

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul merupakan kunci utama untuk memajukan suatu negara. Melalui SDM yang unggul maka Indonesia dapat menjadi negara yang maju dan kuat. Menurut Mahmudah (2020:173) “pendidikan berfungsi sebagai penopang tegaknya pembangunan melalui penciptaan SDM berkualitas”. Kualitas pendidikan yang baik dapat meningkatkan kualitas SDM sehingga pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Pendidikan sebagai wahana untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Masyarakat diharapkan terlibat aktif dalam sistem pendidikan, sehingga dapat berperan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan maka keterlibatan pemerintah dan masyarakat sangat diperlukan. Sesuai dengan yang disebutkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, maka pendidikan sangat penting untuk dilaksanakan di Indonesia, sebab pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Pendidikan dapat dijadikan sebagai cara untuk menciptakan masyarakat yang memiliki insan cerdas, berkepribadian, terampil, dan bermartabat. Pendidikan yang baik diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa dalam memajukan bangsa. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal atau non formal.

Lembaga pendidikan formal salah satunya adalah sekolah dasar. Pada sekolah dasar terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam rangka melaksanakan pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Menurut Wardani (2010,236) “peran guru tidak sekedar sebagai pengajar semata, pendidik akademis tetapi juga merupakan pendidik karakter, moral dan budaya bagi siswanya”. Guru yang baik adalah guru yang mampu memberikan contoh yang baik untuk menjadi teladan bagi siswanya, karena guru merupakan sosok yang akan digugu dan ditiru oleh siswa. Tugas utama seorang guru adalah mencerdaskan siswanya. Berbagai upaya harus dilakukan guru untuk mencerdaskan siswanya seperti dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif, dan menyenangkan.

Usaha memperbaiki kualitas pembelajaran dilakukan terus menerus dalam meningkatkan mutu pendidikan, usaha tersebut dapat berupa perbaikan kurikulum. Menurut Alawiyah (2013:66) “kurikulum berfungsi sebagai pedoman untuk mengantar peserta didik menjadi bagian dari masyarakat yang dicita-citakan dalam undang-undang dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kurikulum 2013 diterapkan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum 2013 menuntut keseimbangan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ratnasari (2017:71) “Kurikulum 2013 menonjolkan kedudukan ranah afektif dan psikomotorik menjadi tujuan yang utama, baru di ikuti ranah kognitif.” Pada Kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan berpusat pada siswa, dengan demikian siswa yang aktif untuk menemukan pengetahuannya. Sesuai dengan Kurikulum 2013 di sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran (Frasandy, 2017:304). Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa muatan yang dipadukan dalam satu pembelajaran. Pembelajaran tematik diterapkan pada semua tingkatan di sekolah dasar. Pembelajaran tematik juga disebut sebagai pembelajaran terpadu karena didalamnya terdapat beberapa muatan yang dipadukan dalam satu pembelajaran. Pada pembelajaran tematik siswa dituntut aktif untuk menemukan konsep yang dipelajari. Melalui pembelajaran tematik siswa akan memperoleh pengalaman langsung, karena siswa dituntut untuk menggali dan menemukan sendiri pengetahuannya. Salah satu muatan yang diajarkan di sekolah dasar adalah muatan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu muatan yang mempelajari tentang alam. Menurut Susanto (dalam Aristini, 2017:2) “IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan kesimpulan”. Muatan IPA membahas tentang alam beserta isinya. Salah satu topik yang pada muatan IPA di kelas V adalah topik ekosistem. Topik ekosistem adalah topik yang membahas tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, yaitu antara komponen biotik dengan komponen abiotik.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar lebih senang apabila pembelajaran dilakukan sambil bermain. Siskawati, dkk., (2016: 78) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada Selasa, 27 Oktober 2020 terhadap bapak Anak Agung Ngurah Panji Suyasa selaku guru kelas VB SD Negeri 2 Kalibukbuk ditemukan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang masih rendah. Persentase ketuntasan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas VB SD Negeri 2 Kalibukbuk disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas VB

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa			
			Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	Persentase
VB	26	70	8	30,76%	18	69,23%

(Sumber : Guru Kelas VB SD Negeri 2 Kalibukbuk)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan siswa dalam muatan IPA masih rendah yaitu 30,76%. Menurut guru kelas VB SD Negeri 2 Kalibukbuk yaitu bapak Anak Agung Ngurah Panji Suyasa menyatakan bahwa rendahnya nilai IPA siswa disebabkan karena kurangnya kemauan siswa dalam belajar. Siswa lebih suka bermain dibandingkan belajar, ketika mengikuti pembelajaran siswa kurang fokus dalam menanggapi persoalan yang diberikan oleh guru sehingga seringkali jawaban yang diberikan oleh siswa kurang nyambung dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa juga kurang memahami materi yang dipelajari, siswa hanya mampu menyerap materi yang diajarkan sekitar 60% dari materi keseluruhan karena siswa kurang memperhatikan dan malas membaca materi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VB SD Negeri 2 Kalibukbuk, ketersediaan media pembelajaran masih tergolong kurang. Media yang terdapat di

sekolah hanya sebatas media gambar seperti gambar-gambar organ manusia, gambar bagian-bagian bunga, gambar sistem pencernaan, gambar sistem pernafasan, peta, dan globe. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 2 Kalibukbuk belum terdapat media dengan topik ekosistem. Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masih tergolong kurang karena guru merasa bingung dalam membuat media seperti apa yang cocok untuk siswanya sehingga guru hanya memanfaatkan media yang seadanya seperti gambar-gambar ataupun media langsung. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media yang cenderung monoton tentu dapat menimbulkan rasa bosan bagi siswa. Vikagustanti (2014:469) menyatakan bahwa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menciptakan sebuah pembelajaran yang dapat dilakukan sambil bermain.

Selain itu, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung berkurang dan siswa menjadi pasif. Dalam proses pembelajaran hanya ada beberapa siswa yang terlibat aktif untuk menjawab persoalan yang diberikan, sementara siswa lain hanya meniru jawaban temannya tanpa adanya kemauan membuat dan memikirkan jawabannya sendiri. Guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa, salah satunya adalah media pembelajaran yang inovatif. Arsyad (2011:26) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan buku siswa. Cakupan materi yang ada pada buku siswa khususnya pada topik ekosistem masih terbatas sementara siswa enggan untuk membaca materi yang ada pada buku

pegangan. Guru masih sangat jarang mencari materi pada sumber lain untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap suatu materi masih rendah.

Berdasarkan beberapa pemaparan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi untuk mengatasinya yaitu dengan melakukan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan penting untuk dilakukan karena dengan penelitian pengembangan maka dapat menghasilkan suatu produk pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan yang dapat dilakukan yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran. Menurut Suryani, dkk. (2018) alasan utama pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran yaitu karena keterbatasan perediaan media dan kekurangan media, selain itu melalui pengembangan media dapat menghindari ketidak tepatan pemilihan media dengan karakteristik siswa. Sehingga berdasarkan analisis kebutuhan di SD Negeri 2 Kalibukbuk sangat diperlukannya pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mengatasi kebosanan siswa adalah media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Agustin, dkk. (2020:2) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain dapat memberikan kesenangan pada anak-anak. Menurut Pradana (2018:502) “penggunaan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa lebih menyukai belajar.” Penggunaan media pembelajaran monopoli sangat diperlukan

karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SD N 2 Kalibukbuk yang cenderung lebih suka bermain, sehingga media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sangat diperlukan.

Monopoli merupakan suatu permainan yang menyenangkan bagi siswa karena melalui media ini siswa dapat belajar sambil bermain, dengan demikian materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dengan adanya media ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa merasa tertantang dengan tantangan-tantangan yang ada pada permainan monopoli. Media pembelajaran monopoli edukatif adalah sebuah media hasil modifikasi dari permainan monopoli. Pada media monopoli edukatif terdapat petak-petak permainan yang akan diperebutkan oleh pemain. Jumlah petak-petak permainan relative banyak sehingga permainan ini cocok untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan materi yang padat dan memiliki banyak bagian-bagian atau jenis. Selain itu pada permainan monopoli terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang dapat dimodifikasi menjadi kartu materi dan kartu pertanyaan. Menurut Susanto, (2012) kelebihan dari media monopoli edukatif yaitu mudah untuk digunakan dan dapat dimainkan dengan siswa yang berjumlah lebih dari lima orang. Tampilan media monopoli edukatif dapat menarik perhatian siswa karena terdapat warna-warna dan gambar. Media monopoli edukatif mudah untuk dibawa ataupun dipindahkan. Perawatan media monopoli edukatif relatif mudah dan tidak memerlukan tempat yang banyak untuk penyimpanannya. Permainan monopoli dapat menimbulkan antusias dan rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran monopoli ini memudahkan guru dalam

menyampaikan materi kepada siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka penggunaan media pembelajaran monopoli sangat diperlukan karena dengan menggunakan media ini siswa diajak belajar sambil bermain sehingga siswa lebih siap untuk menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan tentunya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Dwiputra (2016) dengan hasil uji validitas dinyatakan layak pada uji ahli dan uji lapangan sehingga media pembelajaran monopoli dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasar atas hal tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif pada Muatan IPA Topik Ekosistem kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Terbatasnya ketersediaan media sehingga guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
- 2) Rendahnya persentase ketuntasan hasil belajar IPA siswa.
- 3) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 4) Materi pada topik ekosistem yang ada pada buku pegangan masih terbatas.

- 5) Siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini tidak meluas, dan dapat berfokus pada satu penelitian. Dalam penelitian ini masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA, dan difokuskan pada topik ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatas masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana *prototype* media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk?
- 2) Bagaimana validitas hasil pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *prototype* media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk.
- 2) Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat positif, manfaat teoretis dan manfaat praktis dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari adanya penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif yaitu dapat dijadikan sebagai bahan bacaan serta dapat memberikan kontribusi positif bagi ilmu kependidikan, menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan peneliti dan pembaca mengenai kajian teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yang ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Manfaat pengembangan media monopoli edukatif bagi siswa adalah dapat membantu siswa dalam memahami materi terkait ekosistem. Dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

2) Bagi Guru

Manfaat media monopoli edukatif adalah mempermudah dalam menyampaikan materi ekosistem dan juga sebagai alternatif untuk menambah pengetahuan dalam merancang media.

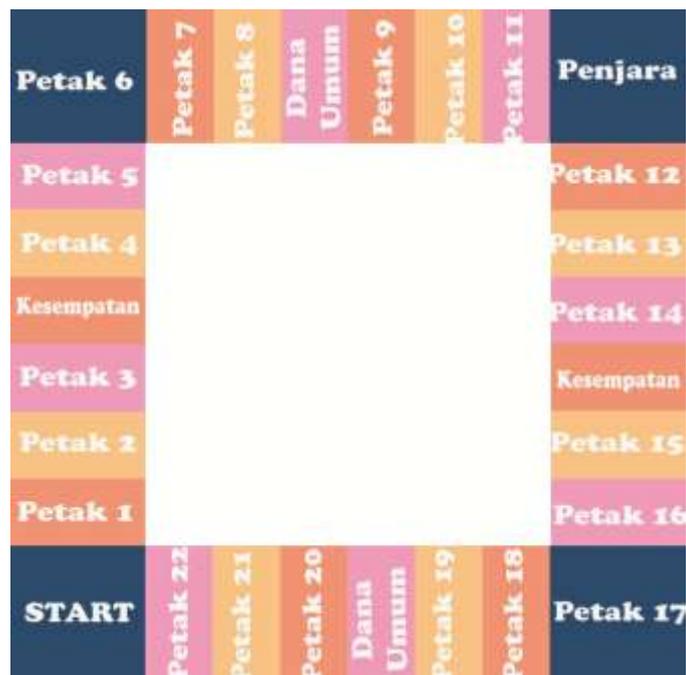
3) Bagi Peneliti Lainnya

Melalui hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan pada penelitian terkait dan juga dapat dijadikan sebagai perbandingan pada penelitian lain.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran monopoli edukatif merupakan modifikasi permainan monopoli yang kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran. Komponen-komponen dari media ini adalah papan permainan monopoli, dadu, bidak, rumah-rumahan, kartu kuis, kartu pintar, kartu kepemilikan tanah, uang permainan, dan buku petunjuk. Spesifikasi produk media pembelajaran monopoli edukatif yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah monopoli edukatif pada muatan IPA topik Ekosistem kelas V SD.
- 2) Papan permainan monopoli edukatif dibuat dengan menggunakan papan triplek yang berukuran 80 cm x 80 cm kemudian di atasnya diisi bingkai kaca. Pada papan media pembelajaran monopoli edukatif terdapat judul media dan petak permainan yang berjumlah 28. Gambar desain papan permainan monopoli edukatif disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Desain Papan Monopoli Edukatif

- 3) Dadu permainan dibuat dengan menggunakan plastik dengan ukuran 3cm x 3 cm.
- 4) Bidak permainan menggunakan miniatur hewan.
- 5) Rumah-rumahan dibuat dengan menggunakan kayu yang berukuran 1,5 cm x 1,5 cm yang di cat dengan enam varian warna yang cerah.
- 6) Kartu kuis digunakan ketika pemain berhenti pada petak kuis. Contoh kartu pertanyaan disajikan pada Gambar 1.2



Gambar 1.2
Contoh Kartu Kuis

- 7) Kartu pintar yang berisi informasi mengenai materi terkait ekosistem.

Contoh kartu pintar disajikan pada Gambar 1.3



Gambar 1.3
Contoh Kartu Pintar

- 8) Kartu kepemilikan tanah merupakan kartu yang akan diperoleh pemain apabila berhasil menjawab pertanyaan di petak tempat berhenti dan membayar sesuai dengan harga petak tersebut. Pada kartu kepemilikan petak gambar menyesuaikan dengan gambar yang ada pada petak permainan. Contoh kartu kepemilikan tanah disajikan pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4
Kartu Kepemilikan Tanah

- 9) Uang permainan terdiri dari pecahan uang 1.000, 2.000, 5000, 10.000, 20.000, 50.000, dan 100.000. Pada uang permainan terdapat gambar-gambar komponen abiotik pada ekosistem. Contoh desain uang permainan disajikan pada Gambar 1.5



Gambar 1.5
Contoh Uang Permainan

10) Buku petunjuk yang didalamnya terdapat petunjuk permainan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran sangat dianjurkan penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di sekolah hanya sebatas media gambar, sehingga kurang menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Media gambar tersebut kurang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa. Siswa sekolah dasar cenderung tertarik dengan permainan, sehingga pembuatan media dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan yang digemari oleh siswa menjadi media pembelajaran. Berdasarkan atas permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli edukatif yang dimodifikasi dari permainan monopoli.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk mampu menggunakan media pembelajaran monopoli edukatif dan dapat menguasai materi topik ekosistem dengan baik.
- 2) Media pembelajaran monopoli edukatif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada topik ekosistem.
- 3) Media pembelajaran monopoli edukatif membantu guru untuk menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Adanya keterbatasan biaya, waktu dan tenaga sehingga tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan.
- 2) Pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif ini dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk karena media pembelajaran ini diperuntukan kepada siswa SD Negeri 2 Kalibukbuk.
- 3) Materi yang disajikan pada media pembelajaran monopoli edukatif terbatas pada muatan IPA pada topik ekosistem kelas V SD.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini maka peneliti memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan suatu produk, desain ataupun suatu proses yang nantinya akan sangat berguna dalam proses pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran adalah suatu pengantar informasi dari pengirim agar dapat diterima dengan baik oleh penerima sehingga terjadi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran monopoli edukatif adalah suatu media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli yang memiliki tujuan untuk menguasai kekayaan pada permainan.
- 4) IPA adalah salah satu muatan yang diajarkan di SD untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam melalui informasi yang diperoleh pada pengamatan ataupun percobaan.

