

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi manusia karena berdampak positif pada kehidupan mereka. Pendidikan adalah sistem yang terdiri dari pendidik, siswa, tujuan, metode, model, media, dan lingkungan pendidikan. Setiap komponen pendidikan memiliki tujuan unik dan bermanfaat bagi komponen lainnya. Pendidikan juga disebut sebagai proses belajar mengajar dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan bagi orang yang belajar. Pendidikan juga mencakup berbagai upaya untuk meningkatkan potensi setiap orang dari sudut pandang fisik, mental, sosial, dan emosional. Selain itu, pendidikan juga merujuk pada proses memberikan pengetahuan, keterampilan, dan berbagai nilai kepada orang lain. Menurut Hutamy et al. (2023), Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan suatu negara karena memungkinkan peningkatan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman.

Tujuan utama pendidikan adalah menghasilkan siswa yang mampu berkontribusi terhadap kemajuan bangsa dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada generasi berikutnya agar dapat berkembang secara optimal. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, berbagai upaya terus

dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan, salah satunya melalui pengembangan serta penyempurnaan kurikulum.

Perubahan kurikulum menunjukkan keinginan untuk terus berkembang dan beradaptasi, meskipun kompleks. Menurut Nuraini et al. (2023), pengembangan kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa serta perkembangan zaman sehingga kualitas pembelajaran dapat terus meningkat. Oleh karena itu, Indonesia menerapkan kurikulum Merdeka untuk menangani tantangan global saat ini. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi, belajar secara mandiri, serta mengembangkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran (Maros et al., 2020). Menurut Rahayu et al. (2022), Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai upaya pemulihan pembelajaran untuk mengatasi ketertinggalan belajar (*learning loss*) yang terjadi setelah pandemi.

Salah satu tujuan penerapan Kurikulum Merdeka adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Akbar (2020), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar selama kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ulfah & Arifudin, et al. (2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang terlihat melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, Salah satu

mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS berperan penting dalam membantu siswa mengenal lingkungan alam dan sosial yang ada di sekitarnya. Menurut Hasanah et al., (2023), mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah, pembelajaran IPAS juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Mata pelajaran IPAS berasal dari kombinasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Purnawanto (2022), Penggabungan ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung memandang segala sesuatu secara keseluruhan. Mereka masih berpikir secara sederhana, konkret, dan menyeluruh sehingga belum mampu memahami konsep secara rinci. Karena itu, diharapkan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengelola lingkungan sosial dan alam.

Proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar masih menemui berbagai hambatan. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami dan menerima materi dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Tanpa media yang mendukung, pemahaman siswa terhadap

materi menjadi kurang optimal dan keterlibatan siswa selama pembelajaran juga rendah. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, seperti metode ceramah, dan masih berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Kondisi tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS beragam. Sebagian siswa dapat memahami materi dengan baik dan menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, seperti yang ditunjukkan oleh jumlah siswa yang masih belum mencapai KKM. Menurut Fithriyah et al. (2021), hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan belajar yang dicapai siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih perangkat pembelajaran yang tepat, termasuk model pembelajaran yang sesuai, agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tidak mudah bosan, dan dapat memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Discovery Learning*. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran melibatkan langkah-langkah pembelajaran yang

diikuti oleh siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki suatu permasalahan secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa mampu menemukan sendiri pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku (Sari et al., 2022). Model pembelajaran *Discovery Learning* membantu siswa memperkuat keyakinan diri mereka dan memperoleh kepercayaan untuk bekerja sama dengan teman-temannya sehingga siswa dapat memahami konsep dasar dan berbagai ide pembelajaran dengan lebih baik serta terdorong untuk selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri (Wahyuni et al., 2018). Melalui model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga keterlibatan tersebut mampu mendorong motivasi belajar siswa karena pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah melalui proses menemukan konsep secara mandiri, memecahkan masalah, serta mencari jawaban secara aktif. Untuk mendukung penerapan model *Discovery Learning* agar lebih efektif, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah media monopoli.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPAS adalah media monopoli. Penggunaan media ini dapat membantu siswa belajar sambil bermain serta berlatih menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran IPAS juga didukung oleh penggunaan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang dipelajari. Menurut Harahap et al. (2022), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta mendorong keaktifan mereka selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran adalah alat yang bermanfaat untuk menyampaikan pelajaran atau informasi sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurfadhillah, Wahidah, et al., 2021).

Menurut Mahesti & Koeswanti (2021), media monopoli sangat cocok digunakan pada siswa sekolah dasar (SD) karena media monopoli yang digunakan untuk materi pelajaran dapat diubah menjadi materi yang menyenangkan dan mendidik. Media monopoli, menurut Ulfaeni et al. (2017), didefinisikan sebagai media yang dapat digunakan secara bermain untuk menciptakan situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta untuk membantu siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan. Rahmadani et al. (2023), menjelaskan bahwa permainan monopoli adalah permainan yang dimainkan dengan

melempar dadu dan memindahkan bidak pada petak-petak permainan yang tersedia, dengan tujuan memperoleh kekayaan sebanyak mungkin selama permainan berlangsung. Menurut Lestari et al. (2021), desain permainan monopoli disesuaikan dengan kemampuan siswa, kurikulum, serta materi yang akan disampaikan sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, Kurniawati et al. (2021) Menyatakan bahwa media monopoli dalam pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan materi pelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Kesesuaian media monopoli dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa menjadikan media ini relevan untuk diterapkan dalam model pembelajaran *Discovery Learning*. Model tersebut menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri, menemukan konsep yang dipelajari, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah selama pembelajaran berlangsung (Nurul & Susilowati, 2024). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Dalam penerapannya, guru perlu memperhatikan perbedaan kemampuan yang dimiliki setiap siswa agar kegiatan pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan dukungan media monopoli yang menarik dan menyenangkan, siswa dapat terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemberian motivasi selama proses pembelajaran

dapat membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa permasalahan hasil belajar siswa perlu segera ditangani. Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditangani, kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa serta menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Suatu sekolah atau lembaga pendidikan biasanya menetapkan standar minimal untuk mengukur hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Monopoli di SDN Bendo 2”, Diharapkan menjadi inovasi baru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih model pembelajaran *Discovery Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang suka bermain, sehingga model tersebut dapat diterapkan di sekolah dasar. Selain itu, peneliti menggunakan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

B. Rumuan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bendo 2?
2. Apakah dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bendo 2?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bendo 2.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli di SDN Bendo 2.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dapat diberikan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa: Dengan penulisan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru: Sebagai sumber informasi dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPAS.
3. Bagi sekolah: Sebagai bahan masukan dan informasi tambahan bagi sekolah dasar mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta menjadi masukan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, sekaligus mendorong inovasi dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah perlu dijelaskan dalam penelitian ini agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran istilah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Monopoli di SDN Bendo 2”. Berikut ini merupakan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang lingkungan di sekitarnya. Penggabungan ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung melihat sesuatu secara utuh dan terintegrasi. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial.
3. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep, makna, dan hubungan melalui penalaran serta kemampuan intelektual, sehingga siswa dapat menarik kesimpulan dari hasil temuannya sendiri. Model ini relatif mudah diterapkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari, menemukan, dan mengorganisasi konsep secara mandiri. Selain itu, pembelajaran yang bersifat aktif serta menuntut eksplorasi dan investigasi membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikutinya.
4. Media monopoli adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui modifikasi permainan monopoli yang disesuaikan dengan ketersediaan bahan serta materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media ini relatif mudah diterapkan karena permainan monopoli sudah umum dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, penggunaannya yang sederhana serta tampilannya yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.