

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor, sehingga mampu membentuk individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, serta mandiri. Dengan demikian, pendidikan memiliki harapan besar dalam melahirkan generasi bangsa yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, proses pembelajaran di sekolah harus berlangsung secara aktif, interaktif, menyenangkan, menantang, dan bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu merancang strategi pembelajaran, memilih model, serta menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang berisikan: “Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran”.

Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan. Pendidik diharapkan mampu untuk menggambarkan dan menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum pendidikan, kemudian mengubah nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran di sekolah, (Sukasih 2018).

Sulit untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, khususnya IPAS, merencanakan dan menyusun rencana praktik pembelajaran IPAS memerlukan banyak kreativitas dari pihak pendidik. Selain itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkannya. Motivasi

belajar siswa dapat meningkat dengan kegiatan yang bermakna dan melibatkan secara langsung siswa dalam proses belajar, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Proses pembelajaran di sekolah dasar menuntut keterlibatan aktif guru sebagai perancang sekaligus pelaksana pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk kreatif memilih strategi pembelajaran, model, dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dapat diberikan melalui permainan, misalnya permainan monopoli (Wahyuningtyas 2020:24). Permainan ini selain bersifat menghibur juga menuntut kecerdasan, keteguhan, dan ketangkasan pemainnya. Pada usia Sekolah Dasar kelas IV, sifat anak yang gemar bermain berpengaruh terhadap karakteristik cara belajarnya, sehingga pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD dapat disajikan melalui permainan monopoli. Sejalan dengan itu menurut pandangan, (Ulfaeni dkk 2017:138), menjelaskan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh banyak individu dan lebih menekankan pada aspek penguasaan materi yang diajarkan guru. Salah satu media yang dapat menghadirkan kegiatan belajar yang menarik sekaligus menciptakan suasana menyenangkan adalah permainan monopoli, karena siswa umumnya telah mengenalnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dengan menggunakan media monopoli, siswa diharapkan menjadi lebih kreatif, inovatif, aktif, dan senang belajar, serta memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Hal ini secara tidak langsung berimplikasi pada peningkatan semangat dan hasil belajar.

Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara

kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochmana (2017).

Media lebih sering dikaitkan dengan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Dengan memanfaatkan media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada sekedar ucapan guru di depan kelas. Agar siswa tidak mudah bosan, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengingat besarnya kewajiban yang diemban seorang pendidik, hendaknya seorang guru memahami bahwa dirinya sebagai tenaga lapangan yang melakukan langsung pendidikan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menempati posisi strategis dalam Kurikulum Merdeka karena mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran IPAS tidak hanya dirancang untuk menambah pengetahuan faktual, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta pemahaman terhadap hubungan antara manusia, lingkungan, dan masyarakat. Materi IPAS kelas IV meliputi berbagai tema kontekstual, seperti tumbuhan sebagai sumber kehidupan, wujud dan perubahan zat, gaya dalam kehidupan sehari-hari, transformasi energi, serta keanekaragaman budaya Indonesia. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran di lapangan masih menghadapi kendala, proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan metode yang monoton seperti ceramah yang dapat menyebabkan suasana belajar kurang menarik, menurunkan keterlibatan aktif siswa, dan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS adalah model pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak mampu menarik minat siswa. Model ceramah yang cenderung mendominasi proses belajar mengajar sering kali membuat siswa pasif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang paham. Di sisi lain, pemanfaatan media dan alat peraga

dalam pembelajaran IPAS juga jarang di gunakan, sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami siswa.

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dianggap sebagai kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotor yang diperoleh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran IPAS. Kompetensi ini akan diukur melalui nilai evaluasi yang mencerminkan pemahaman materi, keterampilan, dan sikap siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Nugraha (2020) hasil belajar meliputi kemampuan yang dicapai setelah proses belajar mengajar dan mencakup ketiga ranah tersebut; serta menurut (Hamna & BK 2020) hasil belajar adalah ketercapaian tujuan pendidikan yang menunjukkan perubahan dalam sikap dan tingkah laku.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa kelas IV T.A 2024/2025

KELAS	JUMLAH SISWA	KKTP		JUMLAH SISWA		PRESENTASE KETUNTASAN	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
IV- A	30	75	± 75	10	20	33,33%	66,66%
IV -B	30		± 75	13	19	43,33%	63,33%

Sumber Data: Guru Wali Kelas IV SD IT AL-FAKHRI SEI MENCIRIM

Berdasarkan Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025, dapat diketahui gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV di SD IT AL-Fakhri Sei Mencirim yang terdiri atas kelas IV-A dan IV-B. Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75.

Pada kelas IV-A, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 30 orang. Dari jumlah tersebut, siswa yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 75) sebanyak 10 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar (nilai < 75) berjumlah 20 siswa. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar siswa kelas IV-A adalah sebesar 33,33%, sementara persentase siswa yang belum tuntas

mencapai 66,66%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV-A belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan.

Sementara itu, pada kelas IV-B yang juga berjumlah 30 siswa, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah sebanyak 13 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 19 siswa. Persentase ketuntasan belajar pada kelas IV-B mencapai 43,33%, sedangkan persentase ketidaktuntasan sebesar 56,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV-B lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A, meskipun secara keseluruhan masih didominasi oleh siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD IT AL-Fakhri pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Data menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tahunan (KKTP), sehingga hasil belajar belum sesuai dengan harapan yang diharapkan.

Permasalahan tersebut menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media monopoli. Sebagai media pembelajaran dua dimensi, monopoli mampu mengubah kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Permainan monopoli sesuai dengan dunia anak yang identik dengan bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah secara aktif. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dapat diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan berbantuan media monopoli. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Media monopoli termasuk dalam media pembelajaran dua dimensi atau grafis, yang dapat dimainkan secara berkelompok. media monopoli yaitu media yang dapat mengubah suatu kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menarik serta tercipta suasana yang menyenangkan bagi siswa yang sejatinya dunia mereka ialah dunia bermain. Pembelajaran monopoli ini diharapkan meningkatkan kemampuan setiap

peserta didik saat kegiatan belajar dan mengajar dengan aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang.

Diketahui pada penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Wahyuningtyas (2020) menemukan bahwa pemanfaatan media permainan, termasuk monopoli, mampu membangkitkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil serupa ditunjukkan oleh Ulfaeni dkk. (2017) yang menyatakan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi. Lebih lanjut, penelitian Nugraha (2021) menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains di sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa perpaduan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Kelas IV SD IT AL-Fakhri Sei Mencirim Tahun Ajar 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar IPAS siswa rendah atau belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tahun Pelajaran (KKTP).
2. Guru belum memanfaatkan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa cenderung melakukan kegiatan lain seperti berbincang dengan teman saat pembelajaran berlangsung.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS materi tentang Bentang Alam Daerahku di Kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajar 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku di Kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajar 2025/2026?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku di Kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajar 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS materi tentang Bentang Alam Daerahku Kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajar 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD IT AL-Fakhri dengan menggunakan medel *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli.

2. Untuk Mengetahui hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD IT AL-Fakhri tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli
3. Untuk Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh oleh Penulis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Sebagai masukan dalam menambah perubahan mutu Pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif.

b. Guru

Memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif serta menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Siswa

Membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD IT AL-Fakhri Tahun Ajar 2025/2026.

d. Peneliti

Bagi peneliti ialah sebagai pengalaman dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta diharapkan menjadi referensi bagi peneliti yang lain.