

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses memberikan bantuan serta bimbingan kepada peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar. Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang terdapat di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane, 2017). Pembelajaran juga dikatakan sebagai komunikasi terarah dari guru dan peserta didik menuju target yang telah ditetapkan dan keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fahri & Qusyairi (2019: 162) yakni pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik atau sebaliknya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane, 2017). Komponen-komponen tersebut antara lain peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi.

Salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik (Muhtar, et al., 2020). Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran menjadi penunjang keberhasilan guru dalam memaparkan materi (Qomariyah, *et al.*, 2022). Media pembelajaran yang sesuai dan

cocok dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga mempermudah guru dalam berinteraksi dengan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wulandari, *et al* (2023) yaitu dalam membantu proses komunikasi antara guru dengan peserta didik agar menjadi lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran maka diperlukan adanya alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam pengajaran dan juga memudahkan peserta didik dalam belajar (Rahayuningsih, *et al.*, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas, efektif, dan efisien (Sajdah, *et al.*, 2022). Media pembelajaran dapat membuat peserta didik menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah, serta dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Wulandari, *et al* (2023) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena apabila tidak menggunakan media maka penjelasan guru akan bersifat abstrak. Guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mengajar siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-11 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Marinda (2020) pada usia tersebut siswa memasuki tahap operasional konkret. Pada rentang usia ini anak memiliki karakteristik senang

bermain, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung (Rahmi, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat perasaan peserta didik menjadi senang adalah sebuah media dengan bentuk permainan. Dengan media permainan, anak akan diajak untuk bermain sambil belajar sehingga dapat menjadikan kondisi dan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Menurut Afifah, *et al* (2019) permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk di lakukan dan dapat membuat partisipasi peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung serta mudah dalam menerapkan konsep.

Media Permainan monopoli dapat dipilih dalam media pembelajaran karena mudah dan menyenangkan untuk dimainkan. Menurut Syifa, *et al* (2024) salah satu media yang dapat digunakan pada tahap operasional konkret adalah dengan media permainan monopoli. Menurut Suciati, *et al* (2015) media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup, dan santai. Menurut Fitriyawany (2013) media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian monopoli adalah sebuah media pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena media monopoli mudah dimainkan, menarik, serta membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hidup. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan dengan

media permainan monopoli ini membuat pembelajaran menjadi tidak mudah bosan. Media monopoli yang digunakan pada materi sistem tata surya dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik, menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar (Hidayatullah, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 9 Mei 2025 di SDN Banyuajuh 3 pada guru kelas V-A yakni Ibu Sri Indyah Handayani, S.Pd.SD.M.Pd. dapat diperoleh bahwa saat pembelajaran guru menggunakan buku dari pemerintah. Selain itu, guru kelas juga mengambil materi dari platform *TikTok* dan *Youtube* yang akan di share pada grup *WhatsApp* di hari sebelumnya. Guru kelas pada saat pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Guru kelas menjelaskan bahwa di kelas V-A guru telah mengenalkan materi sistem tata surya karna masih ada kaitannya dengan materi di BAB 4 Berkenalan Dengan Bumi Kita. Pada hasil observasi pembelajaran, menunjukan bahwa guru kelas pada saat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran selain bahan ajar berupa buku guru yaitu buku IPAS yang dikeluarkan oleh KemendikbudRistek, guru melakukan penugasan secara berkelompok, guru juga melakukan tanya jawab kepada peserta didik secara klasikal, dan pada pembelajaran peserta didik kurang antusias.

Penyebaran angket kebutuhan peserta didik dalam media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik kelas V-A SDN Banyuajuh 3 pada hari Rabu tanggal 14 Mei 2025 dengan jumlah 28 peserta didik, dapat diperoleh hasil bahwa 82% (23 peserta didik) menyukai pembelajaran yang dilakukan melalui permainan. Diperoleh juga bahwa seluruh peserta didik mengetahui dan juga pernah mendengar tentang permainan monopoli. Serta sebanyak 86% (24 siswa) menyukai permainan

monopoli. Berdasarkan hasil dari pemberian soal pemahaman awal kepada peserta didik kelas V-A pada tanggal 5 Juni 2025, diperoleh hasil bahwa 64% (18 peserta didik) belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar materi sistem tata surya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada kelas V-A SDN Banyuajuh 3 diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu menunjang keberhasilan proses belajar di dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya. Dikarenakan kebanyakan peserta didik kelas V-A menyukai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, serta sebanyak 18 peserta didik belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan maka solusi yang dapat digunakan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa monopoli sistem tata surya. Media monopoli yang digunakan pada materi sistem tata surya dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik, menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, serta membuat pembelajaran menjadi tidak mudah bosan.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayatullah, *et al* (2022) dipaparkan bahwa media (JESSTAR) Jelajah Sistem Tata Surya sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan validasi produk oleh ahli media 95, validasi ahli materi 90,67%, dan 96% dari ahli desain pembelajaran dengan kategori sangat baik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Irmaningsih (2020) dipaparkan bahwa media permainan monopoli sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan komponen kelayakan isi materi 89,2% dari ahli

materi, dan komponen penyajian media 98,2% dari ahli media dan diberi tanggapan positif oleh guru kelas dengan presentase 86,8% dengan kategori layak.

Setelah mengetahui permasalahan yang telah dikemukakan dan beberapa penelitian yang telah dilakukan serta relevan dengan permasalahan yang dihadapi, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan dalam media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik dalam memahami materi dengan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Solusi yang ditawarkan yaitu pengembangan media pembelajaran monopoli sistem tata surya di SDN Banyuajuh 3.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah dari penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari hasil tes ketuntasan klasikal pada peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran monopoli sistem tata surya (MONOSIYA) pada kelas V SDN Banyuajuh 3 ditinjau dari hasil tes ketuntasan klasikal pada peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media monopoli sistem tata surya ini yaitu :

1. Papan Monopoli

Papan monopoli berbentuk persegi dengan ukuran 50cm × 50cm dengan papan yang digunakan untuk dasar media yaitu papan kayu. Papan kayu ini akan berbentuk seperti papan catur yang dapat dilipat. Pada bagian dalam akan dilapisi kertas stiker yang di design menggunakan canva dengan panjang yang sama yaitu 50cm × 50cm.

2. Petak

Terdiri atas 28 petak yang memuat nama-nama planet, bulan, dan benda-benda langit lainnya. Terdapat juga petak-petak untuk kartu yang melengkapi permainan..

3. Kartu Permainan

Terdapat 3 kartu yaitu:

a. Kartu Soal

Kartu soal berisi soal-soal terkait sistem tata surya.

b. Kartu Materi

Berisi bacaan mengenai materi benda-benda langit dalam tata surya.

c. Kartu Jelajah

Kartu jelajah berisi barcode video tentang pengenalan benda-benda langit di tata surya.

4. Pion

Pion berbentuk astronot dan memiliki warna yang berbeda-beda, sehingga setiap peserta didik dapat membedakan pion yang peserta didik miliki satu dengan lainnya.

5. Rumah Monopoli

Rumah monopoli sebagai penanda bahwa pemain telah berada pada petak tersebut.

6. Dadu

Terdapat dua buah dadu yang digunakan untuk mengetahui setiap langkah yang akan diambil peserta didik.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media monopoli ini memiliki keterbatasan yang dikarenakan oleh kemampuan peneliti, waktu penelitian, dan biaya.

Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran dalam bentuk papan permainan monopoli 2D secara nyata bukan IT.
2. Produk ini digunakan pada kelas V mata pelajaran IPA materi sistem tata surya.
3. Uji coba produk media pembelajaran monopoli dilakukan hanya dibatasi yaitu pada peserta didik kelas V-A SDN Banyuajuh 3.
4. Uji coba produk media pembelajaran monopoli dilakukan hanya dibatasi untuk satu pertemuan saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media monopoli sistem tata surya ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Harapan pada penelitian ini yaitu sebagai tambahan informasi serta pengetahuan kepada pembaca yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Mampu menjadi referensi sekolah dalam pemilihan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA yang efektif, efisien, dan menarik.
- 2) Mampu membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Mampu menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- 2) Membantu peserta didik dalam menerima materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama, dan responsive.

d. Bagi Peneliti dan Pengembang

- 1) Membantu para peneliti dan pengembang dalam memperluas wawasan mengenai media pembelajaran monopoli.
- 2) Sebagai pertimbangan untuk membuat penelitian dan pengembangan yang lebih baik dan inovatif lagi.

1.7 Definisi Istilah

Istilah yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media Monopoli adalah media pembelajaran yang menggunakan sebidang papan dengan permainan monopoli yang dimainkan lebih dari satu orang. Media ini dapat menarik perhatian peserta didik karena penggunaannya yang

mudah, menyenangkan, dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta pembelajaran menjadi tidak mudah bosan.

2. Pembelajaran IPA adalah kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada proses penyelidikan fenomena alam untuk mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.
3. Sistem Tata Surya adalah suatu sistem yang terdiri atas matahari sebagai pusat dan planet-planet yang mengelilinginya pada orbit masing-masing serta benda-benda langit lainnya.