

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar murid adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab yang mendukung hasil belajar tersebut. Dalam dunia akademik, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata diukur dari nilai yang tercantum di raport atau ijazah. Hasil belajar ini mencerminkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh murid sebagai hasil dari proses pembelajaran, serta menunjukkan sejauh mana murid mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu (Andryannisa, 2023).

Tiga ranah perkembangan kemampuan murid merefleksikan pencapaian keterampilan dasar murid dalam proses pembelajaran. Ranah kognitif mencakup dimensi intelektual, seperti penguasaan pengetahuan dan pemahaman, yang biasanya diukur melalui tes berbantuan materi ajar. Ranah ini terdiri atas enam tingkat kemampuan berpikir, yakni mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Adapun ranah afektif berkaitan dengan dimensi emosional, meliputi perasaan, sikap, minat, serta respons murid, yang dapat dievaluasi melalui instrumen angket. Perkembangan

pada ranah ini dimulai dari tahap menerima atau memperhatikan rangsangan (*receiving/attending*), memberikan respons (*responding*), menilai (*valuing*), hingga mengorganisasikan nilai-nilai ke dalam suatu sistem yang terintegrasi (*organization*) (Magdalena et al., 2021). Sementara itu, ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik atau motorik, seperti kemampuan menggunakan alat, menganalisis pekerjaan, dan menyusun urutan tugas, yang diukur melalui pengamatan praktik murid (Sunarsih, 2024). Ketiga ranah ini menjadi dasar penting dalam menilai hasil belajar murid secara komprehensif.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar murid merupakan indikator utama keberhasilan proses pengajaran yang tidak hanya mencakup pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan penerapan materi secara praktis. Beberapa penelitian terkini mendukung bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan (Khusnaeni et al., 2025).

Pada saat ini, Indonesia sedang giat meningkatkan kualitas pendidikan nasional guna mewujudkan generasi emas yang unggul di masa depan (Wahyudiono, 2023). Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menerbitkan berbagai kebijakan yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar murid di seluruh jenjang pendidikan. Kebijakan tersebut menekankan pentingnya pembelajaran

yang berpusat pada murid berorientasi pada pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, dan penguatan karakter.

Dalam abad ke-21, peningkatan hasil belajar murid menjadi fokus utama untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing dan beradaptasi dalam era revolusi industri dan perubahan global (Amalida & Halimah, 2023) (Mardhiyah et al., 2021). Islam juga menekankan pentingnya belajar dan ilmu sebagai bagian dari ibadah dan tanggung jawab umat. Beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadits secara khusus memerintahkan umat-Nya untuk mencari ilmu, berpikir, dan memanfaatkan akal dalam memecahkan persoalan kehidupan. Dengan landasan tersebut, usaha meningkatkan hasil belajar murid bukan hanya tuntutan akademik, tetapi juga amanah agama untuk membentuk insan yang berilmu dan berakhlak.

Peningkatan hasil belajar bukan hanya mencakup kemampuan kognitif, tetapi juga melibatkan pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang seimbang. Nilai-nilai Islam seperti kesungguhan (*ijtihad*), keikhlasan (*ikhlas*), dan kerja keras (*mujahadah*) menjadi bagian penting dalam proses belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11:

فَافْسَحُوا الْمَجَالِسَ فِي تَفَسَّحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا أَمَّنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
مِنْكُمْ أَمَّنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَنَشْرُوا أَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحُ
خَبِيرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَتِ الْعِلْمِ أَوْثُوا وَالَّذِينَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘Berdirilah,’ (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”

Dalam penjelasan tentang makna firman Allah di atas memerintahkan kepada orang-orang yang beriman agar saling berlapang lapang dalam majlis dan siap berdiri ketika diperintahkan, karena dengan hal itu Allah akan meninggikan derajat orang-orang beriman serta mereka yang berilmu beberapa tingkatan. Ayat ini juga menegaskan bahwa kemuliaan seseorang itu tidak diukur dari harta atau kedudukan, melainkan dari ilmu yang dimiliki dan diamalkan dengan ikhlas. Dalam dunia pendidikan, pesan ini memberikan pemantik bagi murid untuk selalu menuntut ilmu, karena ilmu yang bermanfaat akan mengantarkan kepada kedudukan yang tinggi di sisi Allah SWT (Shihab, 2002)

Ayat tersebut menggambarkan betapa tingginya derajat orang berilmu di hadapan Allah SWT, sehingga kegiatan pembelajaran dan upaya peningkatan prestasi belajar menjadi elemen krusial dalam merealisasikan visi pendidikan yang kaya akan nilai spiritual maupun intelektual. Oleh karena itu, inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar murid tidak hanya merupakan kewajiban akademis semata, melainkan juga tanggung jawab keagamaan guna membentuk generasi yang berpengetahuan luas sekaligus bermoral luhur.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada murid dan berorientasi pada capaian kompetensi secara menyeluruh. Namun, dalam praktiknya, peningkatan hasil belajar murid belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang optimal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nabila et al., 2024) di SD Negeri Rappokalling Makassar, diketahui bahwa hasil belajar IPAS murid masih tergolong sedang dengan rata-rata nilai belum mencapai Kriteria Capaian Tujuan Pembelajaran (KCTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan Kurikulum Merdeka masih memerlukan inovasi strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan.

Hal ini juga sejalan dengan panduan resmi yang diterbitkan oleh (Kemendikbudristek, 2022) dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Sekolah Dasar, yang menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar murid perlu difasilitasi melalui pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna sesuai kebutuhan serta karakteristik murid.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Juni 2025 di MIN 5 Pesisir Selatan terhadap murid kelas IV, diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS murid masih tergolong rendah. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kemampuan murid dalam memahami materi serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa

sebagian besar murid kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama saat guru menjelaskan materi. Murid tampak cepat bosan, kurang antusias menjawab pertanyaan, dan tidak menunjukkan minat tinggi dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi ceramah dan kurangnya variasi media serta strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi murid.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Meta Tu Akhya, S.Pd, guru kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Ibu Meta menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, baik dari pihak guru maupun murid. Dari sisi guru, Ibu Meta menyebutkan bahwa masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif menyebabkan murid kurang berperan aktif selama proses pembelajaran. Guru cenderung masih menggunakan strategi konvensional yaitu strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) berupa ceramah dan penugasan dalam menjelaskan materi IPAS, sehingga murid mudah merasa bosan dan kurang fokus dalam memahami konsep.

Sementara itu, dari sisi murid, Ibu Meta menjelaskan bahwa sebagian besar murid memiliki motivasi belajar yang rendah, kurang terbiasa bekerja dalam kelompok, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS.

Selain itu, faktor eksternal seperti waktu pembelajaran yang terbatas dan padatnya jadwal juga turut memengaruhi rendahnya hasil belajar murid. Berdasarkan temuan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan masih memerlukan inovasi strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman murid secara menyeluruh.

Jumlah keseluruhan murid kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan adalah 53 orang, yang terdiri atas 17 murid kelas IVA, 16 murid kelas IVB, dan 20 murid kelas IVC. Dari beberapa persoalan yang terjadi di sini, terlihat pada ujian akhir semester mata pelajaran IPAS, masih banyak murid yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS dengan nilai acuan 75. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS belum berkembang secara optimal. Adapun rekapitulasi hasil belajar IPAS murid kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

Nilai UAS IPAS Kelas IV Semester 1

No	Kelas	Jumlah Murid	Perempuan	Laki-laki	Jumlah yang Tuntas	Persentase	Jumlah yang Tidak Tuntas	Persentase
1.	IVA	17	7	10	11	64,71%	6	35,29%
2.	IVB	16	4	12	5	31,25%	11	68,75%
3.	IVC	20	8	12	5	25%	15	75%
Jumlah		53	19	34	21		32	
Persentase		100%			39,6%		60,4%	

Sumber: Data Sekunder, 2025

Berdasarkan data pada tabel 1.1 terlihat bahwa masih banyak murid yang belum mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebesar 60,4% sedangkan murid yang telah tuntas hanya 39,6% dari total keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah, terutama pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan.

Jika rendahnya hasil belajar ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak terhadap kemampuan murid dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian oleh (Siregar et al., 2023) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar murid disebabkan oleh kurangnya variasi strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid selama proses belajar mengajar. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Asmaun et al., 2024) bahwa strategi pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif cenderung membuat murid cepat bosan, pasif, serta kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, (Fadilah et al., 2025) menegaskan bahwa faktor internal seperti kurangnya motivasi belajar dan faktor eksternal seperti penggunaan media yang monoton turut berpengaruh terhadap rendahnya capaian hasil belajar murid. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif agar hasil belajar murid dapat meningkat secara optimal.

Permasalahan rendahnya hasil belajar murid dapat diatasi dengan penerapan pembelajaran yang menyenangkan dan berbantuan permainan

edukatif. Berdasarkan penelitian Ni'mah (2023), penerapan strategi *joyful learning* berbantuan media ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Matematika di MI Rohmatul Ummah, karena murid menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Wulandari 2023 dalam (Saparuddin, 2018) mengembangkan media monopoli sebagai alat bantu pembelajaran IPS, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai *posttest* murid setelah menggunakan media tersebut.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari penelitian sebelumnya. Kelebihannya adalah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid di sekolah dasar. Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Ni'mah (2023) dan (Saparuddin, 2018) membuktikan bahwa pembelajaran yang interaktif dan berbantuan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi murid.

Kekurangan dari penelitian sebelumnya adalah masih terbatas pada penggunaan strategi *joyful learning* tanpa penggabungan media pembelajaran yang lebih kontekstual, serta belum menilai hasil belajar secara komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada mata pelajaran Matematika atau IPS secara terpisah, belum pada mata pelajaran IPAS yang menuntut integrasi antara sains dan sosial.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Joyful Learning* Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar (Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) IPAS Murid Kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan”**. Dengan melakukan penelitian tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam pelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar murid kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan pada mata pelajaran IPAS masih rendah
2. Pembelajaran IPAS dianggap kurang menarik oleh murid karena didominasi oleh strategi konvensional dan materi hafalan.
3. Murid kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terlihat dari minimnya partisipasi saat diskusi, rendahnya minat saat kegiatan berlangsung, dan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap tugas belajar.
4. Keterampilan murid dalam menyampaikan ide, mengamati, dan menyusun langkah pemecahan masalah masih lemah, yang menunjukkan belum berkembangnya aspek psikomotor murid dalam pembelajaran IPAS.
5. Pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam proses pembelajaran masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Masalah dibatasi pada hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) IPAS murid kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan.
2. Penerapan strategi *joyful learning* pada kelas eksperimen dalam pembelajaran IPAS kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan, sedangkan kelas kontrol menggunakan strategi *direct intruction*.
3. Penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen dalam pembelajaran IPAS kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan, sedangkan kelas kontrol menggunakan media peraga visual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) IPAS murid Kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan antara pembelajaran *strategi joyful learning* berbantuan media monopoli dan strategi *direct intruction* (pembelajaran langsung) berbantuan media peraga visual?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang diteliti yaitu:

“Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) IPAS murid Kelas IV MIN 5 Pesisir Selatan antara pembelajaran *strategi joyful learning* berbantuan media monopoli dan strategi *direct intruction* berbantuan media peraga visual”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang strategi pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi penguatan teoritis bahwa strategi *joyful learning* berbantuan media permainan monopoli berpotensi meningkatkan hasil belajar murid, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya referensi dalam kajian pembelajaran menyenangkan berbantuan permainan edukatif di lingkungan pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan aplikatif. Strategi *joyful learning* berbantuan media monopoli dapat dijadikan model pembelajaran yang

menyenangkan dan mudah diterapkan untuk materi-materi yang dianggap abstrak atau sulit dipahami murid.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran inovatif. Peneliti memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan meneliti secara ilmiah dan terstruktur serta membuktikan efektivitas suatu strategi pembelajaran secara nyata di kelas.

c. Bagi Murid

Murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui strategi *joyful learning* berbantuan media monopoli, murid didorong untuk lebih aktif, berani berpendapat, bekerja sama, dan memahami materi IPAS dengan cara yang menyenangkan. Hal ini diharapkan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

d. Bagi MIN 5 Pesisir Selatan

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran inovatif di sekolah, khususnya untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar murid. Strategi ini juga mendukung implementasi Kurikulum

Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan menyenangkan.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yakni:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Faristin et al., 2023).

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak. Menurut Bloom, segala upaya yang mengangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif (Huda et al., 2023).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

2. Strategi *Joyful Learning*

Joyful learning (pembelajaran menyenangkan) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri murid (Rukayah et al., 2024).

3. Media Monopoli

Media monopoli merupakan media permainan yang terdiri dari papan permainan (monopoli) yang dilengkapi dengan beberapa perangkat lainnya seperti dadu, bidak dan kartu permainan (Ulfaeni et al., 2017).

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah mata pelajaran terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan unsur IPA dan IPS untuk membentuk literasi ilmiah dan sosial murid. Dalam penelitian ini, IPAS difokuskan pada materi “Energi dalam Kehidupan Sehari-hari” sesuai capaian pembelajaran kelas IV (Kemdikbudristek, 2022).