BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi disekolah, guru perlu membiasakan siswa untuk memecahkan permasalahannya sendiri, sehingga siswa mampu memperoleh sesuatu yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri, dan siswa juga mampu untuk bekerjasama dengan ide-ide yang dimilikinya. Tidak semua pengetahuan dapat disampaikan oleh pendidik untuk peserta didik. Maka dari itu siswa yang dituntut untuk mampu mengontribusikan pengetahuan yang ada dibenak mereka sendiri, berdasar pada esensi dari teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwasanya peserta didik wajib memperoleh serta menerapkan sebuah informasi yang didapat sebelumnya ke dalam keadaan lain, serta informasi tersebut akan menjadi mereka (Alhaddad 2012). "proses pembelajaran efektif merupakan sebuah pembelajaran yang tidak berfokus pada hasil tapi bagaimana pembelajaran dapat memberi pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu yang dapat memberikan perubahan" (Fakhrurrazi 2018). Pembelajaran yang sudah dipersiapkan dengan baik, dengan harapan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu kompetensi siswa dapat dicapai secara efektif dan optimal. Mewujudkan proses belajar yang berkualitas dapat dicapai apabila memiliki guru yang kreatif dan menyediakan fasilitas belajar yang baik dan siswa juga ditunjang oleh lingkungan pembelajaran yang baik juga(Hui et al. 2021).

Untuk memperoleh kepada siswa agar relevan dengan keinginan, diperlukan penggunaan strategi belajar yang efektif. Yang menjadi salah satu faktor vital yang tidak bisa disepelekan. Terjadinya proses pembelajaran sebab ada interaksi yang dilakukan oleh peserta didik bersama lingkungan. Maka dari itu lingkungan sekitar siswa perlu ditata dengan baik agar menimbulkan reaksi dari peserta didik kerarah perubahan perilaku yang diinginkan, peraturan lingkungan meliputi: 1) analisis kebutuhan siswa, 2) karakteristik siswa, 3) perumusan tujuan, 4) penentuan materi pelajaran, 5) pemilihan strategi yang sesuai, serta media pembelajaran yang tepat guna dihubungkan bersama materi pelajaran yang nantinya disampaikan. Dalam lingkup pendidikan media pembelajaran merupakan suatu instrumen yang sangat ideal dan strategis dalam menentukan suatu keberhasilan proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran secara langsung dapat memberikan motivasi dan semangat belajar terhadap peserta didik. Oemar Hamalik (Nasution 2020)Menyebutkan media pembelajaran ialah peralatan, metode serta teknik yang dipergunakan pada upaya lebih mengefektifkan interaksi serta komunikasi yang akan dilakukan di antara guru bersama peserta didik pada aktivitas belajar di satuan pendidikan. Nugroho (2019) mengemukakan bahwasanya peranan media pembelajaran sangat penting guna menunjang ketercapaian aktivitas belajar yang ideal melalui menentukan strategi yang tepat dan menjadikan media belajar salah satu penunjang kesuksesan aktivitas pembelajaran, media belajar bisa memudahkan siswa mendapatkan wawasan serta pemahaman yang baru secara lebih konkret. Pemahaman tersebut akan didapatkan peserta didik apabila peserta didik mengikuti dan memberi kontribusi yang baik dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran.

Pargiti (2016) Dalam kajiannya sudah melakukan pengembangan media monopoli guna mengembangkan minat pembelajaran geografi menjadi lebih mengasyikkan. Namun kekurangan media ini ialah terbatas pada cetakan diatas kertas berbahan dupleks sehingga kurang memiliki ketahanan sesudah pemakaian. Kemudian Ulfa dan Rozalina (2019) yang melakukan pengembangan media monopoli pada materi sistem pencernaan hanyalah berdimensi 30 x 30 cm sehingga peserta didik tidak bisa bergerak secara leluasa ketika mempergunakan media monopoli dengan berkelompok. Dalam hasil kajian yang dilaksanakan Kharomam (2020) yang memperoleh temuan bahwa media monopoli pada materi vertebrata bisa menumbuhkan motivasi pembelajaran peserta didik. Media yang diciptakan ini memudahkan untuk menumbuhkan kecakapan berpikir peserta didik. Penentuan warna pada latar belakang serta gambar belum sesuai sehingga objek nampak tidak begitu jelas.

Aktivitas pengobservasian yang dilakukan tanggal 13 Maret 2022 di SD Negeri 2 Banyuatis memperoleh temuan bahwasanya aktivitas belajar di SD Negeri 2 Banyuatis masih bersifat teacher center (berpusat pada guru) yang lebih memilih untuk menggunakan metode berwujud ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran untuk peserta didik. Kenyataannya gaya pembelajaran semacam itu akan mengakibatkan peserta didik tidak bersemangat serta kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar, dan dapat menyebabkan kondisi kelas menjadi pasif. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus akan berefek kepada prestasi belajar peserta didik kedepannya, maka dari itu perlunya perubahan dan pengembangan gaya belajar yang baru untuk dapat memperoleh capaian pembelajaran yang ingin dicapai berdasar pada keinginan guru, orang tua, dan peserta didik. Sumber belajar

yang disediakan sekolah masih terbatas dalam materi yang terdapat pada buku paket tema saja, yang mengakibatkan rasa keingintahuan siswa tidak timbul dari dalam diri. Efeknya ialah peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis kurang memiliki motivasi pada kegiatan pembelajaran serta malas untuk menanyakan ataupun mendiskusikan terkait dengan materi yang masih belum dipahami kepada gurunya. Pembelajaran yang masih menggunakan gaya belajar teacher center atau berpusat kepada pendidik memerlukan transformasi cara pandang pada kegiatan belajar. Transformasi ini menjadi aktivitas belajar menggunakan gaya belajar student center atau terpusat kepada diri peserta didik yang akan memberi ruang untuk peserta didik guna mencari serta memperoleh informasi terkait dengan materi pelajaran dan belajar dengan cara dan gaya mereka sendiri untuk memperoleh informasi. Kurangnya kerjasama antara pihak kepala sekolah kepada guru-guru pengajar terkait pengembangan sebuah media pembelajaran untuk mendukung kemajuan pendidikan di sekolah. Tentunya jika dibangun kerjasama antara pihak kepala sekolah dengan guru-guru, hal ini akan memberikan dampak positif dengan kemajuan ataupun pertumbuhan prestasi belajar peserta didik. Ketuntasan atas proses belajar tidak selalu dilakukan evaluasi berdasar pada seberapa jauh siswa memahami materi, namun dari berapa maksimal ketercapaian maksud aktivitas belajar lewat kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik (Ramadania and Aswadi 2020).

Tidak banyak tersedia media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru di sekolah, perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memakai konsep integrasi di antara bermain dengan belajar bisa mempermudah pendidik guna mengembangkan peran aktif siswa. Konsep ini juga memuat kegiatan

pembelajaran yang bisa menumbuhkan sikap yang kreatif, percaya diri, toleransi serta tanggung jawab pada diri peserta didik. Berbeda halnya dengan media belajar lain yang terbatas memuat satu atau dua kegiatan yang termuat pada media pembelajarannya. Media monopoli dikembangkan karena memiliki begitu banyak kegiatan yang bisa dilaksanakan saat memainkannya seperti memperoleh bonus, mengenalkan sistem jual beli, menjawab dan mengandung sejumlah tantangan lainnya. Kemudian media monopoli yang merupakan media berbasis game akan menjadikan peserta didik senang serta tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran bergaya monoton. Media monopoli ini diharapkan bisa memudahkan para pendidik dalam menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik. Sehingga aktivitas belajar mengajar yang pada awalnya dirasakan membosankan serta jenuh menjadi lebih memotivasi serta mengasyikkan. Berlandaskan pada analisa kebutuhan serta problematika yang sudah dijelaskan tersebut, dilaksanakan kajian untuk memperoleh media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan di kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi m<mark>asalah sesuai dengan penguraian latar be</mark>lakang, berhubungan dengan aktivitas belajar Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan Kelas V SD diantaranya:

- Metode ceramah menjadi satu-satunya jalan untuk menyampaikan seluruh materi pelajaran kepada siswa.
- 2. Peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar mayoritas merasa malas guna melakukan diskusi serta mengajukan pertanyaan tentang segala sesuatu yang rumit untuk

- dipelajari serta dipahami untuk rekan pembelajaran ataupun pendidiknya.
- Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Banyuatis belum bisa menghubungkan pikirannya dengan materi pelajaran yang satu itu dengan yang lain pada aktivitas belajar tema.
- 4. Peserta didik kelas V Kurang memiliki motivasi untuk ikut serta dalam aktivitas belajar Tematik Terpadu.
- 5. Pendidik mempergunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah selaku satu-satunya sumber pembelajaran untuk siswa.
- 6. Belum dilakukan pengembangan media pembelajaran pada aktivitas belajar sub tema organ gerak hewan yang layak dipergunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan permasalahan yang dibahas pada pelaksanaan kajian pengembangan ini yakni belum dilakukannya pengembangan media pembelajaran pada aktivitas belajar tematik terpadu Subtema Organ Gerak Hewan Kelas V SD yang layak.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ditentukan sesuai dengan latar belakang, mengidentifikasikan permasalahan serta pembatasan permasalahan yang sudah dijelaskan. Maka rumusan permasalahan penelitian pengembangan ini berkaitan dengan:

 Bagaimana rancangan bangun media pembelajaran sederhana Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V SD Negeri 2 Banyuatis?

- 2. Bagaimana validitas media pembelajaran sederhana Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V SD Negeri 2 Banyuatis?
- 3. Bagaimana respons guru terhadap media pembelajaran sederhana Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V SD Negeri 2 Banyuatis?
- 4. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran sederhana Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan Kelas V SD Negeri 2 Banyuatis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran sederhana Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis.
- 2. Mengetahui validitas media pembelajaran sederhana Monopoli yang valid pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis.
- 3. Mendeskripsikan respons guru terhadap media pembelajaran Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis.
- 4. Mendeskripsikan respons siswa terhadap media pembelajaran Monopoli pada Subtema Organ Gerak Hewan kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan secara teoritis dan secara praktis. Manfaat tersebut seperti:

1) Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan sebuah penelitian dalam pengembangan untuk meningkatkan kualitas belajar

dan memberi pengalaman pembelajaran yang baru untuk siswa di jenjang pendidikan Sekolah Dasar khususnya.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pemakaian media belajar monopoli pada aktivitas belajar Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan bisa menumbuhkan minat pembelajaran serta keaktifan ketika aktivitas belajar dalam kelas.

b) Bagi Guru

Menyajikan suatu kecakapan dan pengalaman untuk pendidik mengaplikasikan molekul pada aktivitas belajar Tematik Terpadu Subtema organ gerak hewan untuk menjadikan situasi belajar yang aktif serta menyenangkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Luaran kajian bisa dirujuk selaku acuan serta referensi kepada institusi pendidikan untuk melakukan pengembangan penunjang ataupun media belajar lainnya selaku usaha membantu kemajuan belajar yang dilaksanakan di satuan pendidikan.

d) Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lainnya, kajian ini bisa menambahkan referensi serta wawasan untuk melakukan pengembangan media belajar berbasis game dalam bentuk media *monopoli* pada sub tema organ gerak hewan. Sehingga dikemudian hari bisa memudahkan atau menjadikan tenaga pendidik yang profesional serta bisa membuat media belajar yang efektif,

kreatif serta pada aktivitas belajar baik yang akan dilakukan secara langsung ataupun daring.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dilakukan pengembangan ialah media belajar yang sederhana monopoli pada aktivitas belajar sub tema organ gerak hewan, media belajar monopoli ialah media dua dimensi yang dirancang dengan mempergunakan software Microsoft Word 2019 serta paint selanjutnya media dicetak dengan mempergunakan kertas banner serta art paper. Elemen yang terkandung dalam media belajar monopoli seperti Monopoly board game, games Clue, dadu, uang mainan, bidak permainan, land ownership card, opportunities card, questions card, smart card serta bonus card yang disajikan pada media monopoli.

Media monopoli ini mempunyai perbedaan atau keterbaruan dengan mainan Monopoli secara umum yakni dari sisi ukuran yang dirancang lebih besar berukuran 4 m x 4 m sehingga peserta didik bisa langsung bermain dalam Monopoli Board Game pada media Monopoli yang dibuat nantinya akan terdapat gambar diatas bidak permainan berwujud gabungan di antara gambar animasi serta gambar konkret yang akan menjadikan tampilan media lebih menarik dilihat dari sisi pengemasan media, kemasan yang digunakan yaitu menggunakan Plastik Klip dan Box atau kotak tempat media yang nantinya dapat melindungi media dari tetesan air dan benturan, Dalam media monopoli yang sudah dilakukan pengembangan sebelumnya tidak disediakan panduan permainan, dalam media belajar sederhana monopoli sub tema organ gerak hewan ini dilengkapi dengan panduan permainan yang bisa mempermudah siswa untuk memahami peraturan permainan.

Spesifikasi yang terkandung pada media pembelajaran monopoli ialah:

a) Monopoli Board Game

Bidak media *monopoli* berwujud persegi berukuran 4 m x 4 m, elemen yang terkandung dalam bidang permainan media *monopoli* seperti: (1) nama atau judul media; (2) ada 32 petak permainan yang tersusun atas 29 petak kartu materi, 2 petak kartu bonus, 3 petak *smart card*, 3 petak *opportunities*, 1 petak hanya lewat, 1 petak bebas parkir, 1 petak masuk penjara serta 1 petak start.

b) Questions Cards

Media belajar *monopoli* berisi kartu pertanyaan yang berkaitan dengan materi tema organ gerak hewan serta manusia subtema organ gerak hewan, setiap pertanyaan mengandung poin serta denda yang beragam berdasar pada level kesulitan pertanyaan.

c) Opportunities Cards

Opportunities Cards mengandung perintah yang wajib dilakukan oleh pemain, kartu ini dalam media monopoli memiliki warna merah muda.

d) Kartu Smart

Kartu *Smart* mengandung penjelasan serta contoh-contoh ilustrasi mengenai materi tema organ gerak hewan dan manusia subtema organ gerak hewan, kartu ini dalam media pembelajaran *monopoli* memiliki warna hijau

e) Bonus Cards

Bonus Cards ialah kartu yang mengandung serangkaian pertanyaan yang wajib dijawab oleh pemain hingga petak bonus. Jika pertanyaan

bisa dijawab secara benar maka pemain berhak mendapatkan poin tambahan sesuai dengan yang tertulis di atas kartu, Akan tetapi apabila tidak bisa dijawab tidak akan mendapatkan poin tambahan serta tidak ada pengurangan poin yang didapatkan sebelumnya.

f) Kartu Kepemilikan Tanah

Kartu Kepemilikan Tanah ialah kartu yang akan pemain miliki. Kartu ini bisa dimiliki jika pemain berhenti di salah satu peta materi selanjutnya pemain tersebut bisa menjawab pertanyaan yang tertera secara benar, selanjutnya pemain tersebut harus melakukan pembayaran senilai point atau uang ke bank. Namun apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka tidak diizinkan untuk melakukan pembelian dan tidak memiliki kartu kepemilikan tanah yang bersangkutan.

g) Lembar Uang Monopoli

Uang *monopoli* selaku wujud penghargaan kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan secara benar, uang *monopoli* tersusun atas pecahan 1.000, 2.000, 5.000, 10.000, 20.000, 50.000, dan 10.0000.

h) Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli

Panduan pemakaian media pembelajaran *monopoli*, panduan mengandung tata cara bagaimana bermain mempergunakan media belajar *monopoli*. Kemudian dalam panduan juga terkandung peraturan yang wajib dipatuhi oleh tiap pemain. Panduan memiliki fungsi guna mempermudah siswa mengerti tata cara permainan media belajar *Monopoli*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya kegiatan mengembangkan permainan *monopoli* selaku media belajar akan membuat keadaan pembelajaran yang berbeda dengan media lainnya yang mayoritas menjenuhkan (Andriyani et al. 2020). Terdapatnya konsep bermain sambil belajar dalam media *monopoli*, akan memudahkan peserta didik tidak cepat merasa bosan ketika aktivitas pembelajaran, sebab para peserta didik melaksanakan aktivitas secara aktif pada proses belajar. Kegiatan mengembangkan media pembelajaran sederhana *monopoli* pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan wajib dilaksanakan guna menunjang proses belajar yang bermakna serta mengembangkan partisipasi yang aktif dari diri siswa pada aktivitas belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Kegiatan pengembangan media *monopoli* dilaksanakan dengan asumsi:

- a) Siswa kelas V SD Negeri 2 Banyuatis tahun pelajaran 2022/2023 sudah mendalami kecakapan membaca, peserta didik bisa memahami serta menerima materi media *monopoli* yang diberikan pada wujud kartu serta bidak permainan.
- b) Media *Monopoli* memudahkan pendidik untuk melakukan pengembangan metode belajar yang aktif dalam sub tema organ gerak hewan.
- c) Pemakaian media *monopoli* memudahkan pendidik menyampaikan materi khususnya mengenai sub tema organ gerak pada hewan.

d) Media *monopoli* memudahkan untuk mengembangkan partisipasi yang aktif serta menarik minat pembelajaran siswa sebab tulisan, gambar serta objek yang terkandung di dalam media tidak sulit dimengerti oleh peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada kegiatan mengembangkan media pembelajaran *monopoli* diantaranya:

- a) Pengembangan media berdasar pada analisa kebutuhan kelas V SD Negeri 2 Banyuatis tahun ajaran 2022/2023, sehingga media yang dilakukan pengembangan relevan dengan keadaan yang sesungguhnya.
- b) Kegiatan pengembangan media terbatas pada sub tema organ gerak hewan, sehingga guna pengembangan sub lainnya perlu disesuaikan kembali.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan sebab kesalahpahaman bisa muncul diakibatkan terdapat perbedaan penafsiran. Maka dari itu guna meminimalisir salah paham dengan istilah yang dipergunakan pada kajian ini, diperlukan pemberian batasan seperti:

- 1. Pengembangan ialah jenis kajian untuk membentuk atau menciptakan produk berwujud perangkat pembelajaran yang dipergunakan memudahkan menumbuhkan mutu belajar di kelas atau di lab tidak melakukan uji teori.
- 2. Media ialah peralatan yang dipergunakan guna meneruskan informasi atau pesan dari pembawa untuk penerima yang dituju.

- 3. Monopoli ialah media berwujud permainan yang mengandung kartu permainan serta petunjuk yang mengandung materi pelajaran yang bisa menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada aktivitas belajar.
- 4. Model ADDIE ialah salah satu pemodelan studi pengembangan yang disusun dalam lima tahap yakni: 1) Analisis (*analysis*), 2) Perencanaan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*), 5) Evaluasi (*evaluation*). Dalam kajian ini tidak diteruskan tahapan implementasi serta evaluasi sebab situasi yang masih belum mendukung.
- 5. Subtema Organ Gerak Hewan Ialah bagian dari tema organ gerak hewan dan manusia. Subtema ini menjelaskan mengenai organ gerak hewan serta keadaan geografis di tanah air. Dijelaskan pula mengenai materi nilai-nilai yang terdapat pada sila-sila Pancasila.