

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada awalnya mengalami peningkatan terus-menerus seiring kemajuan budaya dan peradaban manusia yang mendorong terciptanya berbagai inovasi untuk mempermudah kehidupan.¹ Pesatnya perkembangan teknologi di tengah era digital masa kini membawa perubahan yang cukup luas di berbagai aspek kehidupan, khususnya pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif serta menarik bagi peserta didik.

Pendidikan di Indonesia berperan penting dalam mendukung kelangsungan suatu bangsa secara keseluruhan. Melalui proses pendidikan, mutu sumber daya manusia dapat terus ditingkatkan sehingga bangsa mampu terus berkembang dan mengalami kemajuan. Pendidikan juga bisa dianggap sebagai bentuk investasi, karena dapat menghasilkan manusia yang cerdas, berkompeten, dan mampu berperan baik di masyarakat maupun di negara. Pendidikan juga berfokus pada kegiatan belajar mengajar, yaitu proses untuk menyalurkan dan memperoleh pengetahuan.²

¹ Faisal Tamimi dan Siti Munawaroh, "Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 2, No. 3, 2024, hal. 67, <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>

² Chairul Anwar, *Teori - Teori Pendidikan* (Yogyakarta : IRCiSod, 2017), hal. 13

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 mengenai sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipandang sebagai proses yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan yang matang untuk menghadirkan lingkungan dan proses belajar yang membuat peserta didik lebih aktif dalam menggali serta mengembangkan potensi mereka. Tujuannya agar peserta didik memiliki kekuatan nilai-nilai religius, mampu mengontrol diri, membangun karakter pribadi, mengembangkan kemampuan berpikir, berakhlak luhur, serta memiliki berbagai kompetensi yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, kehidupan sosial, serta keberlangsungan masyarakat dan negara.³

Rahmat serta Abdillah mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan secara sadar dan dirancang secara sistematis, serta diwujudkan melalui arahan maupun bantuan dari orang dewasa kepada peserta didik. Upaya ini ditujukan untuk mengoptimalkan potensi pada aspek fisik dan psikis agar peserta didik mampu mencapai tingkat kematangan serta sanggup menjalankan tanggung jawab kehidupan secara mandiri.⁴ Oleh karena itu, pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses yang dirancang secara terarah guna mengoptimalkan potensi peserta didik, baik dari aspek fisik maupun psikologis, sehingga terbentuk individu yang beriman, memiliki karakter positif dan etika yang baik, cerdas, mandiri, serta memberikan manfaat bagi lingkungan sosial dan kehidupan berbangsa.

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1)

⁴ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Jakarta Selatan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), hal. 23

Dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 di jelaskan tentang orang-orang yang berilmu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا

قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا فَإِنَّ شُرُوءَ اللَّهِ ءَالَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١) المجادلة

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan padamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁵ (11) Al-Mujadalah

Surat Al-Mujadalah ayat 11 menerangkan tentang keistimewaan orang yang memiliki keimanan serta ilmu pengetahuan. Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah SWT memberikan kedudukan yang lebih tinggi kepada orang yang memiliki keimanan serta pengetahuan dibandingkan dengan yang lainnya. Hal ini mencerminkan bahwa orang yang berilmu memiliki posisi yang terhormat, karena ilmu yang dimilikinya dapat memberikan manfaat, tidak hanya secara pribadi tetapi juga bagi orang lain.

Berkaitan dengan pentingnya ilmu pengetahuan tersebut, proses untuk memperoleh ilmu tidak dapat dipisahkan erat dengan aktivitas belajar. Belajar merupakan proses yang menghasilkan perubahan pada tingkah laku

⁵ Tafsir Web, “Surat Al-Mujadilah ayat 11”, diakses 27 Januari 2025, <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>

maupun kecenderungan bertindak seseorang yang cenderung menetap dalam waktu yang relatif lama sebagai hasil dari berbagai pengalaman yang diperoleh dan latihan yang terus diperkuat. Belajar terjadi sebagai hasil dari adanya proses hubungan antara rangsangan dan respons.⁶ Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang guna mengembangkan dan memperluas wawasan, mengasah keterampilan, serta meningkatkan sikap dan perilaku dalam rangka membentuk kepribadian yang lebih baik. Proses ini ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang terbentuk melalui pengalaman yang dialami serta praktik yang berkelanjutan, yang bertujuan guna mengembangkan aspek wawasan, kemampuan, dan sikap individu.

Pembelajaran merupakan proses yang dialami peserta didik dengan bantuan guru guna mencapai perubahan dalam perilaku menuju tingkat kedewasaan yang berkembang menuju perubahan yang lebih positif melalui interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.⁷ Pembelajaran berfungsi sebagai wadah dan sarana yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran yang terencana, terarah, dan bermakna diharapkan peserta didik tidak semata-mata memperoleh wawasan, melainkan dapat membentuk perilaku, nilai, serta kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyusun aktivitas

⁶ Salsabila Salsabila dkk, "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan", *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 2024, hal. 100, <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>

⁷ Tiara Dwi Putri dkk, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, Vol. 2, No. 2, 2025, hal. 119, <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.140>

pembelajaran yang selaras dengan tujuan pendidikan serta hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang terencana tidak terlepas dari kurikulum, yang dijadikan rujukan dalam penyelenggaraan proses pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat materi, informasi, dan topik pembelajaran yang perlu dipelajari serta dikerjakan oleh peserta didik sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan.⁸ Kurikulum berfungsi sebagai landasan dalam menetapkan tujuan, materi, strategi, serta evaluasi proses belajar, sehingga seluruh kegiatan pendidikan mencapai target secara terstruktur dan terarah untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Kurikulum perlu diperbarui secara berkesinambungan agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum juga harus mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan masyarakat serta kemajuan dalam bidang sains dan teknologi, sehingga tetap selaras dan mampu memberikan hasil yang maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran.⁹ Perubahan tersebut penting, karena melihat cepatnya pertumbuhan di bidang sains dan teknologi saat ini telah memengaruhi cara manusia dalam proses pembelajaran serta berinteraksi. Oleh karena itu, guru berperan

⁸ Abdul Fattah Nasution dkk, "Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka", *Journal of Education*, Vol. 2, No. 3, 2023, hal. 202, <https://competitive.pdfaii.org/>

⁹ Ms. Viktor Purhanudin dan Ahmad Aunur Rohman, "Pengembangan Kurikulum: Tren Dan Praktik Terbaru Dalam Pendidikan", *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa dan sastra*, Vol. 1, No. 1, 2024, hal. 33, <https://jurnal.naiwabestscience.my.id/index.php/jumps/>

strategis dalam menyiapkan peserta didik untuk menyiapkan kemampuan diri agar siap menghadapi tantangan di waktu yang akan datang.

Saat ini, sistem pendidikan menerapkan Kurikulum Merdeka, yang dirancang dan diimplementasikan secara khusus pada satuan pendidikan pelaksana program transformasi pendidikan melalui Sekolah Penggerak. Kurikulum Merdeka Belajar adalah suatu rancangan kurikulum yang bertujuan menumbuhkan pemahaman yang mendalam terkait penggunaan teknologi di era digital. Meskipun fokus utamanya adalah penguatan pendidikan karakter, nilai-nilai tersebut sebenarnya bukan hal baru, karena pendidikan karakter telah lama diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hanya saja, dalam kurikulum merdeka karakter tersebut dipertegas dan terarah pada satu perspektif utama, yakni profil pelajar Pancasila.¹⁰ Kurikulum Merdeka hadir sebagai suatu wujud inovasi dalam bidang pendidikan yang menekankan terhadap kebebasan belajar sesuai dengan potensi, minat, serta karakter peserta didik. Kurikulum Merdeka yang sebelumnya berfokus pada peran pendidik beralih menjadi sistem pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai pusat utama.

Pada Kurikulum Merdeka, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sebagai mata pelajaran disusun melalui pengintegrasian antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami

¹⁰ Sucipto dkk, "Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: *Systematic Literature Review*", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 12, No. 1, 2024, hal. 278, <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>

fenomena alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh serta relevan dengan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan minat dan rasa keinginan peserta didik, mengajak mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta mengoptimalkan penguasaan ilmu dan keahlian yang dimiliki.¹¹ Selain itu, dalam pembelajaran IPAS tidak sekadar menitikberatkan pada materi pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam melatih berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta keterampilan dalam menyelesaikan beragam permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka, terdapat salah satu materi yakni musim dan iklim di Indonesia yang berhubungan langsung dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik sehari-hari. Pemahaman mengenai musim dan iklim di Indonesia membantu peserta didik mengenali berbagai jenis-jenis musim dan iklim, dampak perubahan iklim, serta penyebab terjadinya iklim. Materi musim dan iklim di cukup rumit untuk dipahami bagi peserta didik sekolah dasar, disebabkan karena konsep musim dan iklim bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong interaksi serta relevan dengan konteks kehidupan peserta didik sangat dibutuhkan agar konsep-konsep abstrak mengenai musim dan iklim di Indonesia dapat dipahami secara

¹¹ Atikah Dewi Anggita dkk, "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SDN Panggung Lor", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, 2023, hal. 80

konkret melalui pengalaman pembelajaran yang tidak membosankan serta memberikan makna bagi peserta didik.

Perubahan orientasi pada kegiatan pembelajaran menuntut pendidik untuk dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran aktif serta bermakna. Langkah yang dapat diambil yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif secara optimal agar minat belajar siswa semakin meningkat. Sumber, alat, dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna membantu penyampaian informasi, konsep, maupun bahan ajar, sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap materi yang diajarkan dinamakan media pembelajaran.¹² Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar, serta membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. Dengan adanya dinamika perkembangan zaman serta kemajuan di berbagai sektor kehidupan, peran media dalam pembelajaran semakin penting dan terus mengalami perkembangan.

Media monopoli dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang cenderung belajar melalui kegiatan bermain.¹³ Penerapan permainan dalam kegiatan pembelajaran ini sesuai dengan pandangan Piaget peserta didik di

¹² Titin, dkk, "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran", *jurnal Education and Technology*, Vol. 4, No. 2, 2023, hal. 112, <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/index>

¹³ Eli Hermawati dan Myrna Apriany Lestari, "Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar", *Jurnal of Innovation and Sustainable Empowerment*, Vol. 3, No. 2, 2024, hal 68, <https://jise.uniku.ac.id/pub/index>

tingkat sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika materi disampaikan dengan melibatkan pengalaman langsung dan kegiatan yang nyata.¹⁴ Sebagai media pembelajaran, permainan monopoli dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang untuk guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Selain itu, monopoli merupakan permainan klasik yang sudah dikenal luas dan sering dimainkan di berbagai negara sehingga mudah diterima dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian tentang penggunaan media monopoli dalam pembelajaran telah diteliti oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Risma Widiati dan Galih Mahardika mengindikasikan bahwa penggunaan media monopoli sangat terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar.¹⁵ Penelitian oleh Nurul Hikmah menunjukkan bahwa media monopoli efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah dasar.¹⁶ Penelitian Ni Kadek dan I Komang mengungkapkan bahwa media monopoli menunjukkan tingkat efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA kelas IV.¹⁷ Hasil

¹⁴ Jean Piaget, *Psikologi Anak* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hal. 73

¹⁵ Risma Widiawati dan Galih Mahardika Christian Putra, "Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15, No. 2, 2025, hal. 204-213

¹⁶ Nurul Hikmah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, 2023, hal. 1809-1822, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>

¹⁷ Ni Kadek Ria Swandewi dan I Komang Ngurah Wiyasa, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyungan", *Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, Vol. 1, No. 2, 2022, hal. 42-50

penelitian yang dilakukan I Gede menunjukkan bahwa media monopoli memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media monopoli dinyatakan menarik, praktis, serta layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPA.¹⁸ Sementara hasil penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Lailia Kurniawati menunjukkan permainan monopoli menunjukkan tingkat efektivitas dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS.¹⁹ Hasil penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media monopoli dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengimplementasiannya perlu disesuaikan dengan kondisi dan permasalahan pembelajaran di setiap sekolah.

Hasil pengamatan di MIN 2 Blitar menunjukkan bahwa sumber daya yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran IPAS masih terbatas. Guru menggunakan media berupa buku paket dan LKS. Minimnya variasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan. Selain itu, pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi secara konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif dalam proses belajar dan memberikan kesan belajar yang menyenangkan. Penggunaan media inovatif diharapkan dapat mendorong

¹⁸ I Gede Suriantara, "Media Pembelajaran Sederhana Monopoli Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 5, No. 3, 2022, hal. 533-545

¹⁹ Lailia Kurniawati, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah dasar*, Vol. 8, No. 4, 2021, hal. 860-873

minat dalam belajar, meningkatkan keterlibatan, serta membantu peserta didik memahami materi, khususnya terkait musim dan iklim di Indonesia, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif.

Berdasarkan kondisi permasalahan yang ada di lapangan, penulis berupaya mengembangkan sarana pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk mata pelajaran IPAS, terutama materi yang berkaitan dengan musim dan iklim Indonesia yang dapat dimainkan secara berkelompok. Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Monopoli pada Materi Musim dan Iklim di Indonesia dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 2 Blitar”**.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian yang akan dilakukan pada peserta didik kelas IV MIN 2 Blitar terkait penggunaan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

1. Penerapan media pembelajaran pada pelajaran IPAS masih belum optimal dan kurang bervariasi.
2. Pembelajaran masih berfokus pada ceramah dan penyampaian materi secara konvensional. Akibatnya, keterlibatan aktif peserta didik belum optimal.

3. Pembelajaran saat ini masih bergantung pada buku paket dan LKS sebagai media utama. Akibatnya, minat belajar peserta didik belum berkembang dengan baik.
4. Selama pembelajaran IPAS berlangsung, peserta didik tampak kurang bersemangat dan mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.
5. Materi musim dan iklim di Indonesia rumit untuk dipahami karena bersifat abstrak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan mengindikasikan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih kurang. Untuk menetapkan batasan dalam penelitian, fokus kajian diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia bagi peserta didik kelas IV di MIN 2 Blitar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar?

2. Bagaimana kelayakan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar?
3. Bagaimana keefektifan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari rumusan masalah adalah :

1. Untuk memaparkan pengembangan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar.
2. Untuk menjelaskan kelayakan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar.
3. Untuk menganalisis keefektifan media monopoli pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas IV Di MIN 2 Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif yang diwujudkan melalui permainan monopoli sebagai sarana belajar. Media ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran peserta didik kelas IV MI/SD melalui pendekatan permainan edukatif yang berfokus pada materi musim dan iklim di Indonesia. Adapun produk yang dikembangkan dirancang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini berbentuk papan permainan monopoli.

2. Pengembangannya menggunakan platform *canva* sehingga menghasilkan visual yang menarik dengan kombinasi warna yang bervariasi serta mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik.
3. Tampilan pada media yang dikembangkan disajikan dalam tiga bahasa, yaitu Jawa, Indonesia, dan Inggris.
4. Ukuran papan permainan monopoli yaitu 50 cm x 50 cm.
5. Permainan monopoli ini berisi gambar, tulisan, informasi yang sesuai dengan materi musim dan iklim di Indonesia.
6. Komponen monopoli terdiri dari kartu *lots*, kartu *hots*, kartu informasi, poin berupa bintang, dan terdapat buku petunjuk permainan.
7. Media monopoli disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna agar peserta didik semangat dan termotivasi untuk belajar.
8. Media monopoli mempermudah peserta didik memahami konsep musim dan iklim di Indonesia dengan mudah dan menyenangkan.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah terkhusus dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran IPAS.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sekaligus menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik, sekaligus memberikan pengalaman belajar dalam memahami materi musim dan iklim di Indonesia.

b. Bagi guru

Menjadi referensi metode dan media yang tepat serta efektif digunakan untuk peserta didiknya.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan kurikulum sekolah dapat tercapai, serta membantu pengembangan fasilitas dan prasarana pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini menyajikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan konsep permainan monopoli, khususnya pada materi musim dan iklim di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS.

H. Penegasan Istilah

Sebelum kegiatan penelitian di lapangan dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan terkait istilah-istilah dalam judul penelitian,

hal ini bertujuan mengurangi kesalahpahaman bagi pembaca di antaranya sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

- a. Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah pendekatan yang berfokus pada pembuatan dan pengembangan produk, serta mengukur tingkat keefektifan produk tersebut.²⁰ Marinu mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses ilmiah yang dilaksanakan melalui tahapan yang tersusun secara teratur dan terencana, dimulai dari identifikasi masalah hingga menghasilkan suatu inovasi yang diwujudkan dalam bentuk produk atau model yang berguna dan dapat dinilai kelayakan serta keefektifannya melalui pendekatan ilmiah.²¹ Oleh karena itu, pengembangan dapat dipahami sebagai proses penelitian yang disusun secara terstruktur untuk menciptakan produk tertentu, sekaligus memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar kelayakan dan efektivitas agar dapat digunakan secara optimal.

- b. Media Pembelajaran

Shoffan berpendapat bahwa berbagai jenis media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi, sehingga

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017), hal. 492

²¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, 2024, hal. 1222, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2>

dapat menarik perhatian, mendorong motivasi untuk belajar, mendorong komponen kognitif dan mendorong emosional peserta didik selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²² Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai sarana penghubung dalam penyampaian materi kepada peserta didik secara lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar serta mendorong aktivitas berpikir dan keterlibatan emosional, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sepenuhnya.

c. Monopoli

Ulafaeni mengatakan bahwa permainan monopoli dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih aktif dan komunikatif. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga merasakan pengalaman bermain yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.²³ Penggunaan monopoli dalam pembelajaran juga berperan dalam membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik. Tidak hanya itu, permainan ini turut melatih kerja sama antar peserta didik, menumbuhkan sikap

²² Shoffan Shoffa dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat : CV. Afasa Pustaka, 2023), hal. 7

²³ Siti Ulfaeni dkk, "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD", *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2017, hal. 138, <https://scispace.com/pdf/pengembangan-media-monergi-monopoli-energi-untuk-menumbuhkan-1celyiei7v.pdf>

sportif, serta mendorong munculnya rasa ingin tahu selama kegiatan belajar berlangsung.

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Suhelayanti berpendapat bahwa IPAS merupakan suatu bentuk pembelajaran terpadu yang menggabungkan kajian tentang makhluk hidup, benda tidak hidup, dan berbagai hubungan yang terjadi di alam. IPAS tidak hanya mengkaji aspek alam, tetapi juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai bagian dari masyarakat dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar.²⁴ Dengan demikian, pembelajaran IPAS dapat didefinisikan sebagai proses di mana peserta didik mempelajari dan memahami konsep ilmu alam dan sosial secara menyeluruh.

2. Secara Operasional

Secara operasional, penelitian ini berfokus pada pengembangan media belajar dengan konsep permainan monopoli yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan materi musim dan iklim di Indonesia untuk peserta didik kelas IV di MIN 2 Blitar. Media ini dibuat untuk papan permainan yang memiliki berbagai komponen, seperti kartu soal *lost*, kartu soal *hots*, pion, poin, serta buku panduan yang berisi tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tata cara permainan. Produk ini dikembangkan dengan menerapkan pendekatan *Research and*

²⁴ Suhelayanti dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2023), hal. 33

Development (R&D) dengan maksud untuk membantu peserta didik memahami materi musim dan iklim di Indonesia. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun susunan pembahasan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Bab I (Pendahuluan)

Bab I berisi uraian mengenai latar belakang yang mendasari peneliti dalam memilih judul penelitian pengembangan, berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi. Dari permasalahan tersebut kemudian dirumuskan solusi, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Pembahasan dalam bab ini meliputi beberapa subbab, yaitu Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Spesifikasi Produk, Definisi Konseptual, Definisi Operasional, serta Sistematika Pembahasan.

Bab II (Landasan Teori dan Kerangka Berpikir)

Bab II menguraikan berbagai teori yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Selain itu, dijelaskan pula konsep serta landasan penelitian yang digunakan oleh peneliti. Uraian dalam bab ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Adapun subbab yang dibahas meliputi Deskripsi Teori dan Kerangka Berpikir.

Bab III (Metode Penelitian)

Bab III menyajikan penjelasan tentang metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Pembahasan pada bab ini mencakup beberapa subbab, yaitu Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, serta Teknik Analisis Data.

Bab IV (Hasil Pengembangan)

Bab IV memaparkan hasil dari proses pengembangan produk dalam penelitian ini. Uraian dalam bab ini meliputi Analisis Kebutuhan, Desain Produk, Proses Pengembangan Produk, serta Hasil Uji Coba Produk.

Bab V (Hasil Pembahasan)

Bab V diuraikan beberapa pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Bab VI (Penutup)

Bab terakhir ini terdiri dari dua subbab yang membahas mengenai kesimpulan serta saran yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan.

