

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan berbagai proses kehidupannya. Yang mencakup awal mula alam semesta dan seluruh komponennya, termasuk proses, mekanisme, karakteristik benda serta fenomena yang terjadi di dalamnya (Sakila *et al.*, 2023). Proses pembelajaran IPA tidak hanya dapat dicapai dengan mengingat dan menyimak secara pasif saat guru meamparkan konsep. Guru perlu merancang suasana belajar yang bervariasi sesuai dengan model pembelajaran atau sifat materi yang disampaikan melalui berbagai media. Hendaknya guru perlu memilih model atau media pembelajaran yang lebih beragam. agar penyampaian materi bersifat konseptual, menarik dan menyenangkan (Gambu, 2022).

Hasil pengamatan dan wawancara dalam penelitian awal dengan seorang pendidik di salah satu SMP di kecamatan Socah kabupaten Bangkalan, menunjukan bahwa kegiatan proses belajar IPA yang diterapkan masih terpusat pada guru (*teacher center*) dengan peserta didik hanya berperan sebagai penyerap informasi. Guru menggunakan metode pemaparan materi, diskusi serta tanya jawab. Peserta didik menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama di kelas. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengakibatkan pemahaman peserta didik terbatas hanya pada materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat menjadikan peserta didik cepat merasa bosan dan materi yang diberikan menjadi kurang menarik. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan

selama ini kurang menekankan pada keterlibatan peserta didik. Penggunaan media ajar yang belum optimal mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik.

Penguasaan konsep tidak hanya melibatkan penghafalan materi yang diajarkan, tetapi juga memerlukan pemahaman mendalam. Dengan demikian, peserta didik perlu memahami konsep tersebut agar dapat mengerti, menjelaskan, membandingkan, membedakan, memberikan contoh kesimpulan serta menyampaikan kembali suatu materi dengan kalimat peserta didik itu sendiri (Abdulah *et al.*, 2023). Penguasaan konsep oleh peserta didik dapat mencerminkan keberhasilan proses belajar. Guru perlu memiliki peran yang penting dalam menghadapi berbagai tantangan untuk mengembangkan wawasan tentang konsep IPA.

Cara untuk mencapai hal ini, guru harus menangani tantangan pembelajaran dengan merancang strategi yang efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memaparkan materi (Hidayati *et al.*, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai sangat penting untuk mendukung proses belajar peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan materi dari guru agar dapat dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Pemanfaatan media digunakan dalam proses belajar dapat menambah minat dan motivasi peserta didik, serta membawa dampak psikologis positif terhadap pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023).

Media permainan monopoli adalah termasuk dalam kategori media yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dinamis dan nyaman (Arifah *et al.*, 2023). Media

monopoli berguna untuk menyampaikan konsep dan mengidentifikasi fakta dengan cara yang menarik sehingga dapat menaksimalkan keterampilan baik individu dan kelompok (Khotimah *et al.*, 2023). Pembelajaran yang dilaksanakan dalam berkelompok mendorong peserta didik untuk belajar bekerja melalui rekan-rekannya dalam menyelesaikan masalah, mencapai tujuan bersama, serta menjaga solidaritas antar teman (Wahyuning, 2022). Pada saat peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, maka hasil belajar dapat lebih optimal.

Pembelajaran IPA dapat dirancang menggunakan suatu metode yang mengikutsertakan peserta didik secara partisipatif dalam kelompok maupun klasikal (Mahrus, 2023). Salah satu strategi pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik agar lebih partisipatif, inspiratif serta menarik adalah dengan menggunakan *role playing*. Melalui metode ini, peserta didik secara langsung berperan dalam proses belajar. Yang memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan materi dan menghayati peran mereka, maka peserta didik dapat lebih mengerti isi materi. *Role playing* juga menghadirkan suasana kelas yang seru, menarik, serta nyaman sehingga peserta didik mampu membangun pemahamannya sendiri (Lana, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut media monopoli berbasis *role playing* dengan materi Bumi dan Tata Surya diharapkan menjadi alternatif pada proses belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi serta menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini meliputi:

1. Kegiatan pembelajaran tidak cukup menarik bagi peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas.
3. Minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.
4. Pemahaman konsep peserta didik masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* untuk peserta didik?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* dalam pembelajaran IPA?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* dalam pembelajaran IPA?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* untuk peserta didik
2. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* dalam pembelajaran IPA.
3. Mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* dalam pembelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada hasil penelitian ini yaitu:

1. Merekomendasikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran monopoli untuk pembelajaran IPA
2. Membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Memberikan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan permainan edukatif monopoli berbasis *role playing*.
2. Media pembelajaran monopoli ini dirancang sebagai pembelajaran IPA kelas VII SMP pada materi bumi dan tata surya.
3. Media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* di gunakan di SMPN 2 Socah.
4. Media pembelajaran monopoli berbasis *role playing* hanya di gunakan pada 14 peserta didik
5. Media pembelajaran monopoli dicetak dalam bentuk banner berukuran 2 meter x 2 meter.
6. Media pembelajaran monopoli ini dilengkapi dengan kartu materi dan juga sertifikat hak milik yang berisikan tantangan soal.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep

G. Definisi istilah

Definisi istilah adalah penjelasan yang bertujuan mencegah kekeliruan dan perbedaan pemahaman dalam penelitian. Berikut adalah beberapa definisi yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian ini:

- 1) Alat yang digunakan oleh guru untuk menyajikan materi kepada peserta didik disebut dengan media pembelajaran yang bertujuan agar materi pelajaran lebih mudah dipahami (Wulandari *et al.*, 2023)
- 2) Media monopoli merupakan suatu alat dari papan dengan bidak yang berfungsi untuk melatih gerak motorik dan mengoptimalkan aspek psikomotorik peserta didik (Indera & Islam, 2023).
- 3) *Role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik. Proses ini dimulai saat peserta didik menyampaikan konsep suatu materi, kemudian peserta didik mengamati, berpikir, dan akhirnya peserta didik menyimpulkan informasi dari materi yang dipelajari melalui adegan bermain peran (Imanizar *et al.*, 2021)
- 4) Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik yang bukan hanya menguasai materi dalam suatu pelajaran namun juga mengungkapkannya kembali dengan cara yang mudah untuk dipahami (Dani, et al., 2022)