal yang konkret dan berorientasi pada bermain (Afandi, 2015, h. 80). Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran yang mengkombinasikan unsur bermain dijenjang pendidikan SD dapat dijadikan sebagai inovasi untuk mencapai pembelajaran yang memiliki feedback positif, antusiasme, dan yang terpenting menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

bagi siswa (Sihotang, 2022, h. 61). Dalam pembelajaran IPAS, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa, seperti modifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Pemilihan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya untuk melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi dan dapat melatih keberanian siswa untuk menyuarakan pendapatnya. Media permainan monopoli mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga berpotensi untuk mempengaruhi hasil belajar siswa (Suciati dkk, 2015, h. 177).

Permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak dengan cara melakukan sewa dan kegiatan jual beli berdasarkan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana (Kasma dkk, 2018, h. 889). Namun, dalam penelitian ini permainan dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam penelitian ini, permainan monopoli yang semula merupakan permainan umum akan dikembangkan agar sesuai digunakan untuk mendukung proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia. Pemilihan materi keragaman budaya Indonesia didasarkan pada tujuan agar siswa dapat mengenal dan menghargai keanekaragaman budaya yang ada. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap kepedulian siswa dalam menjaga dan melestarikan keragaman budaya di Indonesia.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian oleh Marcela dkk (2022) yaitu media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD dengan hasil kategori valid dan sangat praktis digunakan

dalam pembelajaran. Kemudian ide peneliti juga relevan dengan penelitian oleh Ardahni dkk (2021) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPA dengan hasil validasi media 93%, validasi materi 94% dan respon peserta didik kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%.

Berdasarkan relevansi penelitian-penelitian tersebut dan data dari SD Negeri 124398 Pematangsiantar maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Pengembangan ini sangat penting karena sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang masih senang belajar sambil bermain. Harapannya pengembangan media ini dapat merangsang keaktifan dan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang edukatif dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru kurang variatif dalam mengembangkan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.
2. Siswa kurang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

3. Belum adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang berorientasi belajar sambil bermain.
4. Hasil belajar siswa yang masih cenderung rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan di atas dan karena keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan peneliti untuk meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut: Penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPAS materi “Keragaman Budaya Indonesia”. Namun karena keragaman budaya Indonesia terlalu banyak dan luas, peneliti hanya mengambil keragaman budaya yang ada di provinsi Sumatera Utara sesuai dengan submateri Budaya Disekitarku. Kemudian pengukuran hasil belajar akan difokuskan pada penilaian kognitifnya saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024?

3. Bagaimana efektivitas media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas dari media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui praktikalitas dari media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pembelajaran IPAS disekolah. Secara khusus hal ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan yang sudah ada atau untuk digunakan sebagai bahan tambahan dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi serta memfasilitasi siswa dalam belajar dan memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media permainan monopoli ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai referensi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil pengembangan media permainan monopoli ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran dan meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti lainnya

Hasil pengembangan media permainan monopoli ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan ataupun referensi dalam mengembangkan disiplin ilmu yang dimilikinya melalui penelitian yang lebih mendalam.