

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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 nomor 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 spritual keagamaan, ahklak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, 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 belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Sanjaya, 2008:210)

Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan 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 harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran, namun sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara 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

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Kemayoran 2 Bangkalan, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPA di

SD Negeri Kemayoran 2 Bangkalan pada saat proses pembelajaran berlangsung, karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung berbeda-beda, ada yang diam, sering berbicara dengan temannya dan ada juga yang usil kepada temannya. Walaupun media pembelajaran sudah lengkap di SD Negeri Kemayoran 2 Bangkalan, akan tetapi masih sedikit guru yang menggunakannya dan masih belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran yang bersifat belajar sambil bermain. 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, mengganggu temannya dan berbicara ketika guru menjelaskan materi. Selain itu disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah media pembelajaran yang monoton, dan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti minimnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan 40% dari 26 siswa dengan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran IPA kelas 4 di SDN Kemayoran 2 Bangkalan dengan nilai KKM sebesar 70.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Kemayoran 2 Bangkalan dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA bukan merupakan pelajaran yang sulit, dari 26 siswa terdapat 65% masih menyukai mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan Matematika. Hasil wawancara dan angket yang diperoleh di SDN kemayoran 2 Bangkalan kelas IV adalah dalam pembelajaran IPA penggunaan media pendukung yang tidak digunakan membuat siswa kurang aktif dan ramai pada saat guru menjelaskan materi, sehingga minat belajar mata pelajaran IPA 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 pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pemilihan media untuk mata pelajaran menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, salah satunya seperti media monopoli IPA. Media monopoli IPA 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 penelitian Afifurrahman (2014) bahwa hasil dan minat belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media monopoli panakawan pada pelajaran tematik integratif untuk siswa kelas I di SDN Temu II Kanor Bojonegoro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media monopoli sehingga media monopoli layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan, pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, menyenangkan dan juga pelajaran IPA banyak diminati oleh siswa.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media monopoli IPA materi penggolongan hewan kelas IV di SDN Kemayoran 2 Bangkalan di tinjau dari validitas.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media monopoli IPA materi penggolongan hewan kelas IV di SDN Kemayoran 2 Bangkalan di tinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media monopoli IPA materi penggolongan hewan kelas IV di SDN Kemayoran 2 Bangkalan di tinjau dari angket respon siswa

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran adalah sebuah monopoli untuk materi penggolongan hewan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa untuk belajar sambil bermain. Permainan monopoli ini sama halnya dengan memainkan monopoli pada umumnya, hanya saja pada pengembangan ini terdapat beberapa modifikasi, monopoli pada umumnya terdapat 40 petak dan beberapa nama gambar bangunan negara, sedangkan monopoli pada pengembangan ini terdapat 32 petak dan nama gambar hewan 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 dengan soal-soal materi penggolongan hewan.

Pengembangan media monopoli yang di sesuaikan dengan materi penggolongan hewan ini dirancang dengan menggunakan bahan dari Akrilik, bagian bawah sebagai wadah atau tempat untuk menaruh alat-alat permainan dan bagian atas untuk menutupinya. Desain gambar pada pengembangan media monopoli ini menggunakan *Corel Draw X8* yang dimodifikasi dengan gambar hewan dan nuansa pemandangan hutan yang indah, setiap petak atau kompleks-kompleks terdapat nama serta gambar hewan yang berbeda-beda, pada setiap petak atau kompleks memiliki kartu hak milik kompleks yang berisi keterangan kompleks harga dan materi tentang penggolongan hewan, untuk mendapatkan kompleks tersebut siswa harus menghafal materi dan membayar uang yang tertera pada kartu, setiap masing- masing kartu kompleks memiliki materi penggolongan hewan yang berbeda-beda.

Beberapa peralatan yang di perlukan agar permainan monopoli ini dapat dilakukan yaitu:

- 1) Pada media ini dilengkapi dengan buku keterangan cara bermain dan peraturan bermain yang di desain melalui *Microsoft Word 2007*.
- 2) Media monopoli berbentuk balok berukuran panjang 50 cm x lebar 50 cm x tinggi 3 cm dan ketebalan akrilik 0,5 mm di rancang menggunakan bahan Akrilik serta gambar yang terdapat pada monopoli di desain menggunakan *Corel Draw X8*.
- 3) Kartu hak milik kompleks dengan keterangan kompleks harga dan materi tentang penggolongan hewan

- 4) 4 buah bidak permainan, 1 buah batu dadu, 18 buah bangunan serta uang permainan dari berbagai nilai.
- 5) Satu set kartu kesempatan yang berisi soal-soal dan satu set kartu dana umum yang berisi keberuntungan dan sanksi hukuman.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Monopoli pada pelajaran IPA Kelas IV Materi Penggolongan Hewan di SDN Kemayoran 2 Bangkalan” diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan kaedah belajar sambil bermain pada mata pelajaran IPA. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan sekaligus referensi yang dapat memberikan wawasan kepada berbagai pihak untuk menindak lanjuti penelitian ini.

1.4.2 Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat praktis bagi guru, siswa dan sekolah yang akan dijelaskan 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 mengembangkan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA

- 2) Bagi siswa, yaitu (a) mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam 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

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan juga manfaat penelitian diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan oleh satu orang
- 2) Aspek yang diukur adalah kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran
- 3) Subjek uji coba adalah kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kemayoran 2 Bangkalan
- 4) Materi yang diambil adalah penggolongan hewan dengan pokok bahasan (karnivora, herbivora dan omnivora)

1.5.2 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan ini adalah media monopoli yang dikembangkan layak, efektif dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar

1.6 Definisi Operasional

Difinisi istilah adalah istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media monopoli. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian ini, maka perlu dijelaskan oprasionalnya. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

- 1) Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang di desain sebgus 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 IPA merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat seperti monopoli dengan menggunakan konsep permainan monopoli. Hanya saja petak gambar, kartu kesempatan dan dana umum di ganti dengan isi materi dan soal-soal mengenai penggolongan hewan pada mata pelajaran IPA.
- 3) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebadaannya yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen / sistematis (teratur).