

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah wadah mencerdaskan kehidupan bangsa sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju. Melalui pendidikan manusia, manusia dapat mengoptimalkan nilai-nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, serta keterampilan sehingga menjadi manusia yang berpengetahuan dan bermanfaat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 :

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹

Dunia pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Bahkan dalam kemajuan ilmu pengetahuan yang semakin pesat sekarang ini, pendidikan juga merupakan salah satu upaya yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemajuan bangsa.

Sekolah adalah salah satu tempat untuk seseorang mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sebagai sarana penting dalam proses pembelajaran, sekolah harus mencakup beberapa aspek pengetahuan yang sesuai dengan karakteristik setiap siswa, sehingga setiap siswa dapat memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Depdikbud, 2003), hal. 3.

kemampuan dan tahap perkembangannya. Sekolah tidak hanya fokus pada pengembangan pengetahuan siswa, tetapi merupakan wadah untuk meningkatkan dan menggali potensi yang ada didalam diri siswa. Ada beberapa aspek yang dapat dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan juga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep tetapi juga merupakan proses penemuan. IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan manusia.² Semua itu dipelajari dan dikembangkan agar nantinya siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar disajikan dengan cara yang menarik sehingga dapat merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar dapat lebih memahami materi sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, dalam penyampaian IPA akan lebih mudah dalam pencapaian tujuan yang diharapkan, apabila menggunakan media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar IPA. Jika guru menerapkan proses pembelajaran yang menarik, maka salah satu tujuan pembelajaran IPA adalah keberhasilan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang merangsang semangat atau keingintahuan siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh guru sebagai penyampaian suatu pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kenyataannya yang terjadi di sekolah yang akan diteliti sebagian peserta didik ternyata masih kurang tertarik dengan muata pembelajaran Ilmu Pengetahuan

² Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih, "pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) Kelas IV SD", J. Pijar MIPA, Vol. 16 No.2, Maret 2021, hal. 171.

Alam (IPA). Berdasarkan pada hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas, guru hanya memberikan materi tanpa menggunakan media, hal tersebut membuat peserta didik merasa kurang tertarik dan mudah bosan saat kegiatan belajar IPA sehingga beberapa peserta didik nilainya tidak ada mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik menyatakan bahwa kurang tertarik dengan muatan pelajaran IPA, karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media untuk membantu kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran IPA guru tersebut kurang variasi dalam menyediakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku peserta didik dan buku panduan guru.

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi peserta didik media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dalam memahami pelajaran. Dengan demikian, media dapat membantu tugas guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Media perlu dimanfaatkan dengan baik, maka dari itu untuk mengembangkan media perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi tersebut.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi

kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik³

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru Kelas IV SDN Cilebut 02, pada proses pembelajaran di kelas selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi dengan ragam informasi dan bahan ajar lainnya. Menyebabkan komunikasi satu arah membuat peserta didik kurang aktif serta penggunaan alat bantu media yang kurang menarik membuat peserta didik merasa jenuh dengan mendengarkan guru menjelaskan terus menerus tanpa diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga menemukan kebutuhan akan media pembelajaran didapati bahwa bentuk media pembelajaran yang dipakai masih berbentuk buku paket, gambar gambar, proyektor dan lainnya. Pemakaian media yang begitu umum membuat proses belajar mengajar tidak begitu aktif sebab media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membutuhkan media. Guru hanya berpatokan pada buku materi saja. Walaupun disekolah tersebut sudah memiliki alat bantu seperti media pembelajaran KIT IPA tetapi media tersebut sudah bisa digunakan lagi karena beberapa alat peraga didalamnya sudah hilang.

Metode yang digunakan di kelas masih menggunakan metode ceramah, hal itu membuat proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. terkadang ada juga siswa yang bermain sendiri dan asik sendiri dengan teman sebangkunya. Penggunaan media yang kurang maksimal mempengaruhi kurang aktifnya siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran. Guru memerlukan alat untuk menyampaikan materi IPA salah satunya contohnya adalah media pembelajaran inovatif. Guru tidak mempunyai media pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi.

Pada penelitian ini, peneliti memilih SDN Cilebut 02 Kec Sukaraja, Bogor. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Cilebut 02, diperoleh data bahwa media yang digunakan kurang bervariasi dalam proses

³ Salinan lampiran permendikbud No.65 tahun 2013 tentang standar proses Proses. Jakarta:Depdiknas. Hal 1

pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru lebih banyak mencatat sehingga siswa cenderung kurang aktif dan bosan dengan materi yang dipaparkan ketika belajar.

Guru memegang peran penting untuk membuat kegiatan belajar mengajar yang menarik agar mampu menarik minat dan ketertarikan peserta didik untuk belajar⁴. Supaya tujuan dari penggunaan media dapat tercapai dengan maksimal maka dari itu diperlukan pertimbangan kebutuhan, situasi dan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media tersebut. Berdasarkan penjelasan dari Sumantri dan Soyodih karakteristik anak usia sekolah dasar masih senang bermain, artinya dengan adanya karakteristik ini guru dapat mengemas kegiatan pembelajaran dengan permainan.

Permainan adalah salah satu hal yang dapat membuat anak-anak senang. Permainan memiliki sifat menghibur dan menarik karena memiliki unsur kompetisi didalamnya. Dengan menggunakan sistem permainan didalam kegiatan pembelajaran maka akan membuat peserta didik terlibat aktif didalamnya sesuai dengan aturan yang telah dibuat untuk mencapai tujuan⁵. Berdasarkan pembahasan pada beberapa paragraf diatas, dapat disimpulkan bahwa media yang sesuai dengan untuk tingkat sekolah dasar adalah media berbasis permainan sebab keinginan peserta didik SD untuk bermain masih tinggi sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media yang inovatif dan menarik yang dapat membuat minat siswa untuk belajar sehingga mengajak siswa untuk berfikir sambil bermain sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa cenderung lebih aktif. Salah satu hal yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah permainan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli ini akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, siswa akan belajar sambil bermain. Bermain yang dimaksud adalah menghindari rasa kejenuhan, dan mengantuk dalam proses

⁴ Komang Suardi Wiradarma, dkk., “ Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Dring IPA peserta didik Kelas III Sekolah Dasar”, E-Journal Mimbar PGSD Undiksha, 2021.

⁵ Sardiman, A.M., “Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar”. Depok:Rajawali Press,2018. hal 78.

pembelajaran. Dengan begitu maka proses pembelajaran yang siswa temui akan sangat menyenangkan dan menambah minat siswa untuk belajar.

Monopoli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dan menekankan penguasaan materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini diubah menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami apa yang diajarkan oleh guru dan menjadi alat untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli sudah banyak dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Suciati, dkk dengan judul “Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Media pembelajaran MONOPOSA memuat gambar yang beragam sesuai dengan materi bahasa Indonesia SD Kelas IV serta semua aspek keterampilan berbahasa. Berdasarkan hasil validasi menyatakan bahwa hasil penelitian ini “ valid “⁶. Siswa pembelajaran monopoli yang digunakan dapat memudahkan dalam memahami materi.

Penelitian dan pengembangan berikutnya “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter pada Peserta Didik Sekolah Dasar”.⁷ Penelitian dan pengembangan ini memperoleh hasil bahwa media pembelajaran monopoli dikategorikan sangat baik (layak).⁸ Media monopoli ini bisa digunakan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan nilai karakter siswa dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran monopoli dengan judul penelitian “ **Pengembangan Media**

⁶ Dimas Afif Kurniawan, “ Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajarsiswa”, Jurnal JRPP, Volume 3 Nomor 1, Juni 2020, hal. 11

⁷ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih, “pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) Kelas IV SD “, J. Pijar MIPA, Vol. 16 No.2, Maret 2021, hal. 171.

MONORA pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak Kelas IV SD ”. Media pembelajaran ini dikemas dengan memfokuskan materi gaya dan gerak. Selain itu, permainan monopoli ini dibuat dengan desain yang simple, menyenangkan, dan menimbulkan suasana gembira karena menggunakan warna yang sesuai dengan karakteristik warna untuk siswa sekolah dasar, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dapat menarik perhatian dan semangat belajar siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi IPA .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
2. Media pembelajaran yang kurang optimal
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan penugasan, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa melalui media Monopoli.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, perlu adanya pembatasan fokus penelitian. Maka peneliti hanya memfokuskan pada mengembangkan media MONORA pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media MONORA pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD ?
2. Bagaimana kelayakan media MONORA pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan media MONORA pada materi gaya dan gerak benda pada peserta didik kelas IV SD
2. Mengetahui kelayakan media MONORA pada materi gaya dan gerak benda pada peserta didik kelas IV SD

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan wawasan keilmuan mengenai pengembangan media MONORA pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi siswa

Adanya pengembangan media MONORA ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA dan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik semangat dalam belajar IPA.

b) Bagi guru

Adanya pengembangan media MONORA ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat menginspirasi guru agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran IPA.

c) Bagi peneliti lain

Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini, diharapkan dapat memberi referensi mengenai pengembangan media MONORA pada pembelajaran IPA.