

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pasal 3 Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan sarana yang amat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjamin keberlangsungan bagi suatu bangsa. Kualitas SDM perlu ditingkatkan agar dapat direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Dalam hal ini tenaga pendidik yaitu guru yang berperan penting dalam mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Dalam keberhasilan implementasi suatu pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan metode, teknik dan strategi dalam pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan langsung dalam pembelajaran masih kurang variatif dan tidak memperhatikan tingkat pemahaman dari siswa terhadap suatu informasi yang telah disampaikan. Yang menyebabkan siswa lebih sering menghafal tetapi tidak memahami konsep yang sesungguhnya, dan siswa terfokus guru adalah sumber utama pengetahuan. Jadi, singkatnya lemahnya proses pembelajaran merupakan masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, siswa terbiasa hanya untuk mengingat dan

menimbulkannya suatu informasi tanpa berusaha untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa pandai secara teoritis tetapi miskin dalam mengaplikasikannya. Melalui tulisan ini, salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Dalam KBBI media adalah alat (sarana) komunikasi. Media berasal dari bahasa latin “medius” yang artinya tengah atau dalam bentuk jamak “medium”. Pengertian media adalah sesuatu yang mengarah sebagai pengantar atau meneruskan pesan dalam menyampaikan informasi. Berikut pengertian media dari beberapa ahli sebagai berikut. Media merupakan saluran informasi dalam suatu proses komunikasi (Midun, 2008). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Suparman, 1997). Dari beberapa pengertian di atas maka pengertian media memiliki peran yang penting salah satunya sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan pembelajaran merupakan pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)”, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pengajar dengan tujuan membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah (Setyosari&Sulton 2003). Berdasarkan pengertian di atas segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana merupakan pengertian dari media pembelajaran. Dengan menggabungkan kedua istilah tersebut “media pembelajaran” dapat dipahami dengan mudah, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sumber untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran misalnya dapat berupa perangkat keras (hardware) contohnya

komputer, televisi, proyektor, laptop, dan perangkat lunak (software) sebagai pelengkap dari perangkat keras tersebut. Maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana”. Adanya bantuan media pembelajaran dalam proses mengajar, guru tidak lagi dianggap sebagai orang paling pintar dan paling tahu akan segala sesuatu dan merupakan satu-satunya sumber informasi, melainkan sekedar “orang yang lebih duluan tahu”. Dalam proses belajar siswa, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dengan baik dan efektif. Sebagai fasilitator, guru mampu menyediakan berbagai fasilitas untuk mempermudah siswa dalam memperoleh informasi. Sebagai motivator, guru mampu memberikan semangat dan pesan kepada siswa agar terus belajar. Dalam hal ini, dibutuhkan untuk guru atau para pendidik yang terampil, profesional dan kreatif dalam menggunakan atau mengembangkan suatu media pembelajaran. Menurut Riyana (2006), melalui media suatu proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning), misalnya dalam ketertarikan siswa terhadap warna atau ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkan. Maka pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermanfaatan dan sebagai nilai tambah yang diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman yang menggunakan media pembelajaran. Siswa dalam memperoleh materi akan lebih paham jika seorang pengajar memberikan dengan contoh pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang sangat erat di keberlangsungan hidup tiap orang. Dalam pembelajaran IPA yang dilaksanakan di sekolah dasar, siswa mampu menciptakan pondasi awal yang dimiliki dari pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. IPA bukan saja tentang pengumpulan

pengetahuan berupa fakta, konsep maupun prinsip saja melainkan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah tentang alam secara sistematis. IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pendekatan dalam proses belajar IPA yang biasanya digunakan antara lain : pendekatan lingkungan, pendekatan keterampilan proses, pendekatan inquiry (penyelidikan) dan pendekatan terpadu (terutama di SD). Winaputra (1922:123) mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Penerapan pembelajaran IPA di sekolah dasar hingga saat ini masih bersifat konvensional atau teacher centered, yang dimana saat menyampaikan materi lebih banyak guru yang memberikan penjelasan kepada siswa atau dapat dikatakan pembelajaran satu arah. Sehingga siswa secara pasif menerima materi saja tanpa ada yang berani bertanya, yang mengakibatkan kemandirian dan kreativitasnya tidak berkembang. Selain itu dampak yang dirasakan pada saat proses pembelajaran yang dimana pengalaman siswa sangat terbatas dan akhirnya hanya fokus pada materi tanpa mengembangkan keterampilan proses yang dimilikinya. Menurut Cullingford (2015:23) dalam pembelajaran hafalan dan konsep, anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis. Hal ini mendorong anak untuk mengekskresikan kreativitasnya. Anak juga didorong dalam pengembangan dalam berpikir logis dan kemampuan untuk membangkitkan penjelasan ilmiah untuk alasan yang bersifat hakiki dan praktis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Peguyangan ketersediaan media pembelajaran yang masih tergolong kurang. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah hanya sebatas gambar seperti gambar bagian organ manusia, gambar bagian bunga, peta dan globe. Menurut guru kelas IVA SD Negeri 3 Peguyangan yaitu Ketut Lina Sri Utami, S.Pd.SD berdasarkan hasil wawancara, dikatakan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih tergolong kurang terutama dalam muatan IPA karena dalam membuat media yang cocok guru masih merasa bingung yang akhirnya hanya memanfaatkan teknologi internet (youtube) dalam melaksanakan pembelajaran. Yang mengakibatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung berkurang atau siswa menjadi pasif. Mutiah (2010:138) mengemukakan permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Permainan merupakan salah satu ruang bagi mereka dalam mempraktikkan kompetensi dan keterampilan yang didapatkan dengan cara menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan suatu media untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa khususnya dalam muatan IPA. Penulis memilih untuk mengembangkan sebuah media permainan monopoli edukatif dengan materi daur hidup hewan yang terdapat pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, dengan dirancangnya media permainan monopoli dapat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran mengenai daur hidup hewan. Berdasarkan hasil analisis, maka penggunaan media pembelajaran monopoli sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena media ini mengajak siswa belajar sambil bermain dan pembelajaran akan fokus ke siswa dan melalui penggunaan media pembelajaran ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kelebihan dari produk yang dikembangkan dari penelitian sebelumnya yaitu ada pada perbedaan materi yang diambil, lalu pada permainan monopoli menggunakan papan catur sebagai wadah dalam permainan yang dimana papan catur diberi *background* sesuai dengan materi, lalu pada desain kartu-kartu yang ada pada permainan dan pada pion permainan menggunakan pion akrilik dengan gambar karakter hewan (serta alat dan bahan yang digunakan). Penggunaan media permainan monopoli yaitu sangat praktis dan mampu menambah pengetahuan siswa dari melihat gambar-gambar yang menarik perhatian sehingga siswa memperhatikan penjelasan saat guru mengajar. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa jurnal penelitian, salah satunya yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi dan Perubahannya Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar” oleh Khoirun Nisa (2020). Pada penelitian ini diperoleh hasil validasi materi dengan persentase 82,22% dan validasi media dengan persentase 86%. Pada angket siswa diperoleh persentase sebanyak 90,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli tentang sumber energi dan perubahannya pada pembelajaran IPA sangat layak untuk digunakan. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD” oleh Azizah Dwi Ardhani dkk (2021). Pada penelitian tersebut dikatakan layak dan efektif digunakan karena dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” oleh Dias Hendyanto Dwiputra. Penelitian ini mendapatkan hasil yang layak yaitu saat uji

lapangan awal memperoleh persentase nilai 78,1%, uji lapangan utama memperoleh persentase nilai 92,7% dan terakhir uji lapangan operasional memperoleh persentase 98,1%. Penelitian yang dilakukan oleh Milla Rosdiana,dkk berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok 1”. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan *Dick & Carey*, memperoleh hasil evaluasi ahli media total 97% termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil evaluasi ahli materi memperoleh 78% termasuk kategori layak. Pada tahap uji coba I masing-masing pengamat memperoleh persentase sebesar 77% dan 69 % sedangkan pada pertemuan ke II masing-masing mendapatkan persentase sebesar 91%. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 48,2 menjadi 79,8. Dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata antara 90%-100% dengan kategori positif. Maka dari itu, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya variasi dari media pembelajaran yang mengakibatkan siswa mudah cepat bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai daur hidup hewan dikarenakan pesan yang disampaikan guru sulit dipahami.

3. Pembelajaran masih dilakukan dengan didominasi oleh guru atau teacher center.
4. Belum adanya media permainan monopoli sebagai bahan ajar di kelas IV.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan adanya indentifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka pembatasan masalah diperlukan agar dapat memfokuskan penulisan penelitian Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun dari pengembangan media permainan monopoli ini akan diketahui kelayakannya melalui uji validitas pengembangan produk meliputi, ahli isi, ahli media, dan ahli desain serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dan juga efektivitas yang dilakukan pada produk yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022?

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Dilihat dari tujuan penelitian inii, adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran monopoli materi daur hidup hewan pada muatan IPA sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil dari penelitian ini bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan dan diharapkan dapat menambah wawasan melalui media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Melalui penelitian pengembangan media monopoli dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih baik melalui media permainan monopoli yang tentunya menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami isi materi dan juga diharapkan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah referensi guru sebagai alat atau wadah dalam mengembangkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui permainan monopoli edukatif sebagai media pembelajaran di kelas dan juga membantu guru dalam berkomunikasi pada siswa agar pada saat proses pembelajaran lebih bermakna.

c) Bagi Peneliti Lain

Dalam penelitian ini, dapat menjadi sebuah referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran konkret berupa permainan monopoli.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah monopoli pada Muatan IPA materi Daur Hidup Hewan kelas IV.

2. Papan permainan monopoli di dalamnya terdapat beberapa petak yang berisi pertanyaan.
3. Dadu.
4. Bidak atau pion dengan miniatur hewan.
5. Terdapat 4 macam kartu, yaitu : (a) kartu soal berisi pertanyaan dan skor, (b) kartu jawaban, (c) kartu kesempatan, (d) kartu informasi umum beerisi tentang informasi tentang materi.
6. Buku peraturan permainan monopoli.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Memasuki abad ke-21, dengan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi peserta didik perlu dibekali dengan berbagai pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi. Dalam mempertimbangkan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus mampu menentuka sumber belajar yang tepat. Sebaiknya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan siswa juga sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga peserta didik mampu menerima dengan mudah pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam menggunakan media pembelajaran banyak hal-hal baru dan asing bagi siswa dapat sederhana dijelaskan melalui media pembelajaran. Maka dari itu peran media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi Pengembangan media pembelajaran monopoli didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- a) Melalui pengembangan media pembelajaran monopoli mampu membantu peserta didik dalam penyampaian pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b) Dalam mengembangkan media pembelajaran ini bertujuan dapat membantu minat belajar siswa dalam memahami daur hidup hewan secara menyenangkan dan bervariasi melalui permainan ini.
- c) Melalui media pembelajaran ini mampu sebagai fasilitator dalam memahami pembelajaran tentang daur hidup hewan.

1.9.1.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli, terdapat beberapa keterbatasan yaitu :

- a) Media pembelajaran ini saat akan digunakan harus pengawasan guru.
- b) Media pembelajaran ini hanya digunakan pada kelas IV dengan materi daur hidup hewan.
- c) Penggunaan media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, diperlukan definisi istilah agar tidak ada penafsiran yang berbeda tentang istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- a) Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan dengan materi daur hidup hewan, media ini dilengkapi gambar dan siswa belajar melalui permainan.
- b) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan berupa produk yang nantinya akan diuji keefektifitasnya. Penelitian pengembangan biasanya dilakukan untuk mengembangkan produk lalu ada tahap analisis dan evaluasi.

