

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka, baik secara jasmani maupun rohani, untuk mencapai kedewasaan dan kemampuan melaksanakan tugas hidup secara mandiri. Pendidikan tidak terjadi secara spontan, melainkan merupakan proses yang direncanakan dan disengaja untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam artian yang lebih luas, pendidikan juga mencakup proses pembelajaran yang membantu manusia memahami, mengerti, dan menjadi lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh manusia, pendidikan juga merupakan satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Pendidikan juga berarti proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan diri individu, mengubah sikap dan perilaku, serta mentransfer pengetahuan, keterampilan. Pendidikan adalah proses yang secara terus menerus terjadi dari bentuk penyesuaian manusia telah berkembang secara fisik dan mental agar meningkat lebih tinggi. (Tukan et al., 2025. h, 170)

Bidang pendidikan yang lebih memfokuskan untuk menjadi masyarakat atau warga negara menjadi lebih baik ialah dengan melalui pendidikan IPS. Hal tersebut dapat terbukti dengan pembelajaran IPS akan diberikan Materi-materi pemahaman tentang menghargai setiap perbedaan yang ada. Oleh karena itu seharusnya dengan adanya pendidikan IPS mampu menghadapi permasalahan yang dihadapi bangsa. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran

yang berikan untuk semua jenjang pendidikan dimulai dari tingkat pendidikan SD, SMP, SMA. Ilmu IPS juga merupakan perwujudan dari nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat dan dikembangkan nilai-nilai itu di sekolah. Seharusnya dengan adanya pembelajaran IPS, peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai sosial sehingga peserta didik menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab untuk kehidupan yang damai dalam bermasyarakat. (Pratiwi et al., 2023.h, 34)

Pembelajaran IPS lebih mengimplementasikan materi dengan lebih berpusat pada guru, peserta didik kurang diarahkan untuk mengembangkan atau mencari informasi lebih. Peserta didik hanya diarahkan proses berpikir menghafal, membaca, mencatat selebihnya hanya berfokus pada guru. Guru yang memberikan informasi dan mengembangkan informasi tersebut, sedangkan peserta didik hanya menerima. Dan itu akan terbentuk dalam pikiran peserta didik tentang pembelajaran IPS yang membosankan.(Sahira et al., 2022)

Pelaksanaan pembelajaran IPS dianggap tidak dapat memberikan variasi yang baru, yang artinya proses penyajian pembelajaran IPS yang terkesan monoton sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar karna menganggap pembelajaran kurang menarik. Modal utama menjadikan keberhasilan dalam pembelajaran IPS ialah peserta didik harus memiliki minat belajar yang tinggi, sehingga akan lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan materi karena adanya respon yang baik dari peserta didik dalam proses belajar mengajar (Afriza, 2022).

Permasalahan yang dominan pada pembelajaran IPS di SD yaitu siswa kurang memiliki minat belajar karena materi yang disampaikan kurang menarik,

pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut terjadi karena guru kurang mampu dalam mengelola kelas. Pembelajaran ditingkat SD masih sangat bergantung kepada guru, artinya semua informasi didapat dari guru. Karena siswa kurang mampu untuk mandiri dalam belajar. Jadi, keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang guru.

Kesulitan belajar atau minat belajar terjadi karena peserta didik tidak mampu untuk memahami pembelajaran IPS yang abstrak. Akan tetapi masalah ini dapat diatasi dengan guru menggunakan media atau alat peraga yang sesuai materi sehingga peserta didik juga lebih mudah untuk memahami pelajaran. Ketika guru mengajarkan hanya dengan menyampaikan materi biasa saja atau hanya dengan ceramah maka peserta didik akan mengalami kesulitan belajar dan memahami materi. Dari permasalahan pada pembelajar IPS yang peserta didiknya kurang dalam minat belajar pada pembelajaran, di sini bisa dengan adanya media pembelajaran, contoh dari media pembelajarannya yaitu Media Monopoli.

Media pembelajaran monopoli digunakan untuk menarik peserta didik lebih berminat dalam belajar sambil bermain, Media yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pemahaman peserta didik akan meningkat dengan sering melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang cocok berpusat pada peserta didik membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, mereka jadi bersemangat dan termotivasi untuk belajar. (Sabono et al., 2023. h, 17)

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat terdorong terciptanya proses belajar pada peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media Monopoli.

Media monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media yang lebih menarik agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Melalui media monopoli siswa dapat melatih kejujuran. Untuk itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik untuk belajar. (Ardhani et al., 2021. h, 20)

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada saat mengunjungi sekolah di SD Negeri 79 Palembang, pelaksanaan proses belajar mengajar, guru-guru belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran, Peneliti menemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, yang akan berdampak pada minat belajar IPS siswa. Ada beberapa alasan mengapa mereka mengalami kesulitan di antaranya dikarenakan kurangnya alat dalam proses belajar mengajar, alat di sini berupa media-media pembelajaran, proyektor, dan lain sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan

disampaikan. Kemudian peneliti menetapkan untuk menggunakan media berupa monopoli pada buku IPS dengan materi Menyayangi Hewan dan Tumbuhan.

Perlu untuk melakukan perubahan yang mendasar dalam penerapan implementasi pembelajar IPS di kelas, hal ini digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan minat belajar IPS. Tujuannya agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS, serta guru juga dapat mengelola kelas dan menggunakan media sebagai pengondisian kelas. Karena pada umumnya anak usia SD mudah untuk merasa bosan, jadi guru harus bisa mencari hal yang baru untuk menarik minat belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 79 Palembang”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang dominan pada pembelajaran IPS di SD yaitu kurang memiliki minat belajar karena materi yang disampaikan kurang menarik, pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut terjadi karena guru kurang mampu dalam mengelola kelas dan juga tidak menggunakan media dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran terkesan monoton. Pembelajaran ditingkat SD masih sangat bergantung kepada guru, artinya semua informasi didapat dari guru.

- 1) Guru tidak menggunakan media sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat pembelajaran kurang menarik.

- 2) Peserta didik tidak terlalu berminat terhadap pembelajaran karena karena proses belajar membosankan.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diklasifikasikan pembatas masalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media monopoli pada pembelajaran IPS.
- 2) Peserta didik kurang berminat dalam pelajaran IPS karna menganggap proses pembelajaran membosankan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah “ Adakah pengaruh media monopoli terhadap minat belajar IPS siswa kelas III SDN 79 Palembang” ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media terhadap monopoli terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 79 Palembang.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Dan penelitian ini juga

dapat diharapkan dapat memberikan informasi tentang Media Monopoli terhadap minat belajar siswa bagi peneliti dan bagi pembaca yang ingin mengkaji lebih mendalam terkait dengan judul permasalahan khususnya dengan proses pembelajaran.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### 1) Manfaat Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola sekolah dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat belajar.

#### 2) Manfaat Bagi Guru

Memberi wawasan bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas.

#### 3) Manfaat Bagi Peserta Didik

Memberikan dan menjadikan peserta didik senang, responsif, aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan proses belajar.

#### 4) Manfaat Bagi Peneliti lainnya

Menjadi salah satu referensi peneliti selanjutnya tentang cara mengajar dengan menerapkan Media Monopoli dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik