

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan dasar dari setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidup agar seorang tahu akan bermartabat, oleh karena itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelajaran pendidikan kepada setiap warganya. Menurut Pristiwanti, et al., 2022 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, Hal ini sesuai dengan Undang – Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan di Indonesia mempunyai beberapa pedoman dalam kurikulum yang di terapkan dalam Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 19 yang berbunyi “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Oleh karena itu kurikulum sangatlah penting digunakan dalam mewujudkan proses serta tujuan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses mengajar dan belajar, untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Pakpahan (2020)

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dibutuhkan suatu pemahaman terhadap sejarah perkembangan media pembelajaran. Menurut Teni Nurrita (2018) media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Media monopoli lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar serta menambah wawasan mereka dengan cara yang mungkin belum pernah mereka lakukan. Menurut Cindy Masnarati (2020) Media monopoli merupakan media pembelajaran yang efisien dengan melakukan modifikasi modern terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli atau dinamakan moliaran (monopoli pembelajaran). Media moliaran (monopoli pembelajaran) berbentuk papan segi empat dan terdapat petak-petak gambar dan poin yang berisi pertanyaan, terdapat buku panduan cara bermain serta materi sesuai tema, terdapat pula beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu kesempatan, dadu dan juga pion sebagai penanda pemain. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli nantinya dapat digunakan peserta didik di sekolah dasar untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran,

membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Siti Istiningsih, et al., 2021).

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Hasil dari belajar itu bersifat nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam keberhasilan pembelajaran dan hasil belajar pada peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

Pembelajaran IPS merupakan mata pembelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah dan lainnya. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat dan minat dalam lingkungannya serta mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar (Teofilus Ardian Hopeman , 2022). Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai Permana, Aryaningrum, & Dedy (2020) Dalam pelajaran IPS, siswa dididik untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis, dan damai. Namun, siswa kadang-kadang merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran IPS karena percaya bahwa itu bisa membuat jenuh dan bosan. Mereka percaya bahwa pelajaran IPS terlalu banyak memberikan kajian dan informasi yang tidak perlu dipelajari oleh siswa.

Dalam pembelajaran IPS terdapat berbagai macam materi yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli di kelas V salah satunya materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan guru hanya menggunakan media seadanya saja seperti media gambar yang kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukannya media pembelajaran yang lain untuk membuat peserta didik aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa monopoli penjajahan.

Dari hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 23 Februari – 28 Februari 2023 dengan guru kelas V yaitu Bapak Muhammad Fitdiansyah, S.Pd di SD N 96 Palembang pada pembelajaran IPS masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, diantaranya : (1) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di peserta didik sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana. (2) Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan beberapa buku seperti buku tematik serta media-media seadanya saja seperti media gambar dan media powerpoint sehingga membuat siswa kurang aktif dalam belajar. (3) Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran tematik masih terbatas.

Begitu pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik pada saat belajar agar tidak terjadi rasa bosan dan jenuh saat berlangsung pembelajaran. Melihat potensi peserta didik masa sekarang lebih menyukai media pembelajaran yang lebih menarik saat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas V.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah di tulis pada latar belakang di atas maka yang dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kepada peserta didik sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana.
- b. Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan beberapa buku seperti buku tematik serta media-media seadanya saja seperti media gambar dan media powerpoint sehingga membuat siswa kurang aktif dalam belajar.
- c. Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran tematik masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah yaitu

- a. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan media/produk berupa monopoli pembelajaran.

- b. Muatan mata pelajaran yang akan diteliti adalah pelajaran IPS pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 tentang peristiwa kedatangan bangsa barat.
- c. Siswa yang akan diteliti yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.
- d.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan hasil mengembangkan media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V yang valid.
- b. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V.

- c. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki hasil dalam konteks teoritis dan praktis adapun yang demikian itu adalah :

- a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS kelas V dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan membuat mereka tidak bosan dalam belajar.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran monopoli, diharapkan guru dapat termotivasi untuk membuat bahan ajar yang inovatif dan membantu guru dalam proses pembelajaran IPS di kelas V supaya bisa

menciptakan suasana yang lebih menarik dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik menjadi meningkat.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran monopoli pada hasil penelitian, dapat dijadikan referensi sekolah dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang baik.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan baru bagi peneliti lainnya dalam pembuatan media pembelajaran monopoli yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada saat melakukan penelitian di kelas 5 yaitu media pembelajaran monopoli pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat. Dengan adanya spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran monopoli dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2 - 4 orang atau lebih.
- b. Kartu yang digunakan terbuat dari aplikasi canva.
- c. Dadu yang dibuat dari dari kotak bekas yang berfungsi untuk melemparkan dadu ke lantai kemudian akan mendapatkan angka, dimana angka yang mereka dapatkan pada saat lemparan dadu tersebut menunjukkan pemain untuk menjalankan permainannya.

- d. Pion yang terdiri dari 4 buah kegunaannya untuk menjalankan pion di setiap angka yang sudah mereka dapatkan.
- e. Buku panduan yang berfungsi sebagai panduan pemain dalam mengikuti aturan yang terdapat di dalam buku pedoman. Yang di buat menggunakan aplikasi canva.
- f. Pemain akan menjawab pertanyaan dan tantangan yang ada di setiap kartu tantangan yang terdiri dari 26 buah, kartu hak milik teridiri dari 26 buah, kartu bantuan yang terdiri dari 15 buah, kartu belajar terdiri dari 9 buah, dan kartu langkah yang terdiri dari 11 buah.
- g. Ukuran papan media pembelajaran monopoli berukuran yaitu 50 cm x 50 cm, ukuran kartu monopoli 7 cm × 8 cm.