

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dimana peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Susanto, 2013:19). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam waktu tertentu dan materi pelajaran tertentu untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran guru dan siswa memiliki perannya masing-masing, pembelajaran tidak hanya mengenai seorang guru yang mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dan siswa hanya diibaratkan sebagai wadah kosong yang hanya sekedar diisi oleh guru. Namun pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa secara aktif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal. Guru juga tidak hanya menjadi satu-satunya sumber dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat memperoleh informasi dalam berbagai sumber dan media seperti internet, buku pembelajaran, koran, majalah, radio, dan sebagainya. Oleh karena itu pemerintah membuat sebuah kurikulum baru dalam pendidikan yaitu kurikulum 2013 (K13) yang menerapkan sistem pembelajaran tematik dalam kegiatan

pembelajaran. Dengan adanya kurikulum tersebut guru dituntut untuk selalu aktif dalam memberikan permasalahan-permasalahan yang dapat mendorong siswa agar mampu belajar memecahkan masalah tersebut. Selain itu pembelajaran juga tidak hanya tergantung pada satu sumber belajar saja.

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema atau pembahasan pokok sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik tersebut antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Dengan menggunakan pembelajaran tematik materi yang diberikan akan lebih bermakna, dalam kata lain siswa dapat memahami konsep-konsep dalam pembelajaran melalui pengalaman secara langsung dan nyata. Pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengintegrasikan atau mengkaitkan beberapa mata pelajaran. Sedangkan tema itu sendiri adalah pokok pikiran atau gagasan utama yang menjadi pokok pembicaraan dalam pembelajaran. Materi-materi dalam mata pelajaran saling berkaitan satu sama lain sehingga guru harus merencanakan pembelajaran sebaik mungkin agar materi-materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Sehubungan dengan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif agar menumbuhkan aktivitas dan kreatifitas siswa. Beberapa hal yang harus diperhatikan, berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif dan inovatif salah satunya yakni guru harus memperhatikan penggunaan metode yang baik dan media yang cocok

bagi siswa. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013:19) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa, meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oleh sebab itu, guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013:25) salah satu manfaat penggunaan media pembelajan yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berfikir, secara keseluruhan menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

Dalam mewujudkan sebuah pembelajaran tematik disekolah dasar yang baik maka diperlukan berbagai macam hal yang mendukung terjadinya proses

pembelajaran yang optimal tersebut. Seorang guru haruslah mampu memberikan pembelajaran sosial yang baik kepada siswanya. Pembelajaran tematik di sekolah dasar juga dihadapkan pada berbagai masalah yaitu seperti fasilitas, media dan dana, sehingga penerapannya kurang efektif. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat proses pembelajaran menjadi efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan lain sebagainya. Maka media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran.

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di UPTD SDN Banyuajuh 5 Kecamatan Kamal di kelas IV, pada hari Kamis 20 Juli 2019 peneliti dapat memaparkan bahwa permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran yaitu masih belum optimalnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dimana dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih konvensional yaitu menggunakan media gambar dan buku ajar sebagai media pembelajaran. Peran guru disini lebih mendominasi proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru disini yaitu menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru, sedangkan kegiatan siswa hanya menyimak penjelasan guru, selanjutnya tanya jawab. Pembelajaran yang seperti ini, kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pokok utama permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kurangnya guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan media pembelajaran sehingga mempengaruhi proses dalam pembelajaran di kelas. Permasalahan pembelajaran yang terjadi harus segera ditangani dan perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan lebih mengarah dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Kegiatan siswa juga harus lebih diperhatikan sehingga siswa tidak lagi dipandang sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek yang aktif. Seorang guru juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam merancang proses pembelajaran. Terampil dalam memilih model pembelajaran, dan juga harus teliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar materi ajar dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dengan mudah di pahami oleh siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk siswa memahami materi ajar dalam pembelajaran, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena pada umumnya siswa lebih mudah dengan hal-hal yang bersifat konkret dan lebih kepada pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan semangat dan rangsangan kegiatan belajar bagi siswa. Penggunaan media

pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain dapat memahami materi ajar siswa, dengan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Evie (2018), Program studi PGSD pada mata pelajaran IPS kelas V materi pokok perjuangan melawan penjajah media pembelajaran Monopoli Pintar di SDN Banyumas dengan jumlah responden sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 65 dari skor yang diharapkan 70 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 43 dari skor yang diharapkan 45 termasuk kategori . Penilaian ahli desain mendapatkan rata-rata skor 46 dari skor yang diharapkan 50 termasuk kategori layak. Media yang dikembangkan oleh Evie ini hampir sama dengan media yang akan saya kembangkan. Dimana media ini menjelaskan materi perjuangan melawan penjajah sedangkan dalam pengembangan yang akan saya lakukan adalah pengembangan media pembelajaran Monopoli dengan materi jenis-jenis pekerjaan pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5 kelas 4 Sekolah Dasar. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh evie memiliki ukuran yang relatif besar dan juga bobot yang berat sehingga membutuhkan bantuan untuk membawanya.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang ada pada proses pembelajaran IPS di UPTD SDN Banyuajuh 5 memerlukan penanganan yang tepat. Proses pembelajaran IPS yang efektif dapat diatasi melalui penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Oleh karena itu

peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *MMC (Monopoli Match Circle)* ini karena dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media monopoli termasuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *MMC (Monopoli Match Circle)* Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 5 Kamal Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *MMC* yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *MMC* yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *MMC* yang menarik ditinjau dari respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

- a) Papan permainan monopoli dengan 24 petak (16 petak berisi gambar jenis-jenis pekerjaan, 1 start, 1 kesempatan, 1 jalan terus, 1 pajak jalan, 1 bebas

parkir, 1 dana umum, 1 masuk penjara, dan 1 pajak istimewa), terbuat dari bahan kayu dan dilapisi stiker.

- b) Pion untuk mewakili pemain yang berbentuk tokoh kartun.
- c) Pion hak milik untuk mewakili petak yang sudah dibeli pemain yang terbuat dari kayu.
- d) Papan Circle merupakan alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain dalam monopoli dengan bantuan itruksi spin yang sudah dibuat dalam setiap ruas.
- e) Kartu kesempatan, Dana umum, dan Kartu Tantangan (terbuat dari kertas Art Papper).
- f) Uang mainan (terbuat dari kertas *art paper*).
- g) Buku petunjuk penggunaan media berukuran A5 menggunakan bahan kertas *bufallo*.

1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ada pentingnya penelitian pengembangan ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi sekolah, sebagai proses pengembangan pembelajaran IPS dengan media pembelajaran *MMC* yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat siswa tertarik untuk memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar mereka.
- b. Bagi siswa
 - 1) Sebagai sumber belajar yang menarik, edukatif dan menyenangkan dengan penyajian yang interaktif.

- 2) Sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi guru, sebagai bahan untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami materi jenis-jenis pekerjaan.
- d. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai masukan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media *MMC* dalam pembelajaran IPS.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *MMC* (*Monopoli Match Circle*) adalah sebagai berikut:

1) Asumsi

Asumsi dalam pengembangan merupakan suatu landasan menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran dalam penelitian model serta prosedur pengembangan. Menurut Sugiyono (2016:82) asumsi merupakan pernyataan diterima kebenaran tanpa pembuktian. Media *MMC* (*Monopoli Match Circle*) jenis-jenis pekerjaan kelas 4 diasumsikan dapat menarik perhatian dan membantu dalam proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik..

2) Keterbatasan

- a. Media *MMC* ini tidak diproduksi secara luas.
- b. Media *MMC* ini terbatas pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.
- c. Media ini terbatas pada siswa sekolah dasar kelas IV SD.
- d. Media *MMC* memerlukan perawatan secara teratur.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang diambil oleh peneliti agar tidak terjadi kesalahan pemahaman akan topik yang dibahas dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- a. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan guru mampu tercapai, semua alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa adalah media pembelajaran.
- b. Media *MMC (Monopoli Match Circle)* jenis-jenis pekerjaan merupakan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan pola bermain yang melibatkan siswa untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- c. Jenis-jenis pekerjaan adalah materi pada pembelajaran tematik dalam muatan IPS kelas IV SD. Dimana pekerjaan sendiri merupakan suatu hubungan yang melibatkan dua pihak antara perusahaan dengan para pekerja/karyawan. Para pekerja sendiri akan mendapatkan gaji sebagai balas jasa dari pihak perusahaan, dan jumlahnya tergantung dari jenis profesi yang dilakukan.

