

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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” (Azimi, dkk, 2017).

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus. Pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator yang terpenting

dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*) betul-betul disadarkan sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (*sequensial*) Seorang anak (Susilana, R., dan Riyana, C, 2017).

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan (Andriyani, dkk., 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, T., 2018). Media pembelajaran juga merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Hendaknya media pembelajaran dibuat dengan tampilan maupun konten atau isinya semenarik mungkin dan pembelajaran tetap mengacu pada kebutuhan dan memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Secara implisit bahwa media pembelajaran terdiri dari buku, foto gambar, video, tape recorder, film, slide, grafik, dan televisi. Dalam hal ini, berarti media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa. Media

pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran permainan monopoli, karena media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menarik, dan menyenangkan (Asyar, R., 2012).

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan teori “*Cone Experience (Kerucut Pengalaman)*”, yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. (Susilana dan Cepi, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Mahesti dan Koeswanti, 2021).

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, karena media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPA. Keberhasilan dalam pembelajaran IPA terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemampuan guru dalam merancang media yang menarik merupakan kunci dari keberhasilan proses belajar. Penyampaian pesan tidak hanya dapat dilakukan melalui seorang guru, melainkan juga dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Media pembelajaran sangat efektif digunakan

untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang inovatif dapat memicu siswa untuk semangat belajar dan memotivasi siswa dapat lebih aktif di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azimi, dkk, 2017).

Alasan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran monopoli mengacu pada hasil penelitian yang sudah ada. Penelitian yang dilakukan oleh Mahesti, G dan Koeswanti, H.D. (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.

Hasil penelitian menunjukkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 83% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi memperoleh presentase sebesar 78% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh, implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru untuk membantu siswa dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana, M., dkk (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. Dalam penelitian instrument yang digunakan berupa (1) validasi ahli; (2) pengamatan keterlaksanaan pembelajaran; (3) tes pilihan ganda; (4) angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji T berpasangan. Kelayakan media terlihat dari hasil validasi ahli media dan materi mendapatkan persentase rata-rata 90% dengan kategori sangat layak. Keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan persentase 69-91%. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media permainan monopoli sains terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari 48,2 menjadi 79,8. Sedangkan hasil respon siswa melalui angket menunjukkan respon yang sangat positif dilihat dari persentase total diatas 90 %.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Wenitasari, dkk., (2022) dengan judul Pengembangan media pembelajaran monopoli pada muatan IPA kelas IV SD negeri 3 peguyangan. Adapun hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu (1) Rancang bangun

media pembelajaran monopoli yaitu kartu yang dicetak menggunakan kertas artpaper, yang bagian kartunya ada dua sisi dengan kode kartu yang berurutan. (2) Kelayakan media pembelajaran monopoli diperoleh dari hasil uji ahli isi pembelajaran 85%, uji desain pembelajaran 82,5%, uji ahli media pembelajaran 90%, uji perorangan 91,6%, uji kelompok kecil 93% dan uji lapangan 92,5%. (3) Hasil uji hipotesis dengan uji-t sample dependent memperoleh dengan $db = n - 1 = 29 - 1 = 28$, t tabel pada tabel taraf signifikansi 5% untuk pengujian hipotesis direksional sebesar 1,701 maka terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran monopoli dinyatakan efektif.

Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli. Media monopoli adalah media permainan 2 dimensi yang sudah tidak asing bagi anak SD dan relatif digemari sehingga mudah dalam memainkannya. Media monopoli dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD pada pembelajaran IPA. Pengembangan media monopoli dalam pembelajaran IPA dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Melalui media monopoli diharapkan dapat melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat. Tujuan media monopoli ini untuk melatih siswa dalam membuat keputusan dan sikap kompetitif dalam permainan. Selain itu, pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor T.P 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait latar belakang yang sudah dijelaskan, identifikasi masalah terkait aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD yang belum optimal antara lain:

1. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran.

2. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat siswa untuk belajar.
3. Kegiatan pembelajaran masih bersifat monoton sehingga siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran.
4. Proses pembelajaran berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, masalah yang timbul cukup kompleks sehingga tidak memungkinkan untuk membahas semua masalah yang ada. Maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPA siswa dengan materi penggolongan hewan pada siswa kelas IV SD negeri No. 060934 Kwala Bekala.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah

1. Bagaimana validitas media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan di kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan di kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui validitas media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan di kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan di kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan juga membantu siswa untuk aktif dan senang dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran monopoli.

2. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar IPA siswa kelas IV SD.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat mengembangkan alat bantu media pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran monopoli ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan dalam pembuatan alat bantu media dengan harapan media pembelajaran monopoli ini akan dapat dikembangkan untuk ruang lingkup yang lebih luas.