

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek belajar yang secara aktif terlibat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan (Mahardika & Siswoyo., 2021). Melalui proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, serta berbagai keterampilan yang mendukung perkembangan potensi dirinya secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Seiring dengan perkembangan pendidikan, paradigma pembelajaran mengalami perubahan dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Perubahan paradigma ini menuntut guru untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar, serta kemampuan dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik (Arianto dkk., 2024). Pembelajaran harus menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Artinya, peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai individu yang aktif membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru atau

pendidik tidak lagi sebagai pusat pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan proses belajar peserta didik (Daniyati dkk., 2023).

Perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) menuntut adanya media pembelajaran yang mampu mendukung aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman (Suhirman dkk., 2025). Media pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi oleh guru, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi, interaksi, dan diskusi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan minat, kebutuhan, serta kondisi peserta didik agar dapat digunakan secara optimal (Ochsania dkk., 2025). Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga kemampuan tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk produk media yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian karakteristik media dengan gaya belajar peserta didik (Kristanto, 2016). Kesesuaian antara media pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik mampu membangun lingkungan belajar yang lebih aktif serta meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wardhani & Wulandari, 2024:). Meskipun demikian, dalam

praktiknya penggunaan media pembelajaran sering kali belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Durbuk 2 Pamekasan, pada tanggal 08-09 Oktober 2025 ditemukan bahwa: (1) dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode utama; (2) pada salah satu kegiatan pembelajaran yang diamati, guru menampilkan video pembelajaran dari *YouTube* sebagai media pendukung, namun peserta didik cenderung hanya menonton video yang ditampilkan tanpa adanya aktivitas yang mendorong keterlibatan mereka secara aktif; (3) Pada mata pelajaran IPAS, pembelajaran masih berlangsung tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan; (4) peran guru masih dominan sebagai penyampai materi, pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik; (5) selama pembelajaran berlangsung, rasa bosan siswa terlihat pada siswa yang bermain sendiri dan berbicara dengan teman sebangku daripada mendengarkan penjelasan guru; (6) Berdasarkan daftar nilai peserta didik kelas IV semester ganjil, diketahui bahwa mata pelajaran IPAS memperoleh rata-rata nilai yang lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hasil penilaian sumatif IPAS juga menunjukkan bahwa materi Perkembangbiakan Tumbuhan memiliki nilai rata-rata terendah dibandingkan materi IPAS lainnya, yaitu sebesar 67,45. Selain itu, dari 20 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik (55%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi Perkembangbiakan Tumbuhan secara optimal sehingga ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Endang Sulistina Astutik, S.Pd., pada tanggal 17 Oktober 2025, diketahui bahwa: (1) pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang (2) karakteristik peserta didik kelas IV berbeda beda, ada yang cepat memahami materi, namun juga ada yang perlu penjelasan berulang; (3) Guru mengaku kesulitan ketika kelas berlangsung cukup lama, karena peserta didik cepat merasa bosan dan lebih suka bermain; (4) Menurut ibu Tutik penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting membantu guru selama proses pembelajaran berlangsung; (5) Ibu tutik mengaku jarang menggunakan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut terbatas; (6) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi keinginan belajar peserta didik; (7) Guru mengalami keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik; (8) Guru mengharapkan adanya solusi media pembelajaran sambil bermain yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru kelas menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai belum tuntas. Hal tersebut didukung dengan data rekapitulasi nilai hasil belajar kelas IV SDN Durbuk 2 tahun pelajaran 2025/2026 bahwa rata-rata nilai hasil belajar terendah pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan, dengan nilai rata-rata sebesar 67,45. Guru juga mengungkapkan adanya kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penjelasan lisan tanpa didukung penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil

belajar peserta didik, khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan, karena proses pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih aktif dan menarik.

Tindak lanjut dari observasi dan wawancara, yaitu dilakukanlah penyebaran angket kebutuhan belajar yang diberikan kepada 20 siswa kelas IV pada tanggal 21 Oktober 2025. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh data bahwa: (1) 80% atau sebanyak 16 peserta didik lebih suka belajar secara berkelompok; (2) 65%, yaitu 13 peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran IPAS; (3) 85% atau sebanyak 17 peserta didik menyatakan lebih menyukai pelajaran yang disertai gambar dan warna; (4) 80% yaitu 16 peserta didik menyatakan lebih menyukai belajar menggunakan media daripada hanya buku saja; (5) 70% atau 14 peserta didik mengaku sulit untuk duduk diam dan memperhatikan dalam waktu yang lama ; (6) 100% peserta didik menyatakan lebih menyukai belajar yang dilakukan sambil bermain; (7) 100% peserta didik merasa lebih bersemangat belajar ketika pelajaran disampaikan melalui media pembelajaran permainan; (8) 75% atau sebanyak 15 peserta didik menyatakan senang belajar dengan permainan yang berisi soal soal pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta penyebaran angket kebutuhan belajar siswa, menunjukkan bahwa adanya kebutuhan yang kuat akan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik yang didominasi visual yaitu sebanyak 85% dan kinestetik sebanyak 82,5%, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui penggunaan gambar, warna, aktivitas, serta permainan. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, guru masih jarang menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar

tersebut. Media yang digunakan kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas bermain atau keterlibatan langsung. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan mereka cenderung rendah, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal dan berimbas pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Sejalan dengan pendapat Wardhani dan Wulandari (2024), kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan analisis paparan tersebut, peneliti memandang perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang dilengkapi unsur visual untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan memuat materi perkembangbiakan tumbuhan dan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong motivasi, partisipasi aktif peserta didik, serta mendukung tercapainya ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada pembelajaran IPAS.

Hasil tersebut selaras dengan penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan oleh Anggraini dkk. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik di mana sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli, motivasi belajar berada pada angka 42,3% dengan kategori “rendah”. Setelah diterapkannya media

tersebut, motivasi belajar meningkat menjadi 87,97% dengan kategori “tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Setelah mengetahui permasalahan yang telah dikemukakan serta hasil penelitian terdahulu yang relevan, peneliti memandang perlu adanya pengembangan suatu produk media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti bermaksud mengembangkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk permainan edukatif berbasis monopoli yang diberi nama MONOPERTUM (Monopoli Perkembangbiakan Tumbuhan). Media ini dirancang dengan mengombinasikan unsur permainan dan visual yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi perkembangbiakan tumbuhan melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran angket diketahui bahwa 75% peserta didik menyukai permainan yang berisi soal-soal pelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan sekaligus tetap memuat unsur pertanyaan atau tantangan akademik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hikmah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa bentuk permainan monopoli dapat membantu siswa memahami materi dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Kurniawan dkk.

(2025) juga berpendapat bahwa permainan monopoli dapat dimodifikasi menjadi petak-petak materi serta kartu pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Selain itu, Nisa' dan Julianto (2020) menjelaskan bahwa media permainan monopoli dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari, sekaligus memberikan kesempatan untuk memperdalam pemahaman.

Dengan demikian, permainan monopoli dinilai relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik karena materi pembelajaran dapat dikemas dalam berbagai bentuk, seperti kartu soal, materi, dan kartu tantangan. Penyajian materi melalui komponen-komponen tersebut memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan isi pembelajaran selama permainan berlangsung. Melalui aturan permainan yang mengharuskan peserta didik membaca perintah pada kartu, menjawab pertanyaan, dan berkerja sama dengan teman satu kelompok, kegiatan belajar tidak lagi bersifat satu arah, namun dapat melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar adalah pengembangan media pembelajaran, karena media dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Karomah dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa uraian yang telah disampaikan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media MONOPERTUM (Monopoli Perkembangbiakan Tumbuhan) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Durbuk 2 Pamekasan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Durbuk 2 Pamekasan yang ditinjau dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana kemenarikan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Durbuk 2 Pamekasan berdasarkan hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik?
3. Bagaimana keefektifan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Durbuk 2 Pamekasan ditinjau dari hasil ketuntasan klasikal, hasil uji N-gain, serta lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Durbuk 2 Pamekasan.
2. Mengetahui kemenarikan pengembangan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Durbuk 2 Pamekasan.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media MONOPERTUM pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Durbuk 2 Pamekasan.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran MONOPERTUM (Monopoli Perkembangbiakan Tumbuhan). Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan berupa 1 paket media MONOPERTUM yang didesain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak menggunakan 2 banner dalam ukuran besar yaitu 3 x 3 m untuk 2 pertemuan.
2. Desain papan MONOPERTUM berbentuk persegi dengan tampilan berwarna dan dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan materi perkembangbiakan tumbuhan, sehingga menarik dan mudah dipahami peserta didik.
3. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media MONOPERTUM untuk kelas IV SD Bab 1 Topik C materi Perkembangbiakan Tumbuhan.
4. Media ini memiliki papan permainan yang terdiri atas 24 petak, yang terbagi menjadi 9 petak pertanyaan (quiz pintar), 2 petak peluang, 2 petak dana kelas, 7 petak materi, serta 4 petak lainnya yaitu start, hanya lewat, masuk UKS, dan bebas pilih.
5. Perangkat pendukung berupa kartu permainan yang terdiri atas kartu quiz pintar, kartu peluang, kartu dana kelas, serta kartu hak milik yang didesain menggunakan Canva dengan ukuran 9,52 x 14,28 cm.
6. Kartu quiz pintar berisi pertanyaan terkait materi perkembangbiakan tumbuhan, kartu peluang berisi hadiah, perintah, atau tantangan yang harus dilakukan pemain seperti perpindahan posisi, kartu dana kelas berisi perintah terkait pembayaran atau mendapat hadiah, dan kartu hak milik yaitu sebagai tanda kepemilikan petak yang berisi harga sewa yang harus dibayar oleh pemain lain.

7. Materi terdapat pada petak permainan, serta dilengkapi fitur scan barcode yang berisi video penjelasan.
8. Media MONOPERTUM dilengkapi dengan satu buah dadu berukuran 15 x 15cm cm, siswa bertindak sebagai pion, serta poin bintang sebagai pengganti uang dalam permainan dan dilengkapi dengan reward chart.
9. Media ini dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik baik visual, audio, maupun kinestetik. Gaya belajar visual melalui penggunaan gambar dan kombinasi warna yang menarik pada papan serta kartu permainan. Gaya belajar audio melalui video penjelasan materi yang dapat di scan pada petak, serta gaya belajar kinestetik melalui aktivitas bergerak, memindahkan pion, dan berpindah petak secara langsung dalam proses bermain.
10. Terdapat buku panduan permainan yang berisi tata cara bermain, capaian dan tujuan pembelajaran, kunci jawaban kartu quiz pintar, serta biodata pengembang yang dicetak menggunakan kertas *hvs* dan bersampul *art paper* berukuran A5.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Terdapat sejumlah batasan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli perkembangbiakan tumbuhan antara lain:

1. Media yang dikembangkan berupa media cetak terdiri dari 2 banner ukuran 3 m x 3 m.
2. Materi dibatasi pada Pelajaran IPAS kelas IV topik Perkembangbiakan Tumbuhan.
3. Uji coba pengembangan terbatas pada peserta didik kelas IV SDN Durbuk 2
4. Hasil belajar yang dianalisis dalam uji keefektifan terbatas pada tes hasil belajar peserta didik ranah kognitif saja.

5. Penelitian ini berfokus pada kualitas media MONOPERTUM yang ditinjau dari kevalidan, keefektifan, dan kemenarikannya dalam pembelajaran IPAS materi Perkembangbiakan Tumbuhan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media monopoli perkembangbiakan tumbuhan (MONOPERTUM) adalah:

1. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh sekolah dalam proses pembelajaran, sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi guru

- a. Memberikan variasi dan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA yang menarik, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- b. Sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi perkembangbiakan tumbuhan dengan lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Media pembelajaran MONOPERTUM diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan terkait materi perkembangbiakan tumbuhan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

4. Bagi pengembang

Media pembelajaran MONOPERTUM dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk menyempurnakan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran baru.

Selain itu, media ini juga dapat menjadi pertimbangan penting dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Definisi Istilah

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

1. Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji tingkat keefektifannya, baik produk tersebut berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model pembelajaran (Rahayu, 2025).
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu menyampaikan pesan dan informasi terkait materi ajar kepada peserta didik (Hikmah dkk., 2023). Media menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena keberadaannya dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar.
3. Monopoli adalah permainan kelompok yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan melalui aktivitas membeli properti atau petak tertentu yang tersedia pada papan permainan (Pratama dkk., 2021). Permainan monopoli dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
4. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai aspek tentang makhluk hidup, keterkaitan dengan lingkungan, serta peristiwa yang terjadi di alam semesta (Meylovvia & Julianto, 2023).

5. Perkembangbiakan tumbuhan adalah cara tumbuhan berkembangbiak untuk menghasilkan tumbuhan baru, agar jumlahnya bertambah (Avisha, 2020)