

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan juga sumber belajar yang ada di lingkungan tertentu Prabowo & Musfiqon, (2018: 7). Pembelajaran menurut Pane & Dasopang (2017: 334) merupakan interaksi antara guru dan murid dengan menggunakan metode, media, bahan ajar strategi dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Fakhurrazi (2018: 86) pembelajaran adalah kombinasi yang terjadi oleh guru dan siswa, fasilitas, material dan suatu proses yang saling mempengaruhi sehingga mampu mencapai tujuan dari pembelajaran. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai seseorang yang membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga bisa mampu memberikan suatu kegiatan pembelajaran yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh penjelasan dari Malawi & Kadarwati (2017: 1) yang mengatakan bahwa, pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang digabung dalam satu tema dan didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Menurut Mukhlis (2012: 66) pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema dan

menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif sehingga menumbuhkan kreativitas yang sesuai dengan kemampuannya. Sedangkan menurut Asnawi, dkk (2016: 86) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya sehingga mampu memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Media nyata adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan namun dalam bentuk yang bisa dilihat, bisa diraba, dirasakan dan didengar. Anak Sekolah Dasar merupakan anak yang masih dalam tahap oprasional konkrit, karena mereka masih berusia 7-11 tahun. Dengan kata lain, mereka mulai bisa mengembangkan kemampuannya melalui objek yang sudah mereka kenal dan masih belum bisa berfikir secara abstrak. Menurut Pawami, (2021:31) mengatakan bahwa usia 7-11 tahun adalah tahap oprasional konkrit, pada tahap ini anak akan menyesuaikan diri dan mulai memiliki rasa ingin tahu melalui benda konkret, fikiran seorang anak masih dalam keadaan konkret sehingga mereka belum bisa berfikir hal yang abstrak. Dengan adanya pengertin tersebut, maka diperlukan suatu media yang konkret agar mampu membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang konkret yang bisa digunakan adalah monopoli.

Menurut Ulfaeni, dkk (2017: 138) permainan monopoli merupakan suatu permainan yang bisa dilakukan atau dimainkan lebih dari satu orang. Dalam permainan monopoli ditekankan terhadap penguasaan terhadap sesuatu yang dimainkan. Fitryawani (2013: 226) menjelaskan bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu menarik

perhatian siswa karena melibatkan siswa dalam permainannya. Sedangkan Aslam, dkk (2021: 36) menjelaskan bahwa monopoli merupakan media yang sangat cocok karena mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pendapat para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli merupakan permainan yang dilakukan lebih dari satu orang yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut untuk memahami materi yang sedang dipelajari dengan cara bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 01 November 2021 di SDN lombang Dajah 2, dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas IV SDN Lombang Dajah 2 guru hanya menggunakan buku tematik sebagai sumber belajar dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV diperoleh informasi bahwa Selain menggunakan buku tematik, beliau kadang menggunakan media berupa gambar pada pelajaran tertentu. Pembelajaran juga masih didominasi oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun hasil dari pembagian angket yang diberikan kepada 22 siswa kelas IV dan semua siswa juga memilih belajar sambil bermain permainan monopoli daripada hanya menggunakan gambar. Kemudian dilihat hasil belajar siswa sebelumnya, ada 60% siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan, dan hanya 40% dari siswa yang berhasil mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam proses

pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran Monopoli. Monopoli termasuk dalam media permainan, berikut merupakan kelebihan dan kelemahan dari media monopoli. Kelebihannya adalah (1) siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) interaksi lebih mudah (3) dapat dimainkan lebih dari 5 orang, (4) mudah dalam pengoperasian, (5) menimbulkan perasaan senang dan rasa ingin tahu, (6) melatih kesabaran siswa karena setelah permainan berakhir siswa akan merapikan kembali, dan (7) pembelajaran lebih menarik karena menggunakan permainan kartu sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Sedangkan kelemahannya (1) tidak mudah dalam membuat desain dan kartu, (2) membutuhkan waktu yang lebih dalam permainan (Andinasari, dkk. 2015: 1467-1468).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfaeni, dkk. (2017: 141) menunjukkan bahwa media MONERGI (monopoli energi) dapat meningkatkan hasil belajar. Jumlah persentase keseluruhan *posttest* mencapai 84%. Skor gain berada di 0,6856 dikategori “sedang”. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, dkk. (2018: 203) menunjukkan bahwa media monopoli sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli dengan harga $t_{hitung} = 15,039 > t_{table} = 2,008$ dengan ini media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kartika & made (2021: 69) menjelaskan bahwa media monopoli layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn kelas IV dengan mendapatkan persentase kelayakan media monopoli dari ahli materi sebesar 93%, dari ahli desain sebesar 91,6%, dari ahli media sebesar 90% dan uji coba perorangan sebesar 90,8%. Dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, media monopoli layak untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan beberapa sumber penelitian terdahulu yang relevan, maka perlu dilakukan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga mampu membantu guru dalam mencapai suatu tujuan dari pembelajaran yang dilakukan di kelas IV. Solusi yang kemudian ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya. MONOKERA Budaya ini merupakan singkatan dari monopoli keragaman budaya dengan media dalam bentuk media 2 dimensi dan cara bermainnya dipadukan dengan permainan kartu. Peneliti memberi judul penelitian ini “Pengembangan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli ?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang menarik dilihat dari angket respon peserta didik ?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran MONOKERA “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang efektif dari lembar observasi aktivitas guru, siswa dan hasil belajar ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang menarik dilihat dari angket respon peserta didik
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran MONOKERA Budaya “Monopoli Keragaman Budaya” pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 yang efektif dari lembar observasi aktivitas guru, siswa dan hasil belajar

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa monopoli dengan kartu dan desain pembuatannya menggunakan canva. Bahan dasar tempat monopoli dibuat dari akrilik dan kartu dicetak menggunakan art paper.
2. Produk yang dihasilkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan berupa permainan.
3. Terdapat buku panduan permainan
4. Media ini juga nantinya bisa berbentuk seperti papan catur yang didalamnya berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu, dadu dan pion.
5. Setiap mata pelajaran ditandai dengan warna kartu yang berbeda

E. Batasan penelitian dan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk adalah:

1. Produk ini hanya bisa digunakan pada tema 7 Subtema 2
2. Uji coba Pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas IV SDN Lombang Dajah 2
3. Media yang digunakan dalam bentuk manual tidak menggunakan IT

F. Pentingnya penelitian pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran MONOKERA Budaya pada kelas IV tema 7 subtema 2 SDN Lombang Dajah 2 adalah:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada subtema tertentu.

2. Bagi guru

Media pembelajaran MONOKERA Budaya ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga lebih efektif.

3. Bagi siswa

Mampu membantu dalam memperoleh alternatif sumber belajar selain buku, sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar.

4. Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengasah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru dan dapat dijadikan sebagai

pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran dan sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran MONOKERA Budaya ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga bisa mampu memberikan suatu kegiatan pembelajaran yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran
2. Media pembelajaran monopoli merupakan permainan yang dilakukan lebih dari satu orang yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut untuk memahami materi yang sedang dipelajari dengan cara bermain.
3. MONOKERA Budaya adalah singkatan dari Monopoli Kebergaman Budaya. Media ini digunakan untuk kelas IV tema 7 subtema 2. Media pembelajaran MONOKERA Budaya ini merupakan media 2 dimensi yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena disajikan dalam bentuk permainan yang manual. Media pembelajaran MONOKERA Budaya ini terbuat dari bahan dasar akrilik sebagai papan monopoli kemudian agar lebih menarik. Sedangkan kartu dicetak menggunakan art paper.