

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Peralihan suasana pembelajaran sebagai karakteristik pelaksanaan kurikulum merdeka belajar, tentunya juga menuntut kesiapan guru sebagai tenaga pendidik. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik ialah melalui penggunaan media pembelajaran.¹ Guru harus mampu beradaptasi serta harus mampu mengimplementasikan berbagai tuntutan pelaksanaan dan rencana kerja yang tertuang dalam prosedur pelaksana pembelajaran.

Berbagai penyesuaian juga dilakukan agar tujuan pendidikan baik institusi atau lembaga maupun instruksional dapat tercapai. Kesiapan guru sebagai tenaga pendidik yang harus disiapkan yaitu membuat desain pembelajaran, dan menyesuaikan metode yang tepat selain itu adalah perangkat pembelajaran diantaranya media pembelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pengetahuan yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Strategi yang perlu disiapkan sekolah dalam perubahan transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar yaitu Guru harus membuat perangkat yaitu berupa atp (alur tujuan

¹Rusmiati. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta Didik Ma Al Fattah Sumbermulyo. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36

pembelajaran).² Guru harus menyiapkan media-media pembelajaran yang menarik, kaya akan sumber belajar dan ilmu pengetahuan. Pada Kurikulum Merdeka ini teori lebih ke implementasi media pembelajaran, guru harus bisa mengaitkan materi tersebut dengan media pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran saat ini, namun penulis hanya fokus pada media pembelajaran Board Game Monopoly. Pemilihan media pembelajaran Board Game Monopoly dalam penelitian ini karena belum banyak yang meneliti media Board Game Monopoly. Diketahui penelitian tentang Media Board Game Monopoly masih sedikit. Media *Board Game Monopoly* merupakan media yang ramah dikantong dan mudah pembuatannya. Cara permainannya hampir sama dengan monopoly umumnya.

Berkaitan dengan ilmu pengetahuan teknologi lembaga pendidikan harus mampu menerapkan media modern yang ada. Guru hanya sering menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan memperhatikan mencatat tanpa ada variasi.³ Media Monopoly biasanya dilengkapi dengan papan permainan yang berisi sejarah, pertanyaan, atau tokoh yang harus dijalani oleh pemain selama permainan.

Media Monopoly sering kali dirancang dengan tujuan pendidikan, seperti mengajarkan nilai-nilai moral, sejarah, atau budaya Indonesia kepada pemain. Tujuan penggunaan media Monopoly adalah untuk menggabungkan

² Rahmadhani Putri, Dina Widya, *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, Solok, 2022.

³ Handayani Isyati Rodiyah, *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Peserta Didik Kelas IV Di Minu Curungrejo Kepanjen*, Skripsi, Malang, 2013. Hal : 28

hiburan dengan pendidikan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Diketahui sebagian peserta didik sering merasa bosan yang akhirnya membuat mereka bermain dan mengobrol dengan teman yang lainnya. Membuat pembelajaran tidak kondusif dan menurunkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media ini dapat digunakan dalam pengajaran sejarah, budaya, bahasa Indonesia, atau mata pelajaran terkait lainnya untuk menghidupkan kisah-kisah tradisional dan memahaminya dengan lebih mendalam cocok dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).⁴

Penggunaan media Board Game Monopoly dalam evaluasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil evaluasi. Pemanfaatan penggunaan media Board Game Monopoly ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar rentan terjadi kecurangan, dimana beberapa kasus ditemukan kasus pekerjaan anak dikerjakan oleh orang tua. Baik itu orang tua yang mengoperasikan perangkat ponsel pintar untuk mengisikan sebagian jawaban, atau bahkan orang tua layaknya joki yang mengerjakan seluruh tugas peserta didik tanpa melibatkan anak sama sekali.

Evaluasi dilakukan dengan penugasan ulangan harian disekolah dengan begitu kemungkinan kecil peserta didik menyontek lebih sedikit. Fenomena ini membutuhkan kesadaran bersama bahwa pembelajaran bukan hanya

⁴ Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>

sekedar mengejar target skor melalui evaluasi pembelajaran, melainkan lebih pada memberikan pengalaman belajar yang belum tentu didapatkan peserta didik.⁵

Indonesia dari 2020 sampai 2022 terdapat penelitian yang membahas tentang media pembelajaran board game diantaranya. Dari peneliti sofyan iskandar, membahas tentang penanaman Pendidikan karakter melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau disingkat P5. Yang mana menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Akan tetapi peneliti menggunakan media pembelajaran Board Game Monopoly .

Penelitian kedua oleh nur azizah tentang Media Monopoly Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. Sedangkan peneliti menggunakan media Board Game Monopoly sebagai meningkatkan kefahaman peserta didik. Penelitian ketiga oleh ajeng setya ningrum tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar mempercepat penyelesaian literasi baru menggunakan pendekatan blended learning. Pada penelitian ini sama sama menggunakan kurikulum merdeka.

Sebagaimana diketahui, Guru tidak berpartisipasi dalam pengembangan kurikulum salah satunya karena kurangnya keterampilan dan pengetahuan guru itu sendiri. Masalah biaya untuk pengembangan kurikulum khususnya untuk kegiatan eksperimen. Dalam hal ini kepala sekolah harus memiliki

⁵ Siti Lathifatus Sun'iyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar," T.T.

pengetahuan yang kuat tentang teori dan praktik kurikulum. Kepala sekolah memegang peranan penting dalam pengembangan kurikulum.⁶

Melihat dari pemaparan kurikulum sebelumnya, kurikulum Merdeka lebih menekankan pada praktik pembelajaran, tentunya tidak mudah melakukan pengajaran yang efektif sehingga sebagian guru masih bingung bagaimana cara mengajar yang baik dan benar. Beberapa guru juga ingin mengajar dengan cara lama, yang mungkin tidak sesuai dengan kurikulum. Namun, untuk mencapai hasil terbaik dalam penerapan kurikulum ini, diperlukan kerjasama untuk meningkatkan minat siswa terhadap perubahan.

Sekolah penggerak bukanlah sekolah besar dengan infrastruktur yang lengkap, namun sekolah penggerak ialah lembaga pendidikan yang dijalankan oleh kepala madrasah yang sudah tamat dari sekolah penggerak dan pastinya kepala madrasah mau memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan. Pencapaian tujuan kurikulum merdeka sekolah penggerak membutuhkan semangat yang besar dari semua pihak, termasuk kepala sekolah.

MI Islamiyah Banjarmati tahun pelajaran 2023/2024 telah mengimplementasikan kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan bergantinya kurikulum guru harus memiliki kesiapan dalam mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan dengan prinsip kurikulum merdeka. MI Islamiyah Banjarmati menggunakan media Board Game Monopoly pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 4 B.

⁶ Hartoyo Agung, Rima Melati, Dkk, *Dampak Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Dankesiapan Tenaga Pendidik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Di Sekolah*, Tanjungpura, 2023.

Diketahui peserta didik yang mudah bosan jika hanya dengan menggunakan metode ceramah. Dengan media pembelajaran membuat peserta didik lebih semangat dan aktif. Belajar rasa bermain yang membuat pembelajaran menyenangkan. Hasil belajar peserta didik meningkat karena pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran SKI. Dengan begitu tujuan kurikulum merdeka bisa dicapai.

Dilihat dari konteks penelitian diatas bahwa penelitian ini penting untuk diteliti lebih lanjut. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dan kefahaman peserta didik. Guru juga sangat terbantu ketika sedang menyampaikan materi kepada peserta didik.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV- B ?
2. Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV- B ?
3. Bagaimana Penilaian Media *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B.

2. Untuk Memaparkan Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B.
3. Untuk Menjelaskan Penilaian Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menurut para ahli manfaat teoritis adalah Teori membantu kita memahami hubungan antara konsep dan fenomena dalam berbagai bidang pengetahuan. Ini membantu kita mengorganisir informasi dan melihat pola yang mendasari. Sebagai suatu karya ilmiah, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan implementasi kurikulum merdeka khususnya dalam pembelajaran Mata Pelajaran SKI. Menggunakan media pembelajaran *Board Game Monopoly*.

2. Manfaat Praktis

- a. Lembaga Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran baru pada lembaga pendidikan terkait penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

- b. Bagi Guru

Diharapkan adanya hasil penelitian bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi perlunya membentuk

motivasi. Dengan tingkat pemahaman dan memberi kebebasan guru merancang dan menyesuaikan materi pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemanfaatan sumber belajar secara maksimal sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti

Dalam penulisan penelitian ini, Membantu peneliti memahami bidang tersebut, meningkatkan kemampuan analisis peneliti juga mendapatkan kesempatan mendalami bidang yang saya minati.

e. Bagi Penelitian lain

Karya ini dapat digunakan menjadi referensi Penelitian selanjutnya terkait implementasi kurikulum merdeka menggunakan media pembelajaran Board Game Monopoly.

E. Definisi Operasional

1. Media *Board Game Monopoly*

Permainan merupakan sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan.

Media *Board Game Monopoly* adalah permainan papan strategi yang melibatkan pembelian, perdagangan, dan pengelolaan properti. Pemain berusaha membangun kekayaan dengan mengumpulkan properti, mengenakan sewa kepada pemain lain, dan berinvestasi.

Media yang disajikan berupa gambar dan pertanyaan yang menghubungkan materi pembelajaran SKI. Peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok setiap kelompok beranggota 6 orang. cara Media permainan papan *Monopoly* juga mampu menjadikan media yang bermanfaat bagi peserta didik kelas 4 B, karena berisi permainan yang seru dan membuat peserta didik tidak cepat bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan harapan peserta didik lebih memfokuskan ketertarikan pada gambar, gambar yang ditempel di papan permainan *Monopoly* merupakan sesuatu yang menarik perhatian peserta didik. Sehingga melalui media permainan papan *Monopoly* bisa berpikir secara konkret, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta menanamkan sikap peduli sosial yang sudah mulai memudar.

2. Kurikulum Merdeka

Kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat

alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif.

Menurut Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, kurikulum merdeka hadir sebagai inovasi dalam menciptakan suasana belajar dan Bahagia. Nadiem mengharapkan adanya pembelajaran yang tidak menyusahkan guru atau peserta didik. Konteks kurikulum merdeka, mulai dari konsep, elemen, struktur, bahan kajian dan lainnya.

Kurikulum merdeka, yang memuat konsep belajar merdeka di kelas dasar, menawarkan kepada penyelenggara pendidikan, khususnya guru dan pimpinan sekolah, “kebebasan” untuk merangkai, mengembangkan, serta mengimplementasikan kurikulum berlandaskan kesanggupan serta keperluan peserta didik dan sekolah. Pembelajaran mandiri memberikan kebebasan kepada guru untuk mengatur pengajaran yang memfokuskan pada pelajaran yang penting, dengan memperhatikan karakteristiknya, sehingga hasil belajar yang dicapai lebih signifikan, memuaskan dan lebih dalam. Kegiatan proyek yang dirangkai secara bertahap dan sesuai dengan kondisi lingkungan membantu siswa untuk mengembangkan dalam diri mereka

Mengimplementasikan kurikulum merdeka terdapat tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian. Dimana, pada tahap perencanaan sebagai kepala sekolah harus melakukan perencanaan dengan membuat jadwal pembinaan kepada semua guru terkait materi-

materi penting di kurikulum merdeka. Pada tahap pelaksanaan, para guru terpilih membuat suatu rancangan pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didiknya yang terdiri dari pembelajaran paradigma baru yang memfokuskan keaktifan pembelajaran peserta didik, pemantapan

Capaian Pembelajaran (CP), dan pemahaman materi pembelajaran melalui modul ajar berdiferensiasi yang sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik, serta pemahaman dalam penguatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Tahap evaluasi, guru mampu menyiapkan dan merumuskan pembelajaran yang akan dilaksanakan keesokan harinya pada masing-masing bab pelajaran dalam pemantapan materi pada tiap bab pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila masih harus lebih dulu dievaluasi oleh guru guna menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik pada masing-masing peserta didik. Peserta didik juga diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja, agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata.

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah menjadi penting, mengingat adanya deislamisasi dalam pendidikan sejarah di Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial, memiliki peran penting dalam andil membentuk watak dan kepribadian peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang berisi sejarah tentang masa munculnya Islam dan perkembangannya dapat menjadi panduan masa depan. Terlepas dari itu semua tentu sejarah kebudayaan Islam juga akan berbicara tentang Alquran sebagai sumber panduan umat Islam.

Pendidikan sejarah juga mengarahkan peserta didik kepada pengenalan nilai-nilai luhur bangsa dan ajaran agama yang perlu dipertahankan dan di pergunakan sebagai bekal kehidupan masa depan. Diperlukan kemampuan seorang pendidik dalam merencanakan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi materi SKI. Sehingga peserta didik tertarik dan mau terus belajar, serta tidak merasa bosan dan terus antusias mengikuti proses pembelajaran SKI.

Sebagaimana realita yang ada, masih banyak ditemukan kurikulum yang tertuang di berbagai dokumen kebijakan ternyata masih sulit dipahami oleh para guru. Terdapat empat poin penting yang menjadi fokus dalam pembahasan ini, yakni kesiapan guru SKI dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, Dukungan sekolah dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Faktor pendukung dan penghambat implementasi Kurikulum Merdeka, dan langkah langkah yang harus ditempuh untuk mengatasi kendala yang dihadapi sekolah.

Materi SKI yang digunakan pada media pembelajaran *Board Game Monopoly* yaitu isra' miraj. Peristiwa Isra Mikraj dilatar belakangi oleh semakin meningkatnya hambatan dan gangguan yang dialami Nabi

Muhammad SAW dalam mendakwahkan agama Islam di kota Makkah. Kaum kafir Quraisy bertambah ancamannya kepada Rasulullah SAW ketika istri dan paman beliau, Khadijah dan Abu Thalib meninggal dunia. Isra Mikraj adalah perjalanan Nabi Muhammad Saw di malam hari dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa lalu naik ke langit sampai Sidratul Muntaha. Dalam peristiwa Isra Mikraj, umat Islam mendapat perintah sholat fardu lima kali sehari semalam. Peserta lebih mudah memahami dan menghafal peristiwa sejarah isra' miraj dengan penggunaan media permainan yang membuat pembelajaran tidak membosankan.

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah menganalisis penelitian terdahulu dari sumber *e-jurnal* skripsi yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini, mencakup tentang Penggunaan Media *Board Game Monopoly* Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI. Berikut ini tabel perbedaan mengenai tinjauan terdahulu beserta kontribusi bagi penelitian ini:

1. Penelitian pertama tentang Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Oleh Wahyu Candra Dwi Safitri.

Keberhasilan media board game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentunya menjadi modal untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan adanya permasalahan-

permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa secara tidak langsung akan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah.

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk yang berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat. Lebih lanjut, Gardner mengidentifikasi ada delapan kecerdasan meliputi 1) kecerdasan verbal-linguistik, 2) kecerdasan logis-matematis, 3) kecerdasan visual-spasial, 4) kecerdasan kinestetik, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan intrapersonal, 7) kecerdasan interpersonal, dan 8) kecerdasan naturalis.

Semua kecerdasan yang dimiliki oleh individu akan bekerjasama menjadi kesatuan yang utuh, meskipun setiap individu memiliki komposisi masing-masing yang berbeda. Kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah, sehingga setiap individu memiliki pemecahan masalah yang berbeda.⁷

Adapun persamaan penelitian Wahyu Candra Dwi Safitri dengan penelitian ini yaitu media *Board Game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan perbedaannya, penelitian Wahyu Candra Dwi Safitri untuk pemecahan di kehidupan sehari-hari, pelajaran, dan waktu lokasi penelitian. Sedangkan penelitian penelitian ini fokus terhadap pemahaman keterkaitan siswa terhadap sejarah di kehidupan nyata.

⁷ Wahyu Candra Dwi Safitri, "Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, No. 2 (20 November 2020), <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.

2. Penelitian kedua tentang Perancangan *Board Game* Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar Oleh Rahmat Kurniawan, Abdu Ghafar Razaq , Evy Poerbaningtyas.

Perancangan *Board Game* pramuka ini membahas tentang pembelajaran materi kepramukaan yang dikemas dengan tema petualangan. Permainan *Board Game* pramuka ini menceritakan pemain yang sedang berada di hutan menuju tempat tujuan. Selama dalam perjalanan, pemain akan menemui beberapa rintangan yang berisikan materi-materi pramuka.

Kedua artikel tersebut memiliki pembahasan yang sama yaitu tentang pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut bertujuan membuat target audience mengerti pesan yang akan disampaikan oleh perancang. Pesan tersebut dikemas secara menarik dengan permainan *Board Game* sehingga para target audience mudah memahami pesan yang disampaikan dan materi yang dibawa. Siswa tersebut merupakan siswa pramuka dengan tingkatan Penggalang.

Kurang minatnya siswa dalam mengikuti kegiatan wajib pramuka adalah jenuh karena dalam sehari sudah mengikuti mata pelajaran. Oleh karena itu, maka diperlukan adanya pembelajaran yang menarik pada kegiatan wajib pramuka. Sehingga siswa tidak jenuh dan minat siswa terhadap kegiatan wajib pramuka bisa kembali. Kegiatan wajib pramuka ini perlu suatu media penunjang di mana media tersebut dapat membuat

siswa tidak jenuh dan mengembalikan minat terhadap kegiatan pramuka yaitu berupa board game.

Board Game dipilih karena dapat menghilangkan rasa jenuh dan dapat meningkatkan minat belajar. *Board Game* memiliki komponen seperti bidak yang dapat disentuh yang dapat memberi sensasi yang berbeda dengan dipertemukan dengan pemain lainnya yang diharapkan bisa berinteraksi, bekerja sama dan melatih kekompakan dalam menyelesaikan suatu masalah.⁸

Adapun persamaan penelitian Rahmat Kurniawan dkk dengan penelitian ini yaitu penggunaan media board board game untuk melatih kekompakan dalam menyelesaikan suatu masalah dan perbedaan pada penelitian Rahmat Kurniawan dkk adalah pembelajaran materi kepramukaan yang dikemas dengan tema petualangan, dan waktu lokasi penelitian. Sedangkan penelitian ini menggunakan kartu pertanyaan dan kartu materi pembelajaran.

3. Penelitian ketiga tentang *Media Monopoly* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SDN Sidoarjo oleh Nur Aziza.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada

⁸ Hadi Gunawan Sakti Dan Baiq Sarlita Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, No. 1 (10 April 2023): 116, <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>.

siklus II. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar guru menerapkan media *Monopoly* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹ Adapun persamaan penelitian Nur Aziza dengan penelitian ini yaitu media *Board Game Monopoly* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan perbedaan pada penelitian ini adalah fokus pelajaran IPS dan tingkat jenjang Pendidikan sedangkan penelitian ini fokus pada pelajaran SKI dan waktu lokasi penelitian.

4. Penelitian keempat tentang Implementasi *Board Game* Edukatif Pada Anak Usia 7-10 Tahun oleh Prasti Diva Fadhlika.

Boar game (papan permainan) adalah jenis permainan di mana alat-alat permainan dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai menurut seperangkat peraturan. Dengan menggunakan *Board Game* yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik.

Metode edukasi yang menarik mampu untuk membuat memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik. Anak akan lebih mudah mereka mengingat yang begitu banyaknya macam rempah di Indonesia sekaligus untuk melatih otak. Anak apa

⁹ Azizah Nur.2012. *Media Monopoly Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDN Sidoarjo*. Jurnal Nasional Vol.2 No.34

saling berinteraksi antar teman sebaya, serta mengurangi penggunaan gadget.

Melalui perancangan *Board Game* sebagai media pengenalan sejarah candi anak usia 7 sampai 10 tahun diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran materi tentang mengenal sejarah candi.¹⁰

Adapun persamaan penelitian Prasti Diva Fadhlika dengan penelitian ini yaitu untuk memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik dengan penggunaan media *Board Game* dan perbedaan pada penelitian ini adalah pelajaran, dan waktu lokasi penelitian.

5. Penelitian kelima tentang Penggunaan Media Kokami Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember oleh Yuli Rusiana.

Terdapat permasalahan berupa pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa *Board Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, memberikan kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, guru hanya memberikan bantuan secara berkala untuk merangsang siswa agar mau

¹⁰ Prasti Diva Fadhlika, Widyasari,Dkk, *Upaya Pengenalan Rempah- Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif*,. Vol :4 No : 02 (Desember 2023) Surabaya Hlm : 32.

belajar secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa meningkat.¹¹

Adapun persamaan penelitian Prasti Diva Fadhlika dengan penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa juga memberikan kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dengan penggunaan media board game dan perbedaan pada penelitian ini adalah metode yang digunakan kuantitatif, pelajaran, dan waktu lokasi penelitian.

¹¹ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Sdn Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember," T.T.

G. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan, yang membahas tentang : A) konteks penelitian, b)fokus penelitian, c). tujuan penelitian, d). kegunaan penelitian, e). definisi operasional, f). Sistematika Penulisan.

Bab II : Kajian Pustaka, berisi tentang : a).Tinjauan Implementasi Kurikulum Merdeka, b). Tinjauan media board game sutasoma c). Tinjauan Mata Pelajaran SKI kelas 4 B.

Bab III : Metode Penelitian, bab ini terdiri dari : a). Pendekatan dan Jenis penelitian, b). Lokasi Penelitian, c). Kehadiran Peneliti, d). Sumber Data, e). Prosedur Pengumpulan Data, f). Teknik analisis data, g). Pengecekan Keabsahan Temuan dan, h). Tahapan Penelitian.

Bab IV : Paparan Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini akan dipaparkan tentang : a). Setting penelitian, b). Paparan data dan temuan Penelitian, c). Pembahasan.

Bab V : Penutup, bab ini memuat tentang : a). Kesimpulan dan b) Saran-saran. Bagian akhir merupakan data pelengkap dari penelitian ini.