

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas merupakan kunci utama dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Dalam era kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), dunia pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan yang signifikan. Kondisi ini mendorong pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menarik.<sup>1</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pengajaran yang dirancang dengan baik yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam menghadapi era perkembangan IPTEK, penting sekali untuk tetap menanamkan nilai sosial dan kebudayaan secara efektif. Melalui pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam kurikulum dan aktivitas pembelajaran di Sekolah Dasar, elemen-elemen kebudayaan seperti bahasa daerah, seni tradisional, cerita rakyat, dan kearifan lokal dapat dihidupkan kembali dalam konteks pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk melestarikan warisan budaya bangsa di tengah tantangan globalisasi.<sup>2</sup>

Di era kemajuan IPTEK tantangan yang dihadapi masyarakat terus berkembang seiring waktu, dimana permasalahan masa kini berbeda secara kompleks dengan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Dalam menghadapi tantangan yang ada peserta didik perlu diajarkan mengenai keberagaman sosial dan budaya secara kontekstual agar mereka mampu memahami, mengintegrasikan, dan menerapkan nilai-nilai keberagaman

<sup>1</sup> Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), h. 104. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

<sup>2</sup> Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), h. 164. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1124>

tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di era global yang semakin terhubung ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami lingkungan lokal mereka, tetapi juga bagaimana bentuk keberagaman lainnya termasuk kekayaan yang harus dijaga dalam skala luas. Pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual memungkinkan siswa mengaitkan pengetahuan tentang keberagaman dengan realitas sosial di lingkungan mereka, sehingga tercipta sikap toleran, inklusif, dan saling menghargai antarindividu maupun kelompok.<sup>3</sup> Pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman ini akan sangat memberi pengaruh dalam membentuk generasi yang siap dalam menghadapi tantangan masa depan dengan tetap menjaga nilai – nilai keberagaman bangsa.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan untuk mendorong peserta didik agar mampu mengeksplorasi, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam memecahkan permasalahan nyata yang mereka hadapi. Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya dan kearifan lokal yang tersebar di seluruh wilayah nusantara. Kekayaan ini menjadi potensi besar yang dapat diintegrasikan dalam proses pendidikan, khususnya melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran IPAS sebagaimana tercantum dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022, yang menekankan pengembangan peserta didik sebagai individu yang tidak hanya cakap secara pengetahuan, tetapi juga memiliki kepedulian terhadap lingkungan serta mampu berkontribusi secara aktif terhadap perubahan positif dalam kehidupan sosial dan ekologis di sekitarnya.<sup>4</sup> Melalui pendekatan ini, pembelajaran IPAS diharapkan menjadi sarana pembentukan karakter pelajar yang utuh, kontekstual, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk integrasi antara dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

<sup>3</sup> Handayani, C. S. (2024). Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. 2(3), h. 110.

<sup>4</sup> Andini, Andini, R. F. (2024). *Profil Pengembangan Literasi Budaya dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V SD N 2 Drono Tahun Ajaran 2023/2024*. 449, h.75.

dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang digabungkan dalam satu kesatuan pembelajaran. Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik, di mana mereka tidak hanya mampu memahami realitas lingkungan alam, tetapi juga mampu menganalisis lingkungan sosial di sekitar mereka. Melalui pendekatan kolaboratif ini, siswa diharapkan dapat mengelola interaksi antara alam dan masyarakat secara bijaksana dalam konteks kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Dengan mata pelajaran IPAS peserta didik diarahkan untuk menanamkan dan mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. Empat dari enam dimensi utama dalam profil tersebut yaitu : berkebinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif yang dapat ditumbuhkembangkan dalam diri peserta didik sehingga mereka tidak hanya unggul dalam aspek kognitif, tetapi juga memiliki karakter kuat yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran akan pemahaman ragam lintas budaya yang termasuk ke dalam pengembangan sikap positif. Pemahaman lintas budaya memegang peran krusial dalam membangun komunikasi yang efektif, baik antara individu yang berasal dari latar budaya dan kebangsaan yang sama maupun yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, kemampuan untuk memahami perbedaan budaya tidak hanya mendukung terciptanya interaksi sosial yang harmonis, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam membentuk sikap toleran, inklusif, dan saling menghargai di tengah keberagaman masyarakat.<sup>6</sup>

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran strategis dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal peserta didik Indonesia. Melalui IPAS, peserta didik didorong untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena di sekitarnya, baik yang berkaitan dengan alam maupun kehidupan sosial. Keingintahuan ini

<sup>5</sup> Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2024). Analisis Peran Ipas Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1 SE-Articles), h.77.

<sup>6</sup> Andini, *op.cit.*76

menjadi landasan bagi siswa dalam memahami keterkaitan antara sistem alam semesta dan aktivitas manusia, sekaligus memupuk kepedulian terhadap lingkungan.<sup>7</sup> Pemahaman terhadap konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam proses belajar keberagaman sosial dan budaya siswa, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Penguasaan konsep yang baik akan menjadi dasar bagi pemahaman materi-materi selanjutnya, mengingat keterkaitan antarkonsep dalam mata pelajaran IPAS bersifat sistematis dan berkesinambungan. Oleh karena itu, pemahaman konsep IPAS di tingkat dasar perlu ditingkatkan secara optimal sebagai fondasi untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS.

Hal ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang efektif, seperti dominasi penggunaan buku teks, minimnya pemanfaatan media dan model pembelajaran yang menarik, serta terbatasnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, antusiasme belajar menurun dan pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah. Dengan demikian, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar proses pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh.<sup>8</sup> Kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan realitas di lapangan masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar. Ketidaksesuaian ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran serta rendahnya kualitas pemahaman konsep yang dimiliki siswa, terutama dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan minim pemanfaatan media yang relevan.

Kenyataan di lapangan peneliti menemukan permasalahan berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal dengan cara observasi kelas IV, wawancara

---

<sup>7</sup> Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. h. 4

<sup>8</sup> Nasriyanti, R., Cahyaningsih, U., & Dede Salim Nahdi. (2021). Pentingnya Model Core Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Ipa Pelajaran Ipa. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2021*, h.105.

bersama wali kelas, menyebar kuisioner analisis awal , serta dokumentasi data yang telah peneliti lakukan di SDN Kayu Manis 01 pada hari Rabu, 28 Mei 2025. Permasalahan yang ditemukan di SDN Kayu Manis 01 menunjukkan adanya gap antara antusiasme belajar siswa dan capaian pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia. Ketertarikan siswa yang tinggi terhadap materi IPAS tidak diikuti dengan pemahaman yang memadai, terutama dalam aspek-aspek budaya yang beragam seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan senjata tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara serta observasi bersama guru wali kelas IV SDN Kayu Manis 01, sebesar 74% dari peserta didik memiliki ketertarikan dan antusiasme belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya. Tetapi pemahaman peserta didik masih minim mengenai keberagaman budaya di Indonesia, terutama dalam pengetahuan terkait ragam rumah adat, baju adat, makanan khas, senjata khas daerah dan lain sebagainya yang masih berkaitan dengan keragaman Indonesia. Ini berdasarkan hasil dokumentasi data dan penyebaran kuisioner analisis awal bahwa ketercapaian belajar peserta didik masih terdapat 63% peserta didik yang masih kesulitan dalam mempelajari terhadap mata pelajaran IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Keterlibatan wali kelas dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa. Wali kelas IV SDN Kayu Manis 01 memberikan masukan berharga mengenai kondisi pembelajaran keberagaman budaya yang selama ini berlangsung. Menurut wali kelas, keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor utama yang menyebabkan sebagian siswa kehilangan minat belajar. Wali kelas juga menyampaikan harapan agar media pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif, praktis, dan sesuai dengan teknologi terkini. Harapan tersebut sejalan dengan hasil kuisioner yang menunjukkan bahwa 72% siswa tertarik belajar menggunakan media berbasis permainan.

Selanjutnya berdasarkan hasil kuisioner analisis kebutuhan peserta didik pada kelas IV, terdapat 66% peserta didik yang masih merasa kesulitan

memahami materi “Indonesiaku Kaya Budaya” terutama pada topik keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Menurut hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, pembelajaran keragaman Indonesia membosankan karena pembelajaran di kelas hanya berdasarkan buku paket saja. Hal ini disebabkan oleh minimnya ketersediaan media pembelajaran interaktif di SDN Kayu Manis 01 yang dapat menunjang pemahaman serta minat peserta didik. Berdasarkan hasil kuisioner analisis kebutuhan peserta didik sebesar 72% anak tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Berkaitan dengan hasil analisa peserta didik maka wali kelas IV SDN Kayu Manis 01 menyampaikan harapan dengan adanya pembaharuan media pembelajaran yang interaktif, praktis dan berkesinambungan dengan teknologi zaman sekarang.

Pada umumnya peserta didik sebesar kelas IV sekolah dasar rata – rata berada di rentang umur 10 – 11 tahun dan berdasarkan data hasil analisa kebutuhan awal peserta didik pada kelas IV di SDN Kayu Manis 01 bahwa rentang umur peserta didiknya adalah 10 – 12 tahun. Dalam memperkuat pemahaman siswa maka berdasarkan teori Jean Piaget, fase perkembangan manusia pada usia 7 – 11 tahun masuk kedalam tahap *concrete operational*. Dalam usia peserta didik sekolah dasar masuk di dalam tahapan perkembangan tersebut, pada saat ini anak akan berpikir secara logis mengenai peristiwa konkret dan dapat mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk – bentuk yang berbeda.<sup>9</sup> Untuk menjembatani persoalan tersebut, guru dituntut mampu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan berbagai perangkat dan media pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penghubung antara peserta didik dan sumber belajar, seperti guru, buku, internet, serta visualisasi kenampakan alam, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna, aktif, dan

---

<sup>9</sup> baharuddin H & Wahyuni, E. (2020). Teori Belajar & Pembelajaran. In Ar – Ruzz Media. h. 174

<sup>10</sup> Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908> , h. 20 - 204

kontekstual.<sup>11</sup> Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian kompetensi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Maka dari itu peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan media berbasis permainan dalam menunjang pembelajaran peserta didik pada kelas IV di SDN Kayu Manis 01 , maka dari itu peneliti akan menjabarkan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya dalam memperkuat latar belakang penelitian ini. Berdasarkan penelitian sebelumnya pada masa perkembangan IPTEK cenderung mengalami penurunan mengenai pemahaman dan sikap toleransi dalam menghadapi keberagaman sosial dan budaya. Kurangnya pengetahuan dan penghargaan terhadap budaya sendiri berpotensi mengancam kelestarian budaya nasional dan kemajuan bangsa.<sup>12</sup>

Dalam hasil penelitian oleh Nafia Wafiqni pada tahun 2018 Nilai-nilai kearifan lokal yang seharusnya menjadi bagian integral dalam pembentukan karakter anak bangsa saat ini masih diterapkan secara pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan masih terfokus pada buku teks dan pembelajaran yang hanya berlangsung di dalam kelas.<sup>13</sup> Sehingga tantangan utama dalam pembelajaran materi ini tidak terlewati dengan baik. Karena pembelajaran mengenai keberagaman sosial dan budaya termasuk kedalam hal yang abstrak bagi siswa khususnya di lingkungan Sekolah Dasar (SD), sehingga diperlukan bagaimana konsep untuk menjelaskan hal abstrak menjadi lebih konkret dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dari Azizah Dwi Ardhani, dkk <sup>14</sup> Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. Bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari

<sup>11</sup> Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40> p. 31

<sup>12</sup> Ningtyas, D. W. (2024). Peran Guru Dalam Pendidikan Multikultural Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 4(3), 3. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.3> h.28

<sup>13</sup> Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>

<sup>14</sup> Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningih, 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>

hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh persentase 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%. Yang berarti media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik.

Selanjutnya melihat hasil penelitian dari Rahmawati dan Prasetyo (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan tema budaya lokal yang diberi nama Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kedungdowo, Kota Kudus, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap konsep budaya lokal yang ada di daerah mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli budaya lokal ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran materi budaya lokal pada pelajaran IPAS.<sup>15</sup>

Lalu berdasarkan hasil penelitian dari Umi Syafa'ah, dkk (2025) dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Game Monopoli Baruang Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 93,7%, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 94,6%. Hasil penilaian angket tanggapan guru memperoleh persentase 95,7%, sedangkan tanggapan siswa sebesar 91,9%. Meski demikian, terdapat 8,0% siswa yang masih merasa belum memahami media tersebut.<sup>16</sup> Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran permainan monopoli berbasis Augmented Reality dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar media pembelajaran monopoli berbasis

---

<sup>15</sup> Febbilia, Rona Fristi Tiyas, Riska Ayuning, dkk (2025). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA*. 5(1), 56–64.

<sup>16</sup> Syafa'ah, Umi, Subekti, ervina eka, cahyadi, Fajar, Rona Fristi Tiyas, Riska Ayuning, dkk (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME MONOPOLI BARUANG BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SEKOLAH DASAR*

Augmented Reality dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media monopoli yang dikembangkan mampu merangsang minat belajar siswa karena sifat permainannya yang mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini membantu siswa mengenal berbagai aspek budaya lokal Kudus secara lebih menyeluruh, seperti Menara Kudus, Sunan Muria, dan tradisi Dandangan, yang sebelumnya hanya dikenalkan secara singkat oleh guru. Penelitian ini menegaskan bahwa media monopoli sebagai alat pembelajaran efektif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan pemahaman konsep budaya lokal pada siswa SD kelas IV. Media ini juga berperan sebagai perantara yang memfasilitasi pembelajaran budaya lokal secara interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa .

Mengacu kepada hasil dari penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran MONUS untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. MONUS adalah singkatan dari Monopoli Nusantara yang merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menunjang proses belajar – mengajar, menggunakan konsep permainan monopoli yang telah disesuaikan. Selanjutnya, penggunaan media digunakan secara berkelompok untuk membangun semangat Kerjasama dalam tim dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kebaharuan dari media monopoli ini adalah dengan mengintegrasikan media cetak dengan teknologi yang dapat mempermudah pemahaman siswa. Dimana media monopoli pada umumnya hanya berbasis media cetak atau media visual. Namun pada media pembelajaran monopoli nusantara peneliti mengembangkan media dengan menambahkan teknologi *augmented reality* dan video pembelajaran singkat mengenai pengetahuan keberagaman daerah dan budaya. Pembaharuan yang dicantumkan pada *flashcard* atau kartu permainan. Sehingga pengembangan media pembelajaran “MONUS” ini dapat memperkuat fokus peserta didik terhadap pemahaman mengenai keberagaman daerah dan budaya dengan mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, penggunaan augmented reality dalam media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek digital tiga dimensi yang muncul dari

kartu permainan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih nyata, menarik, dan interaktif.

Integrasi video pembelajaran singkat juga memberikan penjelasan visual yang mudah dipahami, sehingga memperkaya informasi yang diterima siswa dan membantu mereka dalam mengingat materi yang dipelajari. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media monopoli berbasis augmented reality dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta daya retensi siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan interaktif ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang nyata dan konkret.

Media pembelajaran yang inovatif seperti ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media monopoli berbasis augmented reality tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini mempermudah peserta didik dalam memahami materi tentang keberagaman budaya selama pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, pengembangan media “MONUS” ini tidak hanya memberikan inovasi dari sisi bentuk dan teknologi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran “MONUS” akan memberikan solusi dalam meningkatkan hasil serta motivasi belajar IPAS terutama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Maka peneliti tertarik mengembangkan penelitian baru dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MONUS pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Peserta didik kesulitan memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS, dikarenakan kurang adanya hal konkret sebagai contoh dalam pembelajaran
2. Metode pembelajaran yang belum maksimal dalam mengakomodasi kebutuhan peserta didik.
3. Media PPT dan gambar belum dapat memfasilitasi pembelajaran secara kolaboratif antar peserta didik dan Kurangnya minat baca pada peserta didik.

### C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan dapat dikaji dan diselesaikan dalam suatu fokus, efektif, serta efisien, maka penelitian ini dibatasi dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli yang bernama **MONUS** untuk menunjang pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah serta identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang didapat adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran MONUS untuk menunjang pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran monopoli nusantara dalam menunjang pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah ditemukan, tujuan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Untuk memahami proses pengembangan media pembelajaran Monopoli Nusantara dalam pembelajaran pada materi keberagaman sosial dan budaya khususnya di kelas IV sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran Monopoli Nusantara dalam pembelajaran pada materi keberagaman sosial dan budaya khususnya di kelas IV sekolah dasar.

## F. Kegunaan Hasil Penelitian

Menurut beberapa hal yang sudah peneliti paparkan diatas, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan secara teoritis dan praktis bagi dunia Pendidikan. Adapun mengenai kegunaan hasil penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat bagi pendidik, sehingga dapat memberikan konstribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal Pengembangan Media Pembelajaran MONUS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya Pelajaran Ipas Kelas IV Sekolah Dasar.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Tenaga Pendidik atau Guru

Penelitian ini berguna untuk guru sebagai alternatif media pembelajaran berbasis permainan, yang dapat membantu membangun suasana pembelajaran yang bermakna di dalam kelas terutama pada materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti budaya, adat, suku dan agama serta dapat membantu guru dalam menyampaikan sikap saling menghargai dan bertoleransi dengan berbagai keberagaman yang ada.

#### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini berguna untuk peserta didik sebagai alat bantu pemahaman mengenai materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti budaya, adat, suku dan agama serta dapat membantu peserta didik memahami sikap saling menghargai dan bertoleransi dengan berbagai keberagaman yang ada.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berguna untuk menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran terutama pada media monopoli dalam materi keberagaman Indonesia

