

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses yang dirancang untuk menciptakan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar disebut pembelajaran. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang berlangsung secara sistematis dan mampu memberikan kegiatan yang bermakna kepada peserta didik (Preeyada, 2020). Pembelajaran yang ideal dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta sikap tanggung jawab yang akan menumbuhkan sikap disiplin dalam diri siswa (Skuballa et al., 2018). Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik bijaksana dalam menghadapi segala fenomena yang dijumpai dalam kehidupannya (Brown & Flood, 2020; Raggl, 2015). Dengan pembelajaran yang dirancang secara matang dan optimal maka tujuan pembelajaran yang berupa peningkatan kualitas kompetensi peserta didik akan tercapai dengan efektif. Pembelajaran yang berkualitas akan tercapai apabila guru memiliki berbagai teknik dan fasilitas mengajar yang baik serta didukung oleh lingkungan belajar yang ideal (Hui et al., 2021).

Dalam mencapai kompetensi peserta didik yang sesuai dengan harapan, maka pemanfaatan strategi pembelajaran yang efektif merupakan faktor penting yang tidak dapat diabaikan. Intervensi dalam bentuk pemanfaatan strategi pembelajaran yang efektif biasanya menasar motivasi dan pengetahuan siswa (Lin et al., 2021). Penggunaan strategi pembelajaran di SD dapat berjalan secara efektif apabila dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut memerhatikan ciri utama

perkembangan siswa. Ciri utama perkembangan siswa usia sekolah dasar menurut Murdoch adalah berpola pikir yang holistik dan terpadu, sehingga aspek perkembangan saling terkait dan saling memengaruhi perkembangan lain yang dialami (Ilham, 2015). Proses perkembangan mengalami keterpaduan dengan kehidupan, lingkungan, dan yang terpeting adalah pengalaman, sehingga dalam proses pembelajaran di sekolah dasar harus didasarkan pada objek-objek konkret dan pengalaman-pengalaman langsung peserta didik (Fakhrurrazi, 2018). Ketercapaian pembelajaran yang ideal melalui penggunaan strategi pembelajaran tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik memperoleh pemahaman dan pengetahuan secara konkret. Pemahaman tersebut akan didapatkan apabila peserta didik dapat ikut berkontribusi dalam penggunaan media tersebut (Nugroho, 2019; Yulianti, 2019). Secara sederhana media yang bermanfaat adalah media yang dapat mentransformasi materi dengan baik, dapat digunakan secara langsung oleh siswa, serta dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian Pargiti (2016) yang telah mengembangkan media *monopoly* untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. Media ini dapat membuat suasana belajar geografi menjadi menyenangkan. Namun kekurangan media ini hanya dicetak dengan kertas berbahan *duplex* sehingga tidak tahan lama setelah penggunaan. Selain itu penelitian (Ulfa & Rozalina, 2019) yang mengembangkan media *monopoly* pada materi sistem pencernaan mampu membuat siswa antusias dalam belajar. Tetapi ukuran media yang dikembangkan hanya sebesar 30 cm × 30 cm sehingga siswa tidak dapat bergerak dengan leluasa saat menggunakan media

monopoly secara berkelompok. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Kharom (2020) yang menghasilkan media *monopoly* untuk materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang dihasilkan ini juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Pemilihan warna pada *background* dan gambar kurang sesuai, sehingga kurang objek terlihat kurang jelas.

Kegiatan pengamatan berupa observasi terbukti bahwa pada kenyataannya, praktek pembelajaran di SD Negeri 4 Peliatan bersifat *teacher center* yang lebih mengandalkan metode berupa ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada umumnya gaya belajar seperti ini menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif. Apabila dibiarkan hal ini akan berakibat buruk pada prestasi siswa yang ditandai dengan rendahnya pemahaman siswa kelas V di SD N 4 Peliatan terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran tematik terpadu. Selain itu sumber belajar yang tersedia hanya terbatas pada materi-materi yang ada di Buku Paket Tema saja, sehingga menyebabkan rasa ingin tahu tidak muncul dari dalam diri siswa. Akibatnya siswa kelas V di SD N 4 Peliatan tidak termotivasi dalam belajar dan enggan berdiskusi maupun menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada gurunya. Pembelajaran yang terpusat pada guru membutuhkan perubahan paradigma dalam pembelajaran. Perubahan paradigma menjadi pembelajaran yang *students center* akan memberi seluas-luasnya kesempatan pada peserta didik untuk belajar dengan cara dan gayanya sendiri (Aliyari et al., 2019; Kulakow & Raufelder, 2020). Pola pembelajaran *student center* akan membuat siswa belajar mengakses materi pembelajaran serta memeriksa tugas-tugas secara mandiri, hal ini memberi kepositifan dampak terhadap kemajuan maupun

peningkatan prestasi belajar siswa. Ketuntasan atas proses pembelajaran tidak dievaluasi dari sejauh mana peserta didik menguasai materi, tetapi dievaluasi dari maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar telah dilakukan oleh siswa (Ramadania & Aswadi, 2020; Sirait, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berkonsep integrasi antara bermain dan belajar dapat memudahkan guru untuk meningkatkan peran aktif peserta didik. Selain itu konsep bermain sambil belajar juga dapat menimbulkan sikap kreatif, bertanggung jawab, toleransi, dan percaya diri dalam diri siswa (Preeyada, 2020). Berbeda dengan media pembelajaran lainnya yang hanya mengandung satu atau dua aktivitas, media *monopoly* dipilih karena memiliki lebih banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa seperti misalnya; menjawab pertanyaan, mengenal sistem jual-beli, mendapatkan bonus, serta memuat beberapa tantangan yang harus dilakukan. Selain itu media *monopoly* memiliki keunggulan sebagai media berbasis *game*, akan membuat peserta didik merasa senang serta tidak jenuh dengan gaya belajar yang monoton. Oleh sebab itu, media *monopoly* diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga kegiatan pembelajaran yang awalnya terasa jenuh dan membosankan menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, dilakukan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran *monopoly* pada Pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan di Kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, teridentifikasi permasalahan terkait dengan pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema Organ Gerak Hewan Kelas V SD antara lain:

- 1) Belum dikembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran subtema organ gerak hewan yang layak digunakan.
- 2) Guru menjadikan buku paket yang diberikan oleh sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar untuk peserta didik.
- 3) Metode ceramah dijadikan sebagai cara satu-satunya metode untuk menyalurkan semua materi pelajaran ke peserta didik.
- 4) Siswa Kelas V di SD N 4 Peliatan belum mampu mengaitkan pemikirannya terhadap materi pelajaran yang satu dengan materi lainnya dalam pembelajaran Tema
- 5) Siswa Kelas V tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Tematik Terpadu.
- 6) Siswa Kelas V cenderung merasa enggan untuk berdiskusi dan bertanya mengenai hal-hal yang sulit dipahami dan dimengerti kepada rekan belajar maupun gurunya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi, masalah yang diangkat dalam penelitian perkembangan ini yaitu belum dikembangkannya media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu subtema organ gerak hewan kelas V SD yang layak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini mengkaji mengenai:

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran sederhana *monopoly* pada subtema organ gerak hewan Kelas V SD N 4 Peliatan?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran sederhana *monopoly* pada subtema organ gerak hewan kelas V SD Negeri 4 Peliatan?
- 3) Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran sederhana *monopoly* pada subtema organ gerak hewan kelas V SD Negeri 4 Peliatan?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran sederhana *monopoly* pada subtema organ gerak hewan kelas V SD Negeri 4 Peliatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran sederhana *monopoly* pada subtema organ gerak hewan Kelas V SD N 4 Peliatan.
- 2) Menghasilkan media pembelajaran sederhana *monopoly* yang valid pada subtema organ gerak hewan kelas V di SD Negeri 4 Peliatan.
- 3) Mengungkapkan respon guru terhadap media pembelajaran *monopoly* pada subtema organ gerak hewan kelas V di SD Negeri 4 Peliatan.
- 4) Mengungkapkan respon siswa terhadap media pembelajaran *monopoly* pada subtema organ gerak hewan kelas V di SD Negeri 4 Peliatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapan dari hasil penelitian yaitu bisa bermanfaat baik secara teori maupun secara praktis. Berikut manfaat yang diharapkan diantaranya:

1) Manfaat Secara Teoritis

Harapan terhadap hasil penelitian ini yaitu menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran *monopoly* merupakan faktor penunjang kesuksesan belajar.

2) Manfaat Secara Praktis

(a) Kepada Guru

Menyuguhkan sebuah keterampilan dan pengalaman untuk Guru Kelas V SD Negeri 4 Peliatan dalam menerapkan serta mengembangkan Media Pembelajaran *Monopoly* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Subtema Organ Gerak Hewan guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

(b) Bagi Siswa

Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly* dalam Pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif dalam kelas.

(c) Untuk Sekolah

Output penelitian dapat dituju sebagai referensi dan acuan untuk lembaga pendidikan guna mengembangkan penunjang atau media pembelajaran lain sebagai upaya menciptakan kemajuan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran sederhana *monopoly* untuk pembelajaran subtema organ gerak hewan. Media Pembelajaran *Monopoly* merupakan media dua dimensi yang di desain dengan memanfaatkan aplikasi *Paint* dan *Microsoft word 2016* kemudian dicetak dengan menggunakan kertas *ivory* dan dilapisi dengan kertas *duplex*. Komponen-komponen yang terdapat pada Media Pembelajaran *Monopoly* diantaranya adalah *monopoly board game*, *bonus card*, *smart card*, *questions card*, *opportunities card*, *land ownership card*, bidak permainan, uang mainan, dadu, rumah-rumahan, dan *games clue* yang dikemas dalam wadah media *monopoly*.

Media *monopoly* ini memiliki kebaruan atau perbedaan dengan permainan *monopoly* pada umumnya, yaitu dari segi ukuran yang dibuat lebih besar yakni dengan ukuran 50 cm × 50 cm sehingga cocok digunakan secara berkelompok. Adanya gambar pada papan permainan berupa kombinasi antara gambar konkret dan gambar animasi membuat tampilan media menjadi lebih menarik. Dari segi pengemasan media, kemasan dirancang dalam bentuk tabung yang dibuat dari pipa paralon yang akan melindungi media dari benturan dan tetesan air. Pada media *monopoly* yang telah dikembangkan sebelumnya, tidak disediakan petunjuk permainan. Pada media pembelajaran sederhana *monopoly* subtema organ gerak hewan ini disediakan petunjuk permainan yang dapat memudahkan peserta didik memahami aturan permainan pada media.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran *monopoly* adalah sebagai berikut.

a) *Monopoly Board Game*

Papan media *monopoly* berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm × 50 cm. komponen-komponen yang terdapat pada papan media *monopoly* diantaranya (1) judul/nama media, (2) terdapat 32 petak permainan yang terdiri dari 1 petak *start*, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir, 1 petak hanya lewat, 3 petak kesempatan, 3 petak kartu *smart*, 2 petak kartu bonus, dan 20 petak kartu materi.

b) *Questions Cards*

Media pembelajaran *monopoly* dilengkapi dengan kartu pertanyaan yang berhubungan dengan materi Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan. Setiap pertanyaan memuat poin dan denda yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesukaran pertanyaan.

c) *Opportunities Cards*

Opportunities card berisi perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh pemain. Kartu kesempatan pada media *monopoly* ini berwarna merah muda.

d) *Kartu Smart*

Kartu *smart* berisi tentang penjelasan dan contoh-contoh gambar dari seputaran materi Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan. Kartu *smart* pada media pembelajaran *monopoly* ini berwarna hijau tua.

e) *Bonus Cards*

Bonus cards merupakan kartu yang memuat serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain yang sampai pada petak bonus. Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar maka pemain mendapat poin tambahan sesuai yang tertera pada kartu. Namun apabila tidak dapat menjawab pertanyaan

tidak mendapat poin tambahan dan poin yang diperoleh sebelumnya tidak dikurangi.

f) Kartu Kepemilikan Tanah

Kartu kepemilikan tanah adalah kartu yang akan dimiliki oleh pemain atau peserta didik. Kartu ini dapat dimiliki apabila pemain berhenti pada salah satu petak materi kemudian pemain tersebut mampu menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dengan benar, kemudian pemain tersebut harus membayar sebesar poin kepada bank. Namun apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka tidak diperkenankan untuk membeli kartu kepemilikan tersebut.

g) Lembar Uang *Monopoly*

Lembar uang sebagai wujud penghargaan kepada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Lembaran uang pada media *monopoly* terdiri dari uang 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000 dan 100000.

h) Bidak-bidak Permainan Dadu

Bidak merupakan lambang dari setiap pemain. Dalam media *monopoly* game disediakan 4 bidak. Kemudian dadu berfungsi untuk mengatur banyaknya petak yang harus dilalui oleh pemain.

i) Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly*

Petunjuk berisi tentang bagaimana tata cara bermain menggunakan media pembelajaran *monopoly*, selain itu pada petunjuk juga terdapat aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap pemain. Petunjuk berfungsi untuk memudahkan peserta didik memahami cara penggunaan media pembelajaran *monopoly*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan permainan *monopoly* menjadi media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang berbeda dengan media lain yang cenderung membosankan (Andriyani, dkk. 2020). Adanya konsep bermain sambil belajar pada media *monopoly*, akan membantu siswa tidak cepat merasa jenuh dalam belajar karena mereka melakukan aktivitas aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sederhana *monopoly* pada tema organ gerak hewan dan manusia subtema organ gerak hewan penting dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *monopoly* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a) Siswa Kelas V SD Negeri 4 Peliatan tahun pelajaran 2020/2021 telah menguasai keterampilan membaca, sehingga siswa mampu menerima dan memahami materi pada media *monopoly* yang disajikan dalam bentuk kartu petunjuk dan papan permainan.
- b) Media *monopoly* membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang aktif pada subtema organ gerak hewan.
- c) Penggunaan media *monopoly* membantu guru menjelaskan materi khususnya pada subtema organ gerak hewan.
- d) Media *monopoly* membantu meningkatkan partisipasi aktif dan menarik

minat belajar peserta didik, karena objek, gambar, dan tulisan yang ada dalam media *monopoly* mudah dipahami oleh siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *monopoly* adalah sebagai berikut.

- a) Keterbatasan waktu, biaya, tenaga, dan sumber daya, menyebabkan tahapan pada model ADDIE hanya dapat terlaksana sampai pada tahap pengembangan (*development*). Tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dapat terlaksana.
- b) Pengembangan media didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas V SD Negeri 4 Peliatan tahun pelajaran 2020/2021, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan.
- c) Pengembangan media terbatas pada subtema organ gerak hewan, sehingga untuk mengembangkan subtema lain memerlukan penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Kesalahpahaman dapat timbul akibat adanya perbedaan penafsiran. Oleh sebab itu untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan merupakan jenis penelitian untuk menciptakan atau menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan untuk

membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas atau di lab dan bukan untuk menguji teori.

- 2) Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pembawa pesan kepada penerima yang dituju.
- 3) *Monopoly* merupakan media berupa permainan yang berisi petunjuk dan kartu permainan yang memuat materi pelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- 4) Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri atas lima langkah yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tidak menerapkan tahap implementasi dan evaluasi karena situasi dan kondisi yang tidak mendukung.
- 5) Subtema organ gerak hewan merupakan bagian dari Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Subtema ini menerangkan tentang organ gerak hewan dan kondisi geografis di Indonesia. Dibahas pula materi tentang nilai-nilai yang terkandung pada sila-sila Pancasila.

