

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah suatu aktivitas krusial dalam kehidupan masyarakat di masa sekarang. Pendidikan merupakan suatu usaha mempersiapkan generasi mendatang ketika menyambut dan menghadapi perkembangan zaman. Salah satu bukti dari keberadaan peradaban manusia di muka bumi ini adalah dengan adanya pendidikan. Widya (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya bagi setiap individu guna memajukan peradaban dan memperluas ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang kontinu dan tidak akan ada akhirnya hingga dapat menciptakan mutu yang berkepanjangan, yang memperlihatkan pewujudan individu di waktu mendatang.

Pendidikan adalah peristiwa mendasar yang notabenehnya dapat menjadikan suatu penduduk di negara tertentu maju dan berkembang. Pendidikan merupakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar di sini artinya pengalaman seumur hidup. Dikatakan demikian karena pendidikan tidaklah terbatas waktu, berlangsung sepanjang usia, sejak masih bayi hingga ke liang lahat. Sebagai pengalaman belajar, pendidikan tidak hanya meliputi lingkungan sekolah saja akan tetapi mencakup seluruh peristiwa-peristiwa yang berlangsung di kehidupan ini, baik peristiwa sosial budaya ataupun peristiwa alam, merupakan pengalaman belajar (Eveline & Hartini, 2011).

Berbicara tentang pendidikan berarti berbicara pula tentang pembelajaran. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran, keduanya tidak akan terpisahkan karena memiliki hubungan satu sama lain. Pembelajaran adalah bagian esensial dari pendidikan. Ini mewakili langkah-langkah belajar yang melibatkan proses interaktif. Pembelajaran melibatkan upaya sungguh-sungguh dari seseorang untuk mencapai kemajuan siswa yang lebih baik. Ini mencakup rangkaian aktivitas yang diatur sedemikian rupa untuk membantu kegiatan belajar para siswa. yang dalam prosesnya dipertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi pada kejadian internal yang dialami siswa (Saefuddin & Berdiati, 2016).

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang akan menentukan keberhasilan dari seorang individu. Pembelajaran tak terbatas pada lingkup sekolah semata, melainkan dapat berlangsung di berbagai tempat dan waktu. Proses pembelajaran bisa diberikan pada usia sedini mungkin. Pembelajaran yang diberikan pada usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dapat membantu untuk menciptakan dan membentuk siswa sebagai warga negara yang baik dimasa yang akan datang. Dalam pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengajar dan murid. Keterhubungan ini tak lain bertujuan untuk mencapai tujuan belajar (Maasrukhin Rudi & Ratnasari, 2019).

Dalam realita kehidupan, interaksi sosial memainkan peran penting, dan salah satu bidang dari aspek keilmuan yang memiliki kaitan langsung dengan hal itu adalah yang berkaitan dengan aspek ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan sebuah bidang pengetahuan yang memusatkan perhatiannya pada isu-isu sosial yang telah disederhanakan demi pencapaian tujuan dari pendidikan. Dalam jangkauan yang luas, IPS ialah mapel atau mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), sekolah menengah baik SMP maupun SMA, serta institusi pendidikan tinggi, mencakup berbagai disiplin ilmu seperti Ilmu yang berkaitan sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat. Adapun dalam konteks pendidikan SD/MI, tujuan pengajaran IPS adalah membentuk dan mengembangkan kepribadian siswa agar menghasilkan output warga negara yang bersifat, cinta damai, memiliki rasa bertanggung jawab, serta memiliki sikap peduli yang tinggi. Hasil dari proses pembelajaran IPS diukur melalui prestasi belajar (T. Nasution & Arafat Lubis, 2018).

Hasil belajar ialah sebuah keterampilan yang didapatkan oleh siswa apabila telah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar memiliki fungsi sebagai ukuran untuk mengevaluasi/menilai sisi efektivitas pengajaran guru. Prestasi belajar mencerminkan pencapaian yang dicapai oleh murid setelah mengikuti rangkaian pembelajaran. Prestasi ini tercermin dalam perubahan, baik dalam sikap maupun perilaku, yang mengarah ke arah yang positif pada siswa. Selain itu, siswa

dapat mempraktikkan hal tersebut pada kegiatan sehari-hari (Sutraningrum et al., n.d.).

Terdapat tiga aspek penting yang menjadi kompetensi hasil belajar, meliputi: aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga dimensi tersebut diidentifikasi berdasarkan perbedaan aspek yang terlibat. Dalam penelitian ini, fokus peneliti terarah di dimensi kognitif semata. Ranah kognitif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas otak yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Aspek kognitif bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir, seperti peningkatan kapasitas siswa dalam mengaitkan dan mengintegrasikan berbagai konsep, gagasan, metode, atau proses yang telah mereka pelajari guna mengatasi tantangan atau masalah (Rosyidi, 2020).

Dewasa ini, masih terdapat sejumlah tantangan dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah kurangnya minat siswa terhadap belajar. Minat belajar memegang peranan penting untuk menunjang hasil belajar siswa (Puspita et al., 2022). Selain rendahnya minat belajar siswa, berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti keterbatasan sarana dan prasarana yang belum memadai, rendahnya sistem pendidikan seperti pengajaran, pembelajaran siswa, pendanaan untuk pendidikan, dan masih banyak lagi (Agustin & Supriyanto, 2009).

Peneliti melakukan studi pendahuluan di MI Jati 1 Kabupaten Cianjur pada tanggal 15 November 2022, peneliti mengamati berbagai permasalahan yang dihadapi siswa selama proses belajar yaitu siswa kurang semangat serta kurang fokus ketika pembelajaran. Permasalahan tersebutlah yang menjadi sebab hasil belajar siswa rendah.

Berangkat dari permasalahan tersebut, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas VI MI Jati 1 Kabupaten Cianjur masih cukup rendah karena dilihat dari hasil UAS semester ganjil, masih ada beberapa siswa yang nilainya masih kurang dari KKM. Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 31 orang, 18 di antaranya masih belum memenuhi nilai KKM dengan rata-rata nilai 60, sedangkan nilai KKM yang ditetapkan di MI Jati 1 adalah 65. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti

lakukan, penggunaan media pembelajaran masih cukup minim. Kondisi ini mengakibatkan siswa mengalami kekurangan fokus dan kurangnya motivasi dalam mengikuti sumber dan materi yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi IPS khususnya di jenjang MI dibutuhkan sebuah metode dan juga pemanfaatan media pembelajaran yang tepat (Desvidisa, 2019).

Media pembelajaran memiliki peran sebagai penghubung antara konsep pembelajaran dengan siswa. Sesuai dengan pandangan Gagne (R. Raharjo, 2012) media pembelajaran diartikan sebagai segala elemen yang memiliki kemampuan untuk memicu minat siswa terhadap proses belajar. Media pembelajaran berperan penting guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, juga dapat menunjang meningkatnya pemahaman siswa. Seorang guru diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitator untuk anak didiknya. Guru diharuskan mahir dalam memilih, memilih serta menentukan media pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk digunakan saat kegiatan penyampaian materi ajar. Pembelajaran tidak akan terasa membosankan dan Akan menjadi lebih mengasyikkan dan menghibur ketika memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks (Novita 2019).

Penerapan media pembelajaran yang menarik dapat berkontribusi pada peningkatan semangat belajar pada siswa, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran menarik memiliki ciri interaktif, yang mendorong kolaborasi, komunikasi, serta memungkinkan terjalinnya interaksi antara siswa satu dengan siswa lain. Interaksi tersebut dapat tercipta melalui sebuah permainan. *Education games* (permainan edukatif) sangat cocok untuk siswa MI di mana usia mereka masih sangat senang bermain. Dengan menggunakan *Education games*, siswa belajar sambil bersenang-senang. Dengan begitu pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, dan berfariativ (Kartika et al., 2019). Terdapat banyak sekali media pembelajaran *education games* yang bisa dipakai dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS, salah satunya yaitu media monopoli.

Dilihat dari adanya permasalahan tersebut, terlihat alangkah pentingnya peran seorang guru dalam menciptakan dan memilih kemudian mengaplikasikan media

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS memiliki dampak serta pengaruh yang cukup signifikan dalam memberikan dan menambah motivasi siswa agar mau belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan monopoli sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di MI sebab pada dasarnya, anak-anak seusia SD/MI masih sangat aktif dan senang bermain. Diharapkan dengan bantuan media Monopoli siswa dapat belajar sambil bersenang-senang sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian terkait media monopoli dan membuat penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI MI Jati 1”

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas VI MI Jati 1 Kabupaten Cianjur?
2. Bagaimana proses belajar siswa pada setiap siklus dalam menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas VI MI Jati 1 Kabupaten Cianjur?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas VI MI Jati 1 Kabupaten Cianjur?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada permasalahan tersebut, adanya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar pada siswa kelas VI MI Jati 1 Kabupaten Cianjur sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS
2. Mengetahui proses belajar siswa pada setiap siklus dalam menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas VI MI jati I
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah

menggunakan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS kelas VI MI Jati 1

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki harapan agar dapat membawa kebermanfaatan dan memberi sumbangsih bagi peneliti sendiri serta bagi sekolah, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Teoretis

Besar harapan, dengan diadakannya penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat yang baik, di antaranya:

- a. Dapat berguna serta bisa dipakai sebagai acuan dalam menjawab permasalahan yang timbul selama proses belajar mengajar, khususnya upaya peningkatan pada hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah
- b. Memperluas pengetahuan seputar penggunaan Media Monopoli pada pembelajaran IPS
- c. Dapat dijadikan pedoman dan referensi serta acuan bagi peneliti selanjutnya

2. Praktis

- a. Bagi peneliti: dapat memberi sebuah pengalaman guna meningkatkan kemampuan dalam mengajar serta memberikan pengetahuan terkait bagaimana cara menata kelas dan mengatasi tantangan yang dialami siswa ketika pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi Guru: dapat menjadikan media pembelajaran monopoli sebagai referensi media pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain
- c. Bagi siswa: dapat menjadi dorongan dalam meningkatkan minat serta menumbuhkan motivasi untuk belajar IPS sehingga hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran
- d. Bagi Sekolah: diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam upaya pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.

E. Kerangka Berpikir

Monopoli merupakan sebuah *games* berbentuk papan yang terkenal di dunia. Permainan ini diciptakan oleh Elizabeth Maggie seorang desainer games asal

Amerika Serikat di tahun 1903 dengan nama *The Landlord's Game* yang artinya Permainan Tuan Tanah. Sistem permainan ini yaitu merebutkan dan berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan. Pemain dapat memperoleh kekayaan dengan cara menjawab atau memberikan pertanyaan dari atau kepada pemain lain. Permainan ini membawa pemain terjun langsung untuk mengatur kekayaan yang didapat seolah-olah sedang melakukan transaksi secara nyata (Wulandari & Sukirno, 2012).

Untuk memainkan permainan monopoli ini, disusun beberapa langkah-langkah yakni: 1) Guru menyiapkan papan permainan monopoli yang telah dimodifikasi, yang di dalamnya terdapat berbagai petak, di antaranya petak tanah negara-negara ASEAN, petak pertanyaan yang berisi materi sejarah singkat berdirinya ASEAN, karakteristik geografis dari tiap negara serta bagaimana kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, petak informasi yang berisi jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan, petak kesempatan, petak hanya lewat, dan petak penjara. 2) Letakkan papan monopoli di atas meja. Kartu langkah, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dan kartu informasi diposisikan secara terbalik dan disimpan di petak yang terdapat pada papan permainan. 3) Guru membagi kelompok siswa yang berisikan 4 hingga 6 orang. Anggota kelompok bergiliran untuk menjalankan pion. 4) Untuk menentukan kelompok yang bermain pertama, dilakukan dengan melakukan hompimpa. Kelompok yang menang, maka dia yang berhak mendapat giliran bermain pertama dan berhak untuk memilih pion sesuai keinginannya. 5) Permainan dimulai dari petak *start*, para pemain mengambil kartu langkah secara bergantian. 6) Pemain harus melewati garis start sebanyak satu putaran terlebih dahulu agar dapat memiliki petak tanah. Setiap melewati garis start pemain mendapatkan poin sebanyak 10 poin. 7) Pemain hanya diperbolehkan memiliki petak tanah yang belum ada pemiliknya dengan syarat bisa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Pemain diberi waktu 2 menit untuk menjawab pertanyaan. Apabila pemain dapat menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan kartu hak milik petak tanah. Sebaliknya, jika tidak dapat menjawab maka petak tanah tersebut tidak menjadi hak miliknya. 8) Apabila pemain berhenti di petak tanah yang telah berpemilik, maka pemain itu harus

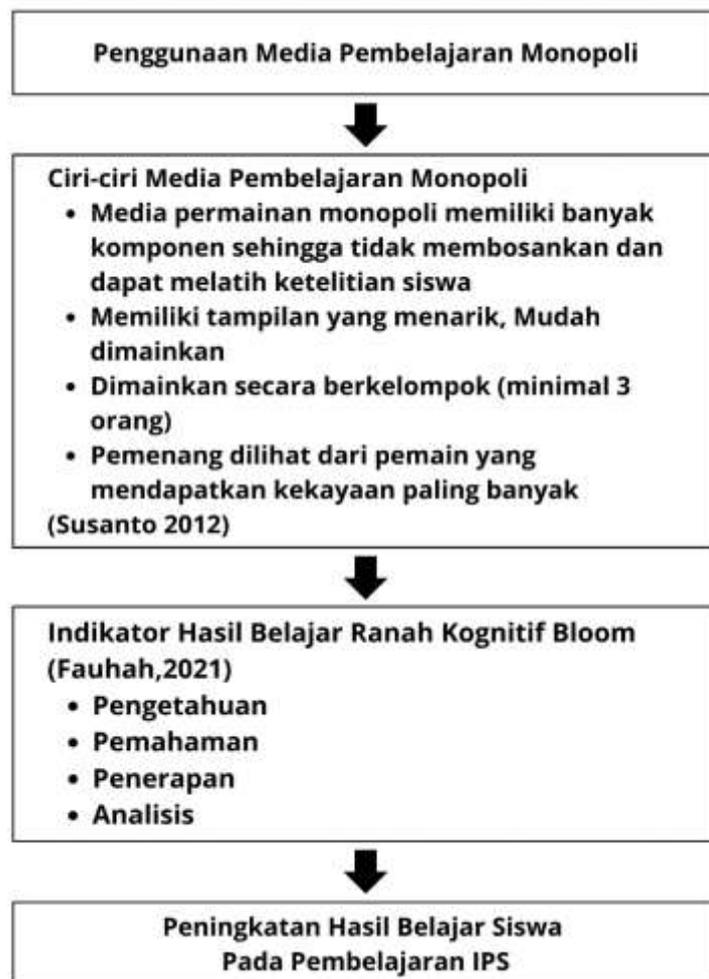
menjawab soal seputar materi negara ASEAN dari tuan tanah. Jika gagal menjawab soal, poin pemain akan dikurangi sebanyak yang tertera pada kartu hak milik dan jika pemain berhasil menjawab maka pemain akan mendapatkan poin sebanyak yang tertera pada kartu. 9) Pemain harus masuk ke dalam penjara apabila: Pemain berhenti di petak “Masuk penjara” dan mendapatkan kartu kesempatan yang berisi perintah “masuk penjara”; Pemain bebas dari penjara apabila memiliki kartu “bebas dari penjara” dan seluruh pemain sudah melewati garis *start* sebanyak satu putaran. 10) Pemain yang berhenti pada petak kartu pertanyaan harus mengambil kartu serta menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Apabila pemain dapat menjawab pertanyaan pada kartu tersebut, maka pemain akan mendapatkan poin sebanyak yang tertera pada kartu, namun apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tidak ada pengurangan poin. 11) Pemain yang berhenti pada petak kesempatan harus mengambil dan menjalankan instruksi yang tertera dalam kartu tersebut. 12) Pemain yang berhenti pada petak kartu informasi harus membacakan materi tentang negara ASEAN yang terdapat dalam kartu tersebut. Apabila pemain berhenti pada petak bebas parkir, maka pemain diperbolehkan untuk pindah ke petak mana saja sesuai keinginan. 13) Pemenang dalam permainan dilihat dari seberapa banyak poin yang diperoleh (Ulfa & Rozalina, 2019).

Hasil belajar ialah pencapaian, hasil atau prestasi yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar yang berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama. pencapaian tersebut bisa berupa perubahan dalam tindakan yang dilakukan, serta perubahan berupa pengetahuan yang dikuasai. Menurut Bloom (Fauhah, 2021), hasil belajar melibatkan kemampuan berpikir serta pengetahuan yang dikuasai (kognitif), kemampuan afektif, serta kemampuan psikomotorik. Widyatmoko (Audie, 2019), hasil belajar merupakan sebuah capaian yang dialami oleh siswa yang dapat dilihat dari timbulnya perubahan yang terlihat dalam bentuk pengetahuan, pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang diajarkan dari awalnya kurang memahami menjadi mampu memahami dengan baik.

Secara umum, indikator pencapaian hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam tiga dimensi yaitu dimensi kognitif, dimensi afektif, dan dimensi psikomotor. Pada penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan untuk membahas dimensi kognitif

saja. Dimensi kognitif merujuk pada prestasi belajar siswa yang berkenaan dengan kemampuan intelektual. Kemampuan tersebut mencakup enam aspek, yakni aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan yang terakhir yaitu mencipta (Fauhah, 2021).

Berdasarkan teori-teori tersebut, peneliti menyusun kerangka pemikiran untuk dijadikan sebagai panduan untuk melaksanakan penelitian ini. Berikut adalah bagan dari kerangka pemikiran yang akan dituangkan dan menjadi *guide* dalam penelitian ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Dimas Afif Kurniawan (2020), “Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Siswa” menunjukkan terdapat sebuah peningkatan pada hasil belajar siswa akibat penggunaan media monopoli yang sebelumnya siswa diminta untuk mempelajari terlebih dahulu materi dengan baik. Melihat hasil analisis peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa media monopoli cukup efektif dalam sebuah pembelajaran dan dapat dijadikan rujukan serta referensi dalam memilih media yang menarik agar siswa mau belajar sekaligus berperan aktif dalam pembelajaran. Persamaan antara penelitian Dimas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajarannya. Sedangkan perbedaan antara penelitian Dimas dengan penelitian peneliti adalah: terletak pada metode penelitiannya. Metode penelitian yang saudara Dimas Afif Kurniawan gunakan adalah meta analisis, sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. Penelitian yang dilakukan Juwita Retna Gumilang (2019), “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang”. Dari hasil penelitian tersebut, disebutkan bahwasanya terdapat pengaruh yang cukup signifikan terhadap penggunaan media monopoli dan kaitannya dengan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Yang berakhir pada kesimpulan bahwa media monopoli dapat membuat minat belajar siswa tumbuh, dan hasil belajar pun ada meningkat. Persamaan antara penelitian Juwita dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: Pada variabel bebasnya yaitu penggunaan media monopoli. Perbedaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah: terletak pada metode yang digunakan. Pada penelitian yang telah saudara Juwita Retna Gumilang lakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dan mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA kelas III. Sedangkan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti sendiri adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan mata pelajaran IPS kelas V sebagai variabelnya.

3. Penelitian yang dilakukan Maidatul Amalia (2020), “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen” Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa ditemukan pengaruh yang cukup signifikan dari adanya penggunaan media monopoli terhadap motivasi serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MIN 29 Kabupaten Bireuen. Persamaan penelitian yang telah dilakukan saudari Maidatul Amalia dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada variabel nya yaitu media monopoli dan pengaruhnya pada hasil belajar. Perbedaannya yaitu penelitian penulis menggunakan PTK, sedangkan penelitian tersebut menggunakan *pre experimental* dengan model *one group pretest posttest design*.

