

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sebagai suatu sistem bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi proses belajar siswa (Aunurrahman, 2013:34). Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam menuju keberhasilan pembelajaran perlu diperhatikan upaya untuk mencapainya. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa, guru, tenaga lainnya), material (buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film dan audio tape), fasilitas dan perlengkapan (ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer) dan prosedur (jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian) yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015:57).

Berkaca pada pengertian pembelajaran tersebut dapat dipahami bahwa unsur manusiawi, material, fasilitas dan perlengkapan pendukung kegiatan belajar mengajar harus diperhatikan agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa yang diharapkan dapat mendatangkan perubahan yang lebih baik pada diri siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (dalam Mujtahidin, 2013:3) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Mata pelajaran IPA adalah materi yang proses belajar mengajarnya berhubungan dengan lingkungan dan alam sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pendidikan IPA juga diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Untuk meminimalisir dampak buruk pada lingkungan saat proses pembelajaran dapat memanfaatkan media disamping juga tetap belajar dari lingkungan sekitar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Asyhar, (2012:8) media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan

dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain sebagai penyalur pesan, media juga dapat merangsang minat siswa dalam proses belajar seperti yang dikemukakan Sadiman (2014:7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Peserta didik di era modern seperti saat ini memerlukan proses belajar yang lebih menarik yang dapat menunjang keaktifan dan kreativitas mereka. Peserta didik saat ini sejatinya merupakan generasi bangsa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka dengan hal-hal yang bersifat modern, dan dapat dengan mudah mempelajari sesuatu. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Tapscott dalam Kalfaris Lalo (2018:72) yang menyatakan bahwa generasi milenial sering disebut generasi Z dengan ciri suka dengan kebebasan, senang melakukan personalisasi, mengandalkan kecepatan informasi yang instan, suka belajar dan bekerja dengan lingkungan inovatif, aktif berkolaborasi dan *hyper technology*. Namun, dalam proses pembelajaran terkadang belum ada yang dapat mewadahi keaktifan dan kreatifitas tersebut. Sehingga peserta didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan dan menyalurkan keaktifan dan kreatifitasnya dengan melakukan kegiatan lain yang cenderung mengganggu proses pembelajaran seperti bermain sendiri di tengah proses pembelajaran.

Gambaran proses pembelajaran di SD Hang Tuah 3 Surabaya berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa siswa kelas IV tidak terlalu pasif. Sebagian siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dan berani bertanya jika ada pertanyaan. Namun, ada beberapa siswa yang daya serap materinya rendah sehingga membutuhkan sedikit pengulangan pada materi yang belum dipahami siswa. Selain itu kendala yang muncul dalam proses pembelajaran adalah kurangnya aktivitas yang mewadahi kreativitas dan keaktifan siswa sehingga siswa melakukan aktivitas lain yang cenderung tidak mengikuti proses pembelajaran seperti bermain sendiri. Tidak jarang guru hanya menyampaikan materi secara konvensional karena berdasarkan wawancara guru hanya melakukan pembelajaran materi gaya dengan memanfaatkan media jika media mudah dibuat. Dilihat dari sisi siswa beberapa informasi berdasarkan angket kebutuhan, yakni 64% siswa kesulitan memahami mata pelajaran IPA, 89% siswa merasa bosan saat pembelajaran IPA, dan 100% siswa menginginkan pembelajaran menggunakan media.

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan permasalahan dalam pembelajaran IPA kelas IV di SD Hang Tuah 3 Surabaya dari hasil wawancara, angket kebutuhan, dan observasi prapenelitian adalah; (1) peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi IPA; (2) kurangnya variasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti memanfaatkan laboratorium IPA atau komputer; (3) keterbatasan media pembelajaran. Seringkali media yang digunakan adalah media 2D berupa gambar; (4) siswa

aktif dalam pembelajaran, namun kurang menekankan pada pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pembelajaran IPA dilakukan dengan metode ceramah disertai buku ajar, sehingga siswa sering merasa bosan; (5) Guru menemui kendala dalam menyampaikan materi IPA yang menyenangkan dan bermakna untuk siswa sehingga materi tersebut harus disampaikan berulang kali. Harapannya ada solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna untuk siswa, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik tanpa ada pembelajaran yang perlu diulang.

Permasalahan yang telah diuraikan di atas dapat dipecahkan melalui kemampuan seorang pendidik dalam memilih dan menggunakan metode serta media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON”. Media pembelajaran berupa permainan papan monopoli yang dikembangkan menjadi *game* monopoli di gawai dijadikan alternatif agar dapat mewadahi keaktifan dan kreativitas siswa kelas IV di SD Hang Tuah 3 Surabaya. Menurut Husna dalam Siti Ulfaeni (2017:138) permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan siswa sudah mengetahui permainan tersebut. Media pembelajaran ini berupa multimedia agar kegiatan pembelajaran dapat

memudahkan siswa, lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sitiatawa Rizema Putra (2013:206) mengenai manfaat pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yaitu; (1) Siswa lebih mudah dalam belajar karena sebagian besar siswa menyukai praktik dibandingkan teori; (2) Guru lebih mudah dalam mengajar; (3) Memudahkan dalam mencari sumber informasi atau referensi dengan adanya fasilitas internet; (4) Pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi lebih menarik karena terdapat gambar dan suara sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar. Tujuan dari permainan monopoli ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, yaitu menguasai. Namun, arti menguasai dalam media pembelajaran monopoli ini adalah menguasai pengetahuan atau materi yang terdapat dalam permainan. Selain itu Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” dapat dijadikan pemecahan masalah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sehingga materi dapat diserap untuk jangka waktu yang lama.

Pengembangan terkait dengan media pembelajaran pernah diteliti oleh Siti Ulfaeni (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi media Monergi (Monopoli Energi) mampu menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas IIIB. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kevalidan media mendapatkan rata-

rata persentase, yaitu 98%, kepraktisan media mendapatkan rata-rata persentase, yaitu 93%, keefektifan media mendapatkan rata-rata persentase, yaitu 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut menunjukkan kriteria sangat baik dan media layak digunakan untuk menunjang pembelajaran proses pembelajaran.

Terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Efi Rusdiyani (2019) dengan judul “Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Audio Visual pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk multimedia interaktif monopoli gaya berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku dan mengukur tingkat kelayakan media tersebut untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan kelayakan media ditinjau dari kevalidan media mendapatkan skor rata-rata 4,2, kepraktisan media mendapatkan skor rata-rata 4,84, keefektifan media mendapatkan skor rata-rata 4,4. Sesuai hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif menurut tabel konversi widyoko hasil validasi menunjukkan kriteria sangat baik dan media layak digunakan untuk menunjang pembelajaran proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif monopoli gaya untuk Kelas 4 SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dengan materi macam-macam gaya dan hubungannya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang menarik. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media

pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” pada Materi Gaya Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” untuk Kelas 4 SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang valid ditinjau dari validasi tenaga ahli atau pakar.
- 2) Mengembangkan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” untuk Kelas 4 SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
- 3) Mengembangkan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” untuk Kelas 4 SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.
- 4) Mengembangkan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” untuk Kelas 4 SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yang menarik ditinjau dari respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1) Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” yang berisi materi tentang macam gaya dan kaitannya dengan peristiwa atau kejadian sehari-hari.
- 2) Pengembangan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” mengacu pada KD 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dalam buku Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.
- 3) Bagian-bagian Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” terdiri dari;

Petunjuk penggunaan digital di dalam Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON”, opsi “*Play*” untuk memulai permainan, informasi simbol, informasi pengembang, serta tampilan Multimedia Interaktif Monopoli “MIMON” yang menyajikan total poin pemain, banyaknya putaran permainan, gambar *map* monopoli dengan 20 petak berwarna kuning, merah muda, coklat dan hijau, 1 petak “*start*” sebagai tempat memulai permainan, 1 petak “masuk sekolah” yang mengharuskan pemain melewati permainan sebanyak 1 putaran, 1 petak “liburan sekolah” yang memberi keuntungan kepada pemain dengan mendapatkan uang tabungan sekolah berupa poin yang terkumpul dari pembayaran para pemain, 1 petak “sekolah hanya lewat”, kartu “kesempatan” berwarna merah berisi perintah berkaitan dengan materi dan hal-hal yang harus dilaksanakan oleh pemain, kartu “dana umum” berwarna biru berisi informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan materi dan refleksi diri, satu buah dadu, dan empat buah bidak-bidak pemain.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan produk bahan ajar ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Bagi siswa

Bahan ajar ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, prestasi serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran materi gaya. Selain itu, dapat menambah pengetahuan siswa akan kebesaran Tuhan dan nilai-nilai yang dapat ditanamkan dalam kehidupan siswa.

2) Bagi guru

Memotivasi guru memberikan inovasi untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Sehingga, dapat meningkatkan pemahaman siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran materi gaya.

4) Bagi peneliti

Menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti dengan terjun langsung ke lapangan. Selain itu, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang kajiannya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media ini diasumsikan dapat menjadi media yang layak pada materi gaya untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran,

membantu siswa mengingat dan menyampaikan kembali materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk menghindari permasalahan yang lebih luas dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media ini hanya memfokuskan pada materi macam-macam gaya dan hubungannya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono.
- 4) Penelitian ini hanya memfokuskan mengembangkan media pembelajaran.
- 5) Penelitian dan pengembangan ini berlangsung saat terjadi Pandemi Covid 19, maka pelaksanaan tahapan pengembangan uji coba sasaran dilakukan terbatas hanya pada uji coba skala terbatas.

1.6 Definisi Operasional

Sudarmanto (2007:120) mengungkapkan bahwa definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan, misalnya penelitian. Oleh karena itu, definisi oprasional merupakan pedoman penelitian yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian agar dalam penulisan ini tidak terjadi kerancuan makna atau salah persepsi dalam penelitian pengembangan ini antara lain;

- 1) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, agar dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Pembelajaran materi gaya

Pembelajaran materi gaya adalah pembelajaran yang pokok bahasan terkait dengan alam dan segala isinya dengan penggunaan metode ilmiah sebagai cara pemecahannya.

3) Gaya

Gaya adalah suatu kekuatan yang mengakibatkan benda yang dikenainya dapat mengalami gerak, perubahan kedudukan, atau perubahan bentuk. Gaya dapat diartikan berupa tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda.