

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam dunia Pendidikan erat ikatannya dengan kegiatan belajar dan mengajar. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif dan mendorong peserta didik belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun belajar di kelas. Materi pembelajaran yang disampaikan harus lebih jelas, seragam, menarik sehingga membuat proses pembelajaran pun menjadi lebih interaktif. Pemanfaatan media belajar yang berkaitan dalam proses belajar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dan mengajar.

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa maupun bagi guru jika dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Media dapat menumbuhkan sikap positif bagi peserta didik terhadap materi dan proses belajar. Serta merubah peran guru dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat, inovatif dan kreatif dalam menangani permasalahan yang ada.

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang sangat besar dalam upaya mengembangkan media pembelajaran serta tercapainya pembelajaran yang meaningful. Selain itu , teknologi juga berguna untuk mempermudah guru membuat ilustrasi atau menggambarkan materi yang ingin disampaikan. Guru dituntut untuk membuat

pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal, baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, anak akan merasa bahwa belajar bukan hanya mendengarkan materi saja, tetapi belajar juga bisa melalui permainan. Melalui media permainan diharapkan peserta didik dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga akan merasa senang untuk melakukan dan terhibur. Selain itu permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi dapat tersampaikan lebih cepat karena media dapat membantu memvisualisasikan dan mereduksi ekspresi verbal serta membuat interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih hidup dan menarik. Media pembelajaran harus dikembangkan dengan baik sesuai kebutuhan<sup>1</sup>. Anak sekolah dasar cenderung berpikir tentang hubungan sebab akibat dan mulai mengidentifikasi banyak solusi dari masalah yang menyebabkannya.

Selain media pembelajaran, terobosan baru dalam Pendidikan Indonesia juga diperlukan. Salah satunya adalah mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial atau yang sekarang disebut IPAS. IPAS termasuk kedalam mata pelajaran wajib yang dimuat dalam

---

<sup>1</sup> Agus Susilo and Mareta Widiya, "Jurnal Eduscience Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Eduscience" 8, no. 1 (2021): 30–38.

kurikulum Pendidikan dasar yaitu Kurikulum Merdeka. IPAS termasuk kedalam mata pelajaran wajib yang dimuat dalam kurikulum Pendidikan dasar. Pendidikan IPAS di jenjang pendidikan dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari lebih mendalam tentang materi yang berintegrasi antara alam dan sosial, seperti alam itu sendiri yang berhubungan dengan sosial yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya.<sup>2</sup> IPAS memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun jiwa sosial yang ada didiri seseorang. Pembelajaran IPAS harus diimplementasikan dengan baik agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sesuai dengan Kurikulum 2013 menuntut anak untuk active pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan observasi guru kelas IV SD Taman Harapan yang membahas mengenai permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Taman Harapan ditemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya daya tarik siswa saat pembelajaran IPAS dikarenakan beberapa guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang optimal sehingga menyebabkan siswa bosan, sulit fokus dan pasif. Belajar dengan menggunakan indera ganda–pandang dan dengar–dapat

---

<sup>2</sup> *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. (2023). (n.p.): Cahya Ghani Recovery.

memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat terlihat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan sisanya 5% lagi dengan menggunakan indera lainnya.<sup>3</sup>

Berdasarkan analisis yang terdapat dalam buku IPAS pelajaran 6 (Kekayaan Budaya Bangsa) pembelajaran 2 (Kekayaan Budaya Nusantara). Di dalam buku IPAS, peneliti menemukan beberapa kekurangan pada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya, yang pertama adalah peserta didik terlalu banyak diminta untuk membaca teks, kedua adalah ragam kebudayaan Indonesia yang terdapat di dalam bahan ajar tidak lengkap berdasarkan suku bangsa Indonesia.

Untuk itu peneliti akan mengembangkan media monopoli yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang mencakup materi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia. Media yang berupa permainan ini bisa membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran. Bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan, kegiatan-kegiatan yang seru dalam pembelajaran menggunakan permainan yang digemari oleh anak-anak akan meninggalkan kesan

---

<sup>3</sup> Giniung Luxcyana Hermawati, "Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV Di SDN Gugus Diponegoro" (2016).

yang lama dalam memori peserta didik serta peserta didik tidak akan merasa bahwa mereka sedang menghafal materi karena mereka merasa sedang bermain.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sarana teknis untuk materi IPAS yang ada di sekolah masih belum digunakan secara maksimal oleh tenaga pendidik.
2. Perlunya media pembelajaran berbasis permainan untuk menunjang pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah focus permasalahan pada pengembangan media monopoli Keanekaragaman Budaya pelajaran 6 (Kekayaan Budaya Bangsa) pembelajaran 2 (Kekayaan Budaya Nusantara) dalam muatan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis menyajikan perumusan masalah secara rinci sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis media monopoli pada muatan pelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kebutuhan pengembangan media monopoli?

3. Apakah media monopoli keanekaragaman budaya layak dalam pembelajaran IPAS?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah kegiatan pembelajaran IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar. Kegunaan hasil penelitian ini berupa teoritis dan praktis dengan rincian sebagai berikut :

##### **1. Teoretis**

Kegunaan hasil penelitian teoritis merupakan manfaat yang dapat bersifat secara teori. Secara teori, produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penelitian pengembangan untuk pembelajaran IPAS pada materi keanekaragaman budaya. Hasil ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik, dan menginspirasi siswa.

##### **2. Praktis**

Kegunaan hasil penelitian praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

###### **a) Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan membuat siswa

tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif.

b) Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi, atau bisa berinovasi dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran IPAS.
3. Penelitian ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam upaya pengembangan media pembelajaran monopoli keanekaragaman budaya dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.