

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting di dalam dunia pendidikan. Baik buruknya suatu kualitas pendidikan dapat dilihat dari bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Magdalena, dkk (2021: 313) bahwa jika membahas terkait kualitas pendidikan maka tidak akan dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas. Pembelajaran juga dikatakan sebagai sebuah proses yang memiliki peran dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Adapaun pendapat yang dikemukakan oleh Djameluddin (2019: 28) yaitu pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara dua pihak yaitu peserta didik dengan pendidik yang dilakukan pada suatu lingkungan belajar serta adanya umpan balik di antara keduanya. Pembelajaran menurut Untoro (2018: 2) yaitu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru sebagai pihak yang mengajar serta bertanggung jawab pada keberlangsungan pendidikan siswa, sedangkan siswa adalah pihak yang menerima atau yang hendak belajar baik dalam aspek kognitif, afektif.. Menurut Ali (Dalam Magdalena, dkk 2021: 313 dalam pembelajaran terdapat komponen yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana komponen tersebut antara lain tujuan, bahan atau materi ajar, metode, media serta evaluasi

Kesimpulan dari pemaparan tentang pembelajaran beberapa ahli di atas yakni pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan di dalam maupun luar kelas. Selain itu, dalam pembelajaran guru atau pendidik memiliki peran sebagai

pemberi materi atau informasi sedangkan peserta didik sebagai pihak yang ingin belajar atau penerima materi.

Sistem pembelajaran yang dilakukan selama kurang lebih sepuluh tahun terakhir ini menggunakan pembelajaran dengan penerapan kurikulum 2013. Pembelajaran dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang berbasis tematik atau dilakukan secara terintegrasi. Pembelajaran tematik menurut Effendi (dalam Wahyuni, dkk 2016 : 128) yaitu pembelajaran terpadu yang menerapkan tema yang mengaitkan antara beberapa mata pelajaran sehingga menjadikan pembelajaran terasa lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang berbasis tematik diharapkan lebih dapat membantu siswa dalam mendapatkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, faktanya menurut Nutrisari (2019: 10) siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan kurikulum 2013 yang dimana peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, kritis, dan mandiri. Salah satu faktor dari kesulitannya hal tersebut yakni guru yang selama ini melakukan pembelajaran secara konvensional atau hanya dengan ceramah dan hanya berorientasi pada penyelesaian materi saja.

Penerapan Kurikulum 2013 menurut Sholekhah (2015: 2) kurikulum 2013 nyatanya di jenjang sekolah dasar masih tidak berjalan dengan lancar disebabkan karena adanya kendala terkait keterbatasan media pembelajaran yang berguna sebagai sumber belajar. Adapun, pendapat tersebut selaras dengan yang telah dikemukakan oleh Costarica, (2021: 3) menyatakan benar bahwa tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, kurangnya pemahaman terkait penggunaan media pembelajaran serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. . Sehingga dapat

disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang dimana pada jenjang sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik nyatanya masih banyak kendala dalam pelaksanaannya. Hal tersebut diketahui dari kegiatan pembelajaran yang masih kontekstual dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik sehingga tidak merasa bosan serta membantu dalam berjalannya kegiatan pembelajaran berlangsung, Andriyani, (2017: 1). Selain itu, kegunaan dari media pembelajaran yakni sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Magdalenda (2021: 313) media pembelajaran adalah suatu contoh perangkat ajar yang mutlak harus ada atau dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika media pembelajaran tidak ada maka pembelajaran tidak akan dapat berjalan secara maksimal. Media yang bisa dijadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap pertumbuhan serta perkembangan peserta didik. Anak pada jenjang sekolah dasar memiliki usia sekitar antara 7-12 tahun. Pada usia 7-12 tahun anak berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit anak mulai mampu mengembangkan kemampuannya melalui objek yang sebelumnya sudah mereka ketahui dan masih belum mampu berfikir secara abstrak. Menurut Irawan, (2022: 2) media yang konkret dapat membantu guru dalam penyampaian materi pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Menurut Hasriani (2018: 3) media konkrit adalah media yang digunakan pada siswa jenjang sekolah dasar untuk membantu pola pikirnya yang

masih khayalan menuju sebuah pengalaman langsung atau nyata seperti menggunakan model atau objek dari suatu benda. Media konkret menurut Winataputra (2015: 17) adalah sesuatu yang bersifat nyata sehingga mampu menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi hingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret adalah media nyata yang dapat membantu peserta didik dalam menerjemahkan khayalannya ke dalam bentuk nyata melalui pengalaman secara langsung. Permainan monopoli dapat dipilih dalam media pembelajaran karena mudah dimainkan dan menyenangkan (Berlian, dkk. 2022: 3). Aslam, dkk (2021: 36) media monopoli adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dan sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran karena mampu membuat siswa lebih aktif..

Dengan demikian kesimpulan dari monopoli adalah sebuah media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar karena media dan permainannya yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik, menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung karena siswa dapat belajar suatu materi melalui permainan sehingga tidak mudah bosan. Media monopoli dapat digunakan dalam media pembelajaran. Sehingga, peserta didik mampu melakukan proses pembelajaran secara menyenangkan dengan permainan serta memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata.

Berdasarkan hasil penemuan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 23 September 2022 di SD Budi Dharma Surabaya dapat diperoleh hasil bahwa ternyata pada saat kegiatan KBM yang dilakukan oleh guru kelas III SD Budi Dharma Surabaya. Guru hanya menggunakan media buku ajar

atau LKS saja. Hal ini, dikarenakan beberapa alasan, seperti sarana dan prasarana sekolah yang masih belum memadai dan keterbatasan waktu serta dana. Dengan keterbatasan media pembelajaran ini akhirnya membuat pembelajaran menjadi pasif, peserta didik tidak bersemangat dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dari hasil wawancara dan observasi peserta didik kesulitan terkait materi materi yang perlu dijelaskan dengan media untuk mempermudah pemahamannya, seperti pada materi penerimaan atas perbedaan, dan perhitungan luas serta volume dengan satuan tidak baku pada mata pelajaran matematika. Dilihat dari hasil KKM pada kegiatan ujian tengah semester khususnya Tema 7 tahun ajaran 2021-2022 hanya 40% peserta didik yang telah mencapai KKM dan 60% siswa masih belum memenuhi KKM.

Adapun, hasil dari penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang diberikan kepada kelas III SD Budi Dharma Surabaya dengan jumlah 19 orang dapat dilihat bahwa 89% dari jumlah peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan dan menggunakan media yang menarik bukan hanya dengan buku. 53% peserta didik menyukai pembelajaran dengan permainan. 68% peserta didik menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada SD Budi Dharma Surabaya maka perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru di kelas. Dengan adanya pengembangan media ini maka dapat membantu dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Solusi yang dapat digunakan yaitu pengembangan media pembelajaran monopoli yang termasuk dalam media permainan. Media monopoli ini berbasis keberagaman dan kuliner daerah kota Surabaya.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irawan, (2022: 94) dipaparkan bahwa media pembelajaran MONOKERA BUDAYA sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan presentase kevalidan media sebesar 97,5%, dengan keefektifan media sebesar 100% dari observasi aktifitas guru dan sebesar 94,3% dari observasi terhadap siswa dengan kategori siswa aktif serta presentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Adapula, penelitian yang dilakukan oleh Aslam (2021: 35) menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli layak digunakan pada peserta didik SD dengan presentase validasi oleh ahli sebesar 94% dan 92%. Selain itu, uji coba yang dilakukan terhadap kelompok kecil mendapati presentase 84 % dan uji coba pada kelompok besar mendapati presentase 88%. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Swandewi, dkk (2022: 42) diperoleh kelayakan media pembelajaran monopoli dengan hasil uji ahli isi pembelajaran 85%, presentase uji desain pembelajaran sebesar 82,5%, uji ahli media 90%, untuk uji media perorangan 91,6%, pada kelompok uji coba media kelompok kecil sebesar 93% dan uji lapangan sebesar 92,5%.

Setelah mengetahui permasalahan yang telah dikemukakan dan beberapa penelitian yang telah dilakukann 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 situasi pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan tidak membosankan. Solusi yang ditawarkan yaitu pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis keberagaman dan kuliner yang ada di kota Surabaya. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berbetuk dua dimensi.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan media monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya?
2. Bagaimana kemenarikan media monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya?
3. Bagaimana keefektifan media monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya?

C. 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 monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya.

3. Untuk mengetahui keefektifan media monopoli keberagaman dan kuliner (MONOBAKUL) kota Surabaya pada kelas 3 tema 7 subtema 1 SD Budi Dharma Surabaya.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media dan dikembangkan ke dalam media pembelajaran tematik 2013 kelas 3 tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2 , dan 3 yaitu perkembangan teknologi bahan pangan. Pada media ini tersajikan materi di setiap pembelajaran yang terdapat dalam kartu informasi, *QnA* (pertanyaan dan tantangan) yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tantangan tersebut selain menjawab soal tetapi juga tantangan kegiatan yang bersifat psikomotorik.

Saat memainkan permainan ini bisa dilakukan secara berkelompok maupun individu. Tim yang memenangkan permainan dapat dilihat dari banyaknya nyawa dengan pin bintang yang tersimpan. Setiap menjawab pertanyaan dengan benar maka bintang akan bertambah namun jika jawaban salah maka bintang akan berkurang.

Adapun, rincian spesifikasi media monopoli berbasis kuliner kota Surabaya adalah:

1. Papan Monopoli

Papan yang digunakan untuk dasar media ini yaitu papan kayu dengan ukuran 60cm x 60 cm. Dilapisi dengan kertas *art paper* yang di design menggunakan *canva* dengan panjang yang sama yaitu 60cm x 60 cm. Kemudian, kertas *art paper* di tempelkan pada bidang papan kayu dan dilapisi mika yang berukuran 60 cm x 60 cm. Selanjutnya diberikan gagang, engsel, dan pengunci.

2. Kartu Langkah

Kartu yang berisikan jumlah langkah pemain sebagai pengganti dadu. Kartu langkah jumlahnya ada 6 yaitu angka 1 hingga angka 6.

3. Kartu Q&A

Kartu Q&A terbuat dari *art paper* dengan ukuran 8cm x 8cm dengan satu sisi. Berisikan pertanyaan dan tantangan yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam permainan MONOBAKUL.

4. Kartu informasi

Kartu informasi terbuat dari *art paper* yang berukuran 8 cm x 11 cm dengan warna yang berbeda untuk membedakan antara muatan mata pelajaran. Warna biru untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, merah untuk mata pelajaran matematika, kuning untuk mata pelajaran SBdP, pink untuk mata pelajaran PPKn dan warna *tosca* untuk mata pelajaran PJOK. Kartu informasi didesain dengan bolak-balik sehingga terdapat informasi di setiap sisi kartu.

5. Pion

Pion pada monopoli ini terdapat sebanyak 6 buah yang terbuat dari bahan akrilik dengan gambar kartun yang menggambarkan keberagaman etnis. Pada MONOBAKUL menggunakan gambar kartun orang jawa, madura dan china.

6. Bintang

Bintang ini disimbolkan sebagai alat transaksi oleh pemain

7. Buku Panduan / Buku petunjuk

Berisikan panduan serta peraturan permainan MONOBAKUL.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

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

Adapun, keterbatasan keterbatasan tersebut sebagai berikut:

1. Pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran dalam bentuk papan permainan monopoli 2D secara nyata bukan berbasis IT.
2. Produk ini hanya bisa digunakan pada kelas 3 Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan pada pembelajaran 1,2 dan 3.
3. Uji coba produk media pembelajaran monopoli dilakukan hanya dibatasi yakni pada peserta didik kelas III SD Budi Dharma Surabaya.
4. Hasil belajar hanya penilaian Kognitif

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media monopoli keberagaman dan kuliner kota Surabaya ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun secara praktis. Adapun, manfaat tersebut, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Mampu dijadikan sebagai referensi atau rujukan sekolah dalam pemilihan media belajarn dan meningkatkan kualitas pada kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan wawasan baru serta ide-ide kepada guru terkait media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas sehingga mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, kreatif, inovatif dan efektif.
- 2) Mampu membantu guru dalam menunjang guru pada saat penyampaian materi agar lebih mudah dipahami peserta didik dan pembelajaran lebih berkualitas.

c. Bagi peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam menerima materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- 2) Membuat peserta didik lebih aktif, mampu bekerja sama dan *responsive*.

d. Bagi peneliti dan pengembang

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

G. Definisi Istilah

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

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

mudah, menyenangkan dan mengaktifkan siswa dan siswa belajar dengan senang.

2. Pembelajaran tematik adalah dengan mengintegrasikan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pada suatu pembelajaran.
3. Keberagaman adalah keaneka ragaman atau bermacam-macam perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing setiap individu atau orang.
4. Kuliner adalah suatu proses dalam pemholahan makanan, baik itu dalam penyajian, proses pembuatan dan kegiatan mencoba makana

