

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi makhluk hidup sebagai suatu proses penyesuaian diri dengan bimbingan dan pembelajaran untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki. Undang-Undang nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk memperoleh kekuatan, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran sehingga pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu pembelajaran yang tidak menimbulkan ketegangan bagi peserta didik, pembelajaran yang membuat peserta didik senang sehingga peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran namun tetap memperhatikan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Sanjaya, 2008:210)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang dan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga

mampu menerima pembelajaran dengan maksimal. Hamdani (2011:90) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam belajar mengajar. Pendapat lain mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hamalik dalam Arsyad, (2014:19). Media pembelajaran ini dengan kata lain adalah bentuk perantara agar siswa mampu menerima materi yang masih bersifat abstrak menjadi konkret.

Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat menambah minat belajar dalam belajar. Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami suatu makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Oleh karena itu, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satunya agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar (Indriana, 2011:47).

Guru hanya menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran, namun sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik diantara begitu banyak alat yang tersedia. Walaupun banyak tentang efektivitas berbagai media, tidak ada

penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat digunakan dalam situasi pembelajaran tertentu. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya, akan tetapi semua media dapat memberi bantuan menurut hakikatnya masing-masing.

Pemilihan media untuk mata pelajaran menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, salah satunya seperti media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara). Media Monopoli Petualangan Nusantara dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, diantaranya (1) permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes (Sadiman, 2011:78)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN Sumberagung Mojokerto dengan guru kelas pada tanggal 20 Desember 2021, diperoleh permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurang tertariknya siswa dengan pembelajaran IPS karena cakupan materi yang sangat luas dan perlunya hafalan untuk memahami materi. Hal tersebut dikarenakan guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Proses belajar yang hanya menggunakan buku dan LKS mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga masih banyak siswa yang asik bermain sendiri. Selain itu disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang monoton ini terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam

memanfaatkan atau menggunakan media-media pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran siswa merasa jenuh dan sangat membosankan. Diketahui bahwa usia dini atau usia pelajar adalah usia dimana anak-anak masih suka bermain dan menyukai benda-benda yang kongkrit. Sehingga dalam proses pembelajaran guru seharusnya bisa memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sumberagung Mojokerto dapat diketahui bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang tidak disukai siswa. Hasil wawancara dan angket yang diperoleh di SDN Negeri Sumberagung Mojokerto kelas IV dalam pembelajaran IPS penggunaan media pendukung yang tidak digunakan membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan pada saat guru menjelaskan materi, sehingga minat belajar mata pelajaran IPS siswa masih kurang. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan beberapa alternatif, salah satu alternatif tersebut adalah media pembelajaran yang menarik, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat belajar sekaligus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, hal ini membuat siswa lebih aktif, minat belajar siswa bertambah dan suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif. Guru harus lebih kreatif dalam pembelajaran agar lebih menarik menarik untuk menunjang suatu keberhasilan pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan pada angket respon siswa yang sebagian besar siswa mengungkapkan ingin menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik bagi siswa. Karena tujuan dari penggunaan media adalah sebagai perantara dalam proses

belajar mengajar untuk meningkatkan kemenarikan, keefektifan dan pencapaian hasil belajar siswa.

Hal yang diperlukan untuk mengatasi masalah dan kendala tersebut yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik berupa media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini digunakan pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku pada subtema 1 pembelajaran 3 yang memuat 3 mata pelajaran yaitu, PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS menjelaskan keberagaman budaya di Indonesia. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi keberagaman budaya di Indonesia. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku dan budaya yang sangat banyak. Mulai dari keberagaman pakaian adat, alat musik tradisional, rumah adat dan bahasa. Suku bangsa di Indonesia mempunyai 34 suku dari 34 provinsi di setiap suku. Siswa yang sebelumnya sering mengamati hanya dengan bentuk gambar, namun sekarang dapat mengamati dalam bentuk yang berbeda yaitu berupa tiga dimensi yang bisa dimainkan dalam bentuk panjang. Tujuan pembelajaran pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yaitu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu Siskawati *et al.* (2016) menggunakan penelitian dengan menggunakan media monopoli dengan materi Geografi hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli menyatakan bahwa produk menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Geografi. Hasil uji kelompok kecil, berdasarkan lapangan menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan

menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa Media pembelajaran ini hampir sama dengan media pembelajaran yang akan saya kembangkan. Peneliti lainnya yang dilakukan oleh Dina Ariyani (2021) jurnal ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keaneragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV MI Nurul Iman Pemantang Gajah. Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh data presentase sebesar 91,66% dengan kriteria “sangat valid”, dari ahli materi sebesar 93,18% dengan kriteria “sangat valid”, ahli bahasa sebesar 90% dengan kriteria “ sangat valid”, dan ahli desain media sebesar 97,36% dengan kriteria “sangat valid”, serta hasil validasi dari uji coba pemakaian sebesar 94,36% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran Tematik.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memang akan lebih efektif ketika menggunakan media pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam belajar dan dapat membangkitkan rangsangan dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:29) Media pembelajaran tiga dimensi merupakan sekelompok media yang dapat berwujud sebagai benda tiruan dengan miniatur dan dapat juga berwujud benda asli atau mati. Media tiga dimensi ini dapat diamati dari arahan pandang mana saja serta mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi/tebal. Selain itu dapat memberikan pengalaman langsung terhadap siswa. Dalam penggunaan kepada siswa sekolah dasar, media tiga dimensi ini tergolong sederhana serta mudah dalam pemanfaatan dan penggunaannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus.

Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) ini yang berisikan alur dari keragaman bangsa Indonesia yang dapat membantu peserta didik mengingat gambaran budaya bangsa Indonesia yang berbeda tiap suku dan ras, sehingga diharapkan peneliti munculah motivasi belajar yang baik pada peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi. Pada saat wawancara, peneliti juga berdiskusi dengan guru kelas IV di SDN Sumberagung Mojokerto ini bahwa akan membuat media pembelajaran berupa tiga dimensi. Kemudian guru menyetujui hal tersebut karena memang siswa sudah terlalu sering menggunakan media gambar saja. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran di kelas IV dengan judul penelitian “ Pengembangan MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) kelas IV di SDN Sumberagung Mojokerto”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) di kelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimana pengembangan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) di kelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang menarik ditinjau dari respon siswa?

3. Bagaimana pengembangan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dikelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dikelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang valid ditinjau dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dikelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang menarik ditinjau dari respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media MOPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dikelas IV SDN Sumberagung Mojokerto yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembang media pembelajaran adalah sebuah monopoli untuk materi keragaman bangsa Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa untuk belajar sambil bermain. Permainan Monopoli ini sama halnya dengan memainkan Monopoli pada umumnya hanya saja pola pengembangan ini terdapat modifikasi, Monopoli pada umumnya terdapat 40 petak dan beberapa nama gambar bangunan negara, sedangkan Monopoli pada

pengembangan ini terdapat 36 petak dan nama gambar provinsi yang berbeda-beda, pada monopoli biasanya terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang berisi hadiah dan hukuman, namun dalam pengembangan ini, kartu kesempatan diganti menjadi hukuman dalam permainan MOPERA, dan kartu Dana umum diganti menjadi bonus.

Pengembangan Media Monopoli yang disesuaikan dengan materi keragaman bangsa Indonesia dan tanggung jawab ini dirancang dengan menggunakan bahan dari Kayu dan bagian atas untuk menutupinya. Desain gambar pada pengembangan media monopoli ini menggunakan *Corel Draw x8*. Yang dimodifikasi dengan gambar budaya bangsa Indonesia dan nuansa pemandangan suku bangsa Indonesia, setiap provinsi atau petak memiliki kartu hak milik yang berisi soal tanya jawab, untuk mendapatkan kompleks tersebut siswa harus menjawab soal tanya jawab di setiap provinsi dan membayar uang yang telah ditentukan di buku petunjuk.

Beberapa peralatan yang diperlukan agar permainan monopoli ini dapat dilakukan yaitu :

1. Pada media ini dilengkapi dengan buku keterangan cara bermain.
2. Media monopoli berbentuk balok berukuran panjang 50 cm x lebar 50 cm dan ketebalan kayu 3 cm dirancang menggunakan bahan Kayu jati belanda disertai gambar terbuat dari kertas stiker.
3. Kartu hak milik kompleks terdapat soal tanya jawab di setiap provinsi dengan materi keragaman bangsa Indonesia.

4. 6 buah bidak permainan, 2 buah batu dadu, serta mata uang Indonesia permainan dari berbagai nilai.
5. Satu set kartu hukuman yang berisi soal jebakan dan satu set bonus yang berisi keberuntungan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas maka penelitian ini dibatasi dengan :

1. Media Monopoli Petualangan Nusantara hanya dikembangkan pada materi keberagaman bangsa Indonesia pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 saja.
2. Media Monopoli Petualangan Nusantara terbatas hanya mencakup 24 provinsi di Indonesia.
3. Subjek penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Sumberagung Mojokerto dengan menggunakan media pembelajaran.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, penelitian dengan judul Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara pada kelas IV materi keberagaman bangsa Indonesia diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan kaedah belajar sambil belajar pada mata pelajaran IPS. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan

sekaligus referensi yang dapat memberikan wawasan kepada berbagai pihak untuk menindak lanjuti penelitian ini.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat praktis bagi guru, siswa dan sekolah yang akan dijelskan sebagai berikut :

- 1) Bagi guru, yaitu (a) guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, (b) Merangsang kreativitas guru dalam mngembangkan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
- 2) Bagi siswa, yaitu (a) mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui permainan monopoli, (b) Meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih giat dan banyak beraktivitas dalam belajar serta pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.
- 3) Bagi sekolah, yaitu memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah istilah-istiah yan perlu didefinisikan secara operasinal dalam pengembangan media monopoli. Sebagai upaya untuk mengindari pengertian ini, maka perlu dijelaskan operasionalnya. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu :

- 1) Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang didesain sebagai dan semenarik mungkin agar menarik perhatian dan minat siswa untuk mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.
- 2) Monopoli pada mata pelajaran IPS merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat seperti monopoli dengan menggunakan konsep permainan monopoli. Hanya saja petak gambar, kartu hukuman dan bonus diganti dengan dengan soal jebakan dan keberuntungan mengenai keragaman bangsa Indonesia pada mata pelajaran IPS.
- 3) Merupakan mata pelajaran yang mefokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006:49).