

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Hamalik (2016:79) Pendidikan adalah suatu proses dalam mempengaruhi siswa agar bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan dan dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas SDM serta membantu upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Aspek dalam pendidikan kepribadian manusia yang menyangkut pengetahuan, sikap serta keterampilan untuk mencapai kepribadian yang lebih baik dengan mewujudkan belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan berhak dan layak didapatkan oleh siapapun agar setiap manusia mendapatkan pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya (Hamdani, 2011:21)

Pendidikan bisa dilakukan diberbagai tempat salah satunya adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal yang menyelenggarakan secara terstruktur dan sistematis yang dapat direncanakan dari berbagai macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai macam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman pendidikan. Sekolah dapat mengajarkan tentang ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sistem pembelajaran disekolah, guru dan siswa adalah bagian utama dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru

sebagai fasilitator yang menciptakan sebuah situasi yang dapat membuat siswa belajar secara aktif. Selama ini yang terjadi pada proses pembelajaran masih didominasi oleh guru yang memberikan materi pembelajaran melalui ceramah dan siswa hanya pasif menjadi penonton dan pendengar saja.

Menurut Komara (2014:1) belajar adalah proses yang akan dilakukan oleh manusia secara terus menerus dan prosesnya bersifat internal. Implementasi belajar merupakan kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon saja tetapi belajar merupakan perubahan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak (Mudlofir, 2017:8). Pembelajaran adalah suatu tindakan yang dapat dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa Winkel (dalam Nurochim, 2013:18).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses dimana terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan konsep pembelajaran sosial dan mempunyai hubungan yang luas terkait dengan kehidupan sosial manusia dan tingkah laku manusia dalam masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Zuraik (dalam Susanto, 2013:137) adalah harapan untuk membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Jadi IPS mempelajari tentang mengembangkan nilai sosial yang ada di lingkungan siswa untuk

menerapkan pendidikan antar nilai disiplin ilmu sosial dan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap negaranya.

Peran guru sebagai pendidik dapat memotivasi, membimbing dan melakukan pembelajaran dengan sebaik mungkin maka diperlukan berbagai macam cara untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran di dalam kelas supaya lebih optimal. Pendidik mampu memberikan pembelajaran sosial yang baik kepada siswa. Masalah yang sering terjadi di sekolah dasar yaitu seperti fasilitas, media dan dana sehingga penerapan pembelajaran di kelas kurang efektif. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh guru yang mengelola kegiatan pembelajaran. Guru di dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan pengetahuan saja tetapi guru mampu membimbing peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Ketercapaian pembelajaran lebih optimal apabila guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajarannya, hal ini sesuai dengan fungsi media dalam proses pembelajaran Fathurrohman dan Sutikno (2007:67) untuk membantu dalam mempercepat proses pembelajaran serta dapat menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi.

Wawancara yang dilakukan di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis pada tanggal 26 Oktober 2018, diketahui bahwa dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan kelas IV masih kesulitan dalam merancang pembelajaran supaya siswa lebih aktif. Guru lebih sering

menggunakan metode ceramah padahal siswa lebih senang dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Guru menggunakan media gambar siswa menjadi lebih tertarik dari pada pembelajaran menggunakan ceramah, ini menunjukkan bahwa media sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar. Siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna ketika dilibatkan secara langsung. Di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis media yang pernah digunakan hanyalah *globe*, dan gambar-gambar di tembok. Siswa di dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan LKS, kadang siswa tidak mengerti meskipun sudah dijelaskan. Guru merasa kesulitan untuk mengembangkan sebuah media karena sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai.

Dari wawancara tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa akan menghasilkan hasil belajar yang rendah sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah media yang bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan. Diharapkan nantinya pembelajaran akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses belajar siswa dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran. Menurut Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Oktaviana sari (2018), Jurusan PGSD Universitas PGRI Semarang. Jurnal dengan judul “Pengembangan media moonstar (monopoli super pintar) pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar”. Hasil penelitian dari peneliti ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 92% (kriteria baik sekali). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 83% (kriteria baik sekali). Angket respon guru terhadap media memperoleh skor 91% (kriteria baik sekali). Hasil angket respon siswa terhadap media memperoleh skor 97% (kriteria baik sekali). Hasil evaluasi siswa dengan menggunakan media Moonstar (monopoli super pintar) memperoleh nilai gain sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran Moonstar (monopoli super pintar) dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media Komo materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan kelas IV di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan media Komo materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan kelas IV di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis yang efektif ditinjau dari observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil belajar.

- 3) Mengembangkan media Komo materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan kelas IV di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran adalah sebuah media Komo (Kotak Monopoli) untuk materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa untuk belajar sambil bermain. Media Komo ini sama halnya dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja pada pengembangan media ini terdapat beberapa modifikasi, monopoli pada umumnya terdapat 40 petak dan beberapa nama negara, sedangkan Komo dalam pengembangan ini terdapat 24 petak dan nama gambar kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan yang ada di daerah Pamekasan, pada monopoli biasanya terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang berisi hadiah dan hukuman, namun dalam pengembangan ini kartu kesempatan dan dana umum diganti dengan soal-soal.

Pengembangan media Komo yang disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan yang ada di daerah Pamekasan ini di rancang dengan menggunakan bahan dari akrilik. Desain gambar pada pengembangan media Komo ini menggunakan *Corel Draw* yang dimodifikasi dengan gambar kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan yang ada di Pamekasan. Pengujian media Komo yang telah berhasil dikembangkan adalah uji kevalidan yang meliputi ahli materi, ahli desain dan ahli media. Penyajian media Komo ini dilakukan pada kelas IV di UPTD SDN Polagan I Kecamatan Galis.

- 1) Media pembelajaran Komo ini terdiri dari komponen-komponen. Yaitu:
 - a) Papan permainan dengan 24 petak (16 berisi gambar-gambar kegiatan ekonomi, 1 *start*, 1masuk penjara, 1 parkir bebas, 1 hanya lewat, 1 dana umum, 1 kesempatan, 1 pajak jalan,1 pajak istimewa) terbuat dari bahan akrilik dengan ukuran 60 cm x 60 cm.
 - b) Bidak-bidak untuk mewakili pemain yang berbentuk seperti profesi terbuat dari akrilik.
 - c) 2 buah dadu berukuran 2 cm dan berisi 6 sisi yang terbuat dari kayu.
 - d) Kartu kesempatan dan dana umum terbuat dari kertas *buffalo* dan di *laminating*.
 - e) Uang mainan
 - f) Amplop soal
- 2) Buku petunjuk permainan berukuran A4
- 3) Media pembelajaran Komo dibuat menarik dan berwarna.
- 4) Media pembelajaran Komo dapat dimainkan di dalam kelas atau di luar kelas.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

- 1) Bagi Siswa
 - a) Siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman belajarnya melalui penggunaan media pembelajaran Komo (Kotak Monopoli) dalam pembelajaran.
 - b) Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh.
 - c) Siswa dapat dengan mudah dalam memahami pembelajaran.

2) Bagi Guru

- a) Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Yaitu dengan pengembangan media pembelajaran.
- b) Dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan inovatif sehingga membuat pembelajaran dalam materi kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan menjadi lebih menyenangkan.

3) Bagi Sekolah

- a) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah.
- b) Menjadi alternatif contoh pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran disekolah.

4) Bagi Peneliti

- a) Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti untuk memecahkan dan juga dapat terjun ke lapangan guna memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan.
- b) Dapat menerapkan teori yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi merupakan anggapan dasar, asumsi dapat berupa teori, evidensi atau pemikiran penelitian sendiri, yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti (Sukmadinata,2016:305)

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan media

Asumsi pengembangan media ini yaitu media Komo (Kotak Monopoli) dikembangkan dengan layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPS di sekolah dasar.

1.5.2 Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian diatas, maka keterbatasan masalah yang harus dilakukan untuk peneliti lebih fokus. Batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan oleh satu orang.
2. Aspek yang diukur adalah kevalidan, kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran.
3. Materi yang diambil adalah kegiatan ekonomi dan hubungan dengan bidang pekerjaan yang ada di daerah Pamekasan.

1.6 Definisi Operasional

Istilah definisi adalah istilah-istilah yang dapat di jabarkan secara operasional dalam mengembangkan media komo (kotak monopoli) terkait konsep penelitian dan pengembangan.

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Media tersebut dapat di desain sebgus dan semenarik mungkin agar menarik perhatian siswa dan mendorong terjadinya proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2) Media Pembelajaran Komo (Kotak Monopoli)

Kotak monopoli adalah sebuah media pembelajaran sejenis permainan monopoli yang menggunakan konsep permainan monopoli. Yang di dalamnya berisi petak bergambar kegiatan ekonomi, kartu kesempatan, dana umum diganti berisi soal-soal sesuai dengan materi yang telah dipelajari untuk memberikan siswa sebuah kuis agar mengingat kembali materi yang telah diajarkan .

3) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah mempelajari tentang mengembangkan nilai sosial yang ada di lingkungan siswa untuk menerapkan pendidikan antar nilai disiplin ilmu sosial dan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap negaranya.