

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan yakni untuk menjamin keberlangsungan kehidupan bangsa dan pembangunannya. Hal ini sama dengan yang tertulis di Undang Undang Nomor 20 Tahun 2013 (Kemendiknas, 2014 : 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang memperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Anitah (2011:15) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang efektif yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan fhh sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Maka dari itu, dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dari beberapa komponen yang sudah dijelaskan, komponen yang paling penting yaitu pada guru. Peran guru sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. dalam hal ini guru merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. selain peran guru, pembelajaran juga perlu adanya fasilitas yang salah satu dari fasilitas tersebut yaitu media pembelajaran. media pembelajaran juga bisa disebut sebagai komponen yang penting dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Purwanto (2013:23) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik yang sedemikian rupa sehingga proses belajar bisa terjadi dengan penuh semangat. Pemilihan media juga menjadi penunjang dalam keberhasilan pembelajaran sehingga pendidik harus mampu memilih media yang cocok untuk digunakan pada saat mengajar. Pada umumnya, media dibagi menjadi 4 yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media multimedia.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Giwangsa (2017:13) menyatakan bahwa kenyataannya proses pembelajaran masih jauh dari kata ideal. Masih banyak kekurangan yang bisa ditemukan dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran yang kurang interaktif yang bisa mengakibatkan ketidak efektifan proses pembelajaran yang ditandai dengan hasil belajar yang masih rendah, rendahnya minat siswa maupun pencapaian tujuan yang kurang optimal.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sasaran sekolah dasar yaitu SDN Paciran 1. Pada penelitian ini, kelas yang menjadi sasaran adalah kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Dalam SDN Paciran 1 ini terdapat permasalahan yaitu perbedaan karakteristik peserta didik dalam memahami dan mencerna materi

pelajaran. Perbedaannya yaitu terdapat siswa yang sulit dan lambat dalam mencerna materi pelajaran dan ada juga yang cepat dalam mencerna materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dan guru dapat diperoleh bahwa permasalahan yang paling banyak ditemukan yaitu pada materi IPS. pada pembelajaran tematik pada materi IPS guru sering menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan penugasan. Pada saat proses pembelajaran, penggunaan media masih sangat minim dan media yang sering digunakan yaitu media visual seperti gambar sehingga diperlukannya pengembangan media pada saat proses pembelajaran. Guru belum mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, proses pembelajaran hanya menekankan kegiatan guru yang aktif dan siswa di kelas terlihat kurang aktif, kurang antusias, jenuh, sering berbicara dengan temannya dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut, sejalan dengan hasil pra penelitian dengan teknik wawancara dengan guru kelas IV SDN Paciran 1 pada tanggal 14 Maret 2023 di SDN Paciran 1. Hasil dari kegiatan wawancara dengan guru kelas IV diperoleh data bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada tema 7 subtema 2 pada materi IPS. Hal ini ditunjukkan dengan nilai harian dari 22 siswa hanya 8 siswa saja yang mampu mencapai KKM. Dalam hal ini guru menyatakan bahwa materi yang dipelajari terlalu luas dan penggunaan media masih belum maksimal. Dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai sumber belajar.

Berdasarkan dari hasil penyebaran angket kebutuhan yang telah diisi siswa kelas IV SDN Paciran 1 menunjukkan bahwa 70% siswa tidak menyukai materi IPS. 100% siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang membuat aktif dalam pembelajaran. 100% siswa menyukai pembelajaran sambil bermain dan 100% siswa mengatakan bahwa guru tidak pernah mengajar belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengenalkan secara tidak langsung kepada peserta didik metode belajar yakni belajar sambil bermain sekaligus belajar dengan melatih kemampuan peserta didik dalam menjawab soal maupun pertanyaan. Pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain dapat dilakukan melalui pengembangan media monopoli. Menurut Sadiman dalam Sartikaningrum (2013:6) mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat dilakukan karena memiliki keunggulan yaitu : (1) permainan monopoli merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan selain itu permainan juga sesuatu yang menghibur, (2) permainan monopoli memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan monopoli dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan monopoli bersifat menarik, (5) permainan monopoli dapat dibuat dengan mudah.

Penelitian ini didukung oleh pernyataan Pitadjeng di dalam Nazir et al (2018) menyatakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng juga berpendapat

bahwa “permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang ini nantinya dapat berdampak terhadap minat belajar, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada kelas IV Tema 7 Sub tema 2 melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “LIDAJAMUR” (Monopoli Keragaman Budaya Jawa Timur) Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang efektif?
3. Bagaimana mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang valid.
2. Mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang efektif.

3. Mengembangkan media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya Pada Tema 7 Subtema 2 Pada Kelas IV SDN Paciran I yang menarik.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Lidajamur merupakan media pembelajaran visual yang memodifikasi dari permainan monopoli yang didalamnya terdapat materi-materi keberagaman kebudayaan Jawa Timur. Lidajamur dilengkapi dengan beberapa komponen yang memodifikasi dari permainan monopoli yakni terdapat alas monopoli, kartu bank soal, kartu bank materi, kartu langkah, pion, kartu hak milik, dan petunjuk permainan. Media Lidajamur ini dikhususkan untuk kelas IV Pada Tema 7 Subtema 2 Pada PB 3 dan 4. Media lidajamur yang akan dikembangkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Alas Monopoli

Alas monopoli di desain menggunakan aplikasi canva yang memuat 40 kotak dengan berisikan kabupaten yang ada di jawa timur dan kotak bank soal serta bank materi yang dicetak menyerupai banner dengan ukuran 3 m x 3 m.

2. Kartu Langkah

Kartu langkah di desain menggunakan aplikasi canva dan dicetak dengan menggunakan kartu artpaper ukuran A5.

3. Pion

Karena alas monopoli didesain dengan ukuran yang cukup besar jadi dalam permainan monopoli keragaman budaya ini siswa-siswi dijadikan pion dalam permainan sehingga siswa bisa lebih aktif.

4. Kartu bank soal

Kartu bank soal didesain dengan menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas art paper dengan ukuran A5 yang didalamnya terdapat soal-soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa yang menginjak di kartu bank soal atau siswa yang akan menyewa kotak keberagaman.

5. Kartu bank materi

Kartu bank materi didesain dengan menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas art paper dengan ukuran yang sama dengan kartu soal yang didalamnya terdapat materi yang nantinya akan dibacakan oleh siswa yang menginjak di kartu bank materi.

6. Kartu hak milik

Kartu hak milik didesain dengan menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas buffalo.

7. Poin

Kartu poin terdapat beberapa poin yang didesain menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas Folio dengan ukuran 126 x 65 mm.

8. Petunjuk permainan

Petunjuk permainan dibuat dengan kertas buffalo ukuran A5 yang dibentuk seperti buku yang didalamnya berisi petunjuk bermain.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

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

1. Media pembelajaran lidajamur ini hanya dikembangkan pada materi keberagaman pada Tema 7 Subtema 2 saja.
2. Media pembelajaran lidajamur ini terbatas hanya mencakup provinsi jawa timur saja.
3. Media pembelajaran lidajamur ini terbatas hanya mencakup rumah adat dan pakaian adat jawa timur saja.
4. Subjek penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Paciran 1.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran sangat dianjurkan penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. penggunaan media pembelajaran di sekolah terbatas hanya menggunakan media gambar sehingga tidak menarik perhatian siswa ketika sedang belajar. Media gambar tidak sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa. Siswa Sekolah Dasar cenderung tertarik dengan game, sehingga pembuatan media dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan yang disukai oleh siswa menjadi media pembelajaran.

Penelitian pengembangan monopoli ini penting untuk dilakukan, dikarenakan sesuai dengan kebutuhan di SDN Paciran 1 yaitu minimnya media pembelajaran yang membuat siswa kurang dalam menguasai materi. Adapun pentingnya penelitian ini terdapat beberapa manfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti :

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan permainan monopoli sebagai media baru dalam pembelajaran dan dapat memotivasi guru untuk memfasilitasi media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan materi serta menambah sumber media pembelajaran guru.

2. Bagi siswa

Dapat memudahkan siswa dalam belajar secara aktif, mengingat materi pelajaran, menimbulkan rasa senang, dan melatih fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Dapat memberikan motivasi pada peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan media baru.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berfungsi untuk memberikan pemahaman yang sama untuk untuk menghindari kemungkinan adanya kesalahan pemahaman pada permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka penjabaran definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Media pembelajaran

Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru pada saat menyampaikan pesan atau materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media monopoli keberagaman budaya.

2. Media Monopoli

Permainan monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain berkompetensi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan (Umayah & Harmanto, 2019). Media Monopoli Keragaman Budaya merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dimainkan 2 orang atau lebih yang berbasis aktif dan kreatif. Monopoli keragaman budaya ini hanya digunakan dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 2 pada kelas IV.

3. Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Dengan adanya media permainan monopoli keragaman budaya ini guru dapat mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan nyata sehingga siswa bisa lebih faham dengan apa yang dipelajarinya.