

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Peserta didik abad ini perlu memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif agar dapat bersaing di masa depan. Trilling dan Fadel (2020:43) menyatakan bahwa keterampilan abad ke-21 mencakup kemampuan belajar dan berinovasi, kemampuan memanfaatkan teknologi, serta keterampilan hidup dan berkarier. Hal ini berarti proses pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan lain yang relevan dengan tuntutan zaman. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Siswa sering menganggap pelajaran IPAS sulit dan membosankan karena banyak memuat konsep yang abstrak serta istilah ilmiah yang tidak mudah dipahami.

Ketika guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan semata, siswa menjadi kurang aktif, cepat bosan, dan tidak termotivasi. Hal ini berpengaruh pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar yang kurang optimal. Fitriani (2022:45) menyatakan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa hanya sebagai penerima informasi cenderung membuat mereka pasif dan sulit mencapai hasil belajar yang baik. Selain itu, permasalahan pembelajaran di sekolah dasar juga berkaitan dengan keterbatasan penggunaan model dan media pembelajaran. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif, bukan peserta aktif dalam pembelajaran. Kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media atau alat peraga membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Akibatnya,

keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar rendah, motivasi belajar menurun, dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang mendalam. Dari sisi perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang dapat diamati secara langsung. Kondisi ini menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas nyata.

Pembelajaran di sekolah dasar seharusnya mampu menciptakan suasana yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang ideal tidak hanya menekankan pada pemberian informasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam memahami konsep melalui kegiatan konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar yang lebih efektif belajar melalui aktivitas bermain, diskusi, kolaborasi, serta pengalaman langsung. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu menghadirkan model dan media pembelajaran yang bervariasi agar keterlibatan siswa dapat terbangun secara optimal. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu berpartisipasi aktif, terlibat dalam tanya jawab, berdiskusi, serta bekerja sama untuk memahami konsep yang disampaikan. Proses pembelajaran idealnya berlangsung secara menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang digunakan seyogianya dapat membantu memvisualisasikan materi abstrak, memfasilitasi eksperimen sederhana, serta menghadirkan pengalaman interaktif yang memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi mampu menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan observasi tanggal 20 Agustus 2025 di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan, kondisi pembelajaran belum sesuai dengan harapan tersebut. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat kurang antusias dan banyak yang kesulitan memahami materi IPAS yang bersifat abstrak. Selain itu, sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif, termasuk Monopoli Edukatif,

padahal media ini berpotensi meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Akibatnya, aktivitas belajar siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional sehingga belum sepenuhnya mendorong keaktifan dan fokus siswa dalam pembelajaran, karakteristik materi IPAS yang relatif abstrak sehingga memerlukan dukungan media konkret atau visual agar lebih mudah dipahami, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran inovatif khususnya media berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, serta tingkat motivasi belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

**Tabel 1.1 Ulangan nilai siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan 2025/2026**

KKTP	Jumlah Siswa		Presentasi	
	Kelas V A	Kelas V B		
$\leq 75$	7	14	53,84%	70,00%
$\geq 75$	6	6	46,15%	30,00%
Jumlah	13 siswa	20 siswa	100%	100%

**Sumber :Wali kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan**

Berdasarkan tabel 1.1, menunjukkan bahwasanya hasil belajar siswa belum maksimal dan masih terdapat sebagian dari beberapa siswa yang belum memenuhi KKTP. Jika kita lihat berdasarkan jumlah siswa kelas VA yaitu terdiri dari 13 siswa. Siswa yang memenuhi KKTP hanya 6 siswa (46, 15%) sedangkan 7 siswa (53,84) belum memenuhi KKTP. Dan jumlah siswa di kelas VB yaitu 20 siswa. Siswa yang tidak memenuhi KKTP 14 siswa (70%) sedangkan 6 siswa (30%) belum memenuhi KKTP. Sementara itu kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran IPAS yang ditetapkan sekolah adalah 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model

dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Prensky (2001) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan Game-Based Learning (GBL) adalah media Monopoli Edukatif, yaitu permainan papan yang dimodifikasi dengan memuat konten pembelajaran IPAS. Setiap petak maupun kartu dalam permainan tersebut dapat diisi dengan pertanyaan, tantangan, atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media ini bersifat interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa, kerja sama dalam kelompok, serta menciptakan kompetisi yang sehat antar siswa. Arsyad (2017) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara efektif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa kendala yang kemungkinan dapat mempengaruhi proses penelitian. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu penelitian karena pelaksanaannya harus menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah serta kalender akademik yang telah ditetapkan. Selain itu, kondisi dan karakteristik siswa yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri karena setiap siswa memiliki kemampuan, minat, serta tingkat pemahaman yang berbeda terhadap materi pembelajaran. Kendala lainnya adalah keterbatasan sarana dan media pembelajaran, khususnya media Monopoli Edukatif yang harus dipersiapkan secara khusus oleh peneliti. Penggunaan media permainan juga berpotensi menimbulkan suasana kelas yang lebih ramai sehingga diperlukan pengelolaan kelas yang baik agar proses pembelajaran tetap kondusif. Di samping itu, sebagian siswa juga belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis permainan sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model Game-Based Learning. Penelitian ini juga

memiliki keterbatasan ruang lingkup karena hanya dilakukan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan dengan materi sistem pernapasan manusia, sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan pada kelas, materi, maupun sekolah yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Model *Game-Based Learning* (GBL) Berbantuan Media Monopoli Edukatif terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat di defenisikan beberapa permasalahan Sebagai berikut :

1. Pembelajaran di kelas cenderung monoton karena guru sering menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran.
2. Pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia masih rendah, yang berdampak pada hasil belajar IPAS yang belum mencapai ketuntasan klasikal.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
4. Media pembelajaran inovatif berbasis permainan, khususnya media Monopoli Edukatif, belum dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah dalam penulisan ini, maka perlu adanya batasan masalah-masalah agar penelitian terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang di inginkan dan tidak terlepas juga dari keterbatasan waktu dan biaya maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut, Pengaruh Model Pembelajaran GBL Berbantuan Monopoli Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V UPT SDN 064026 Kec Medan

tuntungan T.A 2025/2026

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media monopoli edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran GBL terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran GBL berbantuan media Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media monopoli edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran GBL terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V UPT SD Negeri

064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026?

3. Untuk Mengetahui adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran GBL berbantuan media Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan 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. Bagi siswa

Peserta didik di harapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif ,dan menyenangkan.

#### b. Bagi guru

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan informasi tentang pilihan atau penggunaan model dan media pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS.

#### c. Bagi sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran.

#### d. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman melaksanakan proses pembelajaran tentang penggunaan media board game monopoli.