

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar yang optimal. Dalam pembelajaran adanya aktivitas individu siswa dan adanya siswa. Dimana tujuan dari aktivitas yaitu agar terjadi belajar pada siswa. Pembelajaran pada dasarnya harus memperlihatkan minat peserta didik, materi yang tepat dan strategi yang sesuai serta media pembelajaran yang tepat.(Maidatul Amalia, 2020)

Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa sudah disampaikan. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.( Maidatul Amalia, 2020)

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.(Maidatul Amalia, 2020:20)

Monopoli adalah satu permainan yang menggunakan papan pada permainan ini pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan. Adapun media pembelajaran monopoli adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain media monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran (Maidatul Amalia, 2020).

Mengingat pentingnya guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah maka sudah selayaknya guru meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru saat ini adalah mampu menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan kepada peserta didik (Giantara, 2020).

Berdasarkan hasil observasi SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi permasalahan pada pembelajaran IPAS diantaranya yaitu Metode pembelajaran yang kurang bervariasi, Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru jarang menggunakan media sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.

Sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang di lakukan oleh "Maidatul Amalia" yang berjudul "Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan dan hasil belajar siswa belajar siswa terhadap motivasi dan hasil belajar" berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun. Hal ini dapat dilihat dimana rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi panas dan perpindahannya dapat dikategorikan sangat tinggi. Hasil analisis data tersebut didukung oleh Nurmiati dan Zulkarnain Gazali bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran monopoli sangat tinggi karena dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar dan terjadinya interaksi langsung siswa dengan siswa.

Dan dari masalah tersebut penulis sangat tertarik mengambil penelitian "**Pengaruh Media Monopoli Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi**"

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi
2. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran

3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
4. Guru jarang menggunakan media sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh media monopoli pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dalam pokok bahasan “Indonesiaku Kaya Budaya Topik: B Kekayaan Budaya Indonesia SD Swasta Letjen Jamin Ginting’Berastagi.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana gambaran hasil belajar IPAS yang diajar menggunakan Media pembelajaran Monopoli Pintar pada siswa kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting’s
2. Bagaimana gambaran hasil belajar IPAS yang diajar tanpa menggunakan Media pembelajaran Monopoli Pintar pada siswa kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting Berastagi?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Media monopoli pintar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting’s Berastagi

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPAS yang diajar dengan menggunakan Media Monopoli Pintar pada siswa kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting Berastagi
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPAS yang diajar tanpa berbantuan Media Monopoli Pintar pada siswa kelas SD IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting Berastagi

3. Untuk mengetahui pengaruh Media Monopoli Pintar pada hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting Berastagi

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis

### 1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menanbah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPAS. Dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya

### 2. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat Kepada beberapa pihak yaitu:

- a) Guru, sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media monopoli pintar
- b) Siswa, Sebagai motivasi bagi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan, minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS “Indonesiaku Kaya Budaya Topik: B Kekayaan Budaya Indonesia ”
- c) Sekolah, memberikan pengetahuan umum tentang sumber belajar dari lingkungan alam sekitar khususnya pada pelajaran IPAS meningkatkan hasil belajar.
- d) Peneliti, sebagai bahan masukan untuk menjadi calon pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar sisiwa pada pembelajaran IPAS sebagai bahan rujukan bagi peneliti lanjutan dalam merancang pembelajaran.