

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Permainan yaitu kegiatan apa saja yang menyenangkan, (Darmadi, 2018). Permainan dimasyarakat secara global sangatlah bervariasi ada permainan yang menggunakan papan seperti ular tangga, monopoli, *eurogame*, catur, papan perang dan ada permainan yang tidak perlu menggunakan papan seperti petak umpet dan permainan lato-lato yang sedang populer saat ini. Permainan juga dapat digunakan dalam pembelajaran bagi segala usia, (Garcia & Miralles, 2022), maka dari itu permainan banyak dimanfaatkan dan di adaptasi menjadi media pembelajaran.

Media Pembelajaran menjadi perantara selama pembelajaran berlangsung supaya penyampaian materi menjadi terarah, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif serta efisien, (Nurrita & Teni, 2018). Permainan menjadi media untuk membantu selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan permainan digunakan agar menjadi sumber belajar yang memudahkan siswanya dalam menerima materi serta memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar, (Setiawan, Pranata, et al., 2019).

Media permainan dapat memberikan suasana yang menyenangkan, membuat siswa dapat mengembangkan pengetahuannya serta memahami pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian media permainan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mengembangkan pengetahuannya dan peka terhadap permasalahan yang ada, (Ansori, Saputra, et al., 2019). Untuk membuat proses berpikir yang seimbang dan membuat kondisi berpikir siswa siap untuk menerima pembelajaran maka diperlukannya media.

Media permainan monopoli menjadi permainan yang cukup disukai dan cukup terkenal dari berbagai usia di dunia. Monopoli merupakan permainan yang menggunakan papan yang terdiri dari petak-petak di mana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli sesuai dengan harga yang tertera di petak tersebut, permainan monopoli juga melakukan jual beli aset yang mana setiap orang berlomba-lomba untuk mengumpulkan aset agar dapat memenangkan permainan. Permainan Ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan serta uang mainan, (Matondang, et al., 2021, p. 159). Permainan monopoli memanglah sangat menyenangkan akan tetapi dalam proses pembuatannya tentu memiliki tantangan.

Pada setiap pembuatan media tentunya memiliki tantangan-tantangan tersendiri yang perlu dihadapi. Tantangan-tantangan tersebut di antaranya yaitu, minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai teknologi yang menyebabkan guru sulit untuk menginovasikan serta mengkreasikan media pembelajaran, (Rumidjan, Sumanto, et al., 2017). Kesulitan dalam mencari bahan, kesesuaian media dengan materi, kesesuaian usia anak dengan media, kesulitan dalam mencari ide- ide baru yang lebih praktis dan efektif dan tantangan lainnya dalam membuat media untuk membantu proses pembelajaran. Tantangan seorang guru dalam membuat media muncul karena masalah-masalah yang dihadapi guru di kelas.

Setelah melakukan kunjungan ke sekolah dan observasi di SDN 144 Palembang. Proses pembelajaran di SDN 144 Palembang ini masih menggunakan sistem konvensional dimana guru menjelaskan materi Kebudayaan Indonesia dengan monoton tanpa media. Menggunakan buku dalam penyampaian materi, namun belum menggunakan media dalam proses belajar, dengan menggunakan media proses belajar dapat lebih menarik. Sarana serta prasarana di SDN 144 Palembang ini beberapa sudah tersedia misalnya boneka gerakan sholat, gantungan abjad, kartu kwartet, gambar-

gambar pahlawan, dan lainnya. Pada mata pelajaran IPS seperti globe, atlas, gambar yang di tempel di dinding namun, media-media tersebut jarang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran untuk materi Kebudayaan I Indonesia belum tersedia di sekolah ini yang membuat siswa merasa jenuh, bosan dan tidak bersemangat siswa lebih sering melamun, sering bermain, sibuk sendiri dan tidak fokus yang membuat mereka tidak memahami materi dengan baik dengan hasil belajar kurang memuaskan.

Solusi dari permasalahan di atas dengan menggunakan sarana serta prasarana yang tersedia, menggunakan metode pembelajaran yang menarik, menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan dan menggunakan media seperti media permainan (Benton, et al., 2021), mengemukakan bahwa permainan dipilih karena dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran, Seperti media permainan monopoli agar siswa terbantu untuk memahami materi Kebudayaan Indonesia lebih baik. Permainan monopoli ini dipilih karena monopoli merupakan permainan yang menyenangkan, yang membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta menjadi aktif dan penyampaian materi yang nyata dapat membuat siswa mengingat materi lebih lama. Pernyataan tersebut didukung dan penelitian yang dilakukan penggunaan media *Monopoly Education* sangat menolong siswa memahami dan menerima materi secara nyata menjadikan siswa berperan aktif dan materi yang diterima dapat diingat lebih lama, (Fadilah, Irianto, et al., 3033). Hal itulah yang membuat peneliti lebih memilih untuk melakukan pengembangan pada media permainan monopoli.

Terkait dengan pengembangan media permainan Monopoli, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia, Iswan, et al., (2022) di SDN Margahayu IV dengan hasil (87,5%) dari ahli materi sangat baik dan (93,75%) dari ahli media sangat

baik yang artinya media yang dikembangkan dapat digunakan untuk materi sumber energi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dwi, Khusni, et al., (2021) di SDN 2 Banjar Sari yang menunjukkan hasil pengembangan tersebut dapat meningkatkan prestasi siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aslam, Ninawati, et al., (2021) di SDN Mustikasari 2 yang menunjukkan hasil pengembangan tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan persentase 94% kategori sangat valid, persentase 92% dari ahli materi. Persamaan dan perbedaan pada penelitian ini, yaitu sama-sama melakukan pengembangan pada permainan monopoli dan digunakan untuk membantu proses pembelajaran namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu kebanyakan pengembangan monopoli dilakukan di mata pelajaran IPA, untuk mata pelajaran IPS sudah ada yang melakukan penelitian namun belum ada penelitian yang dilakukan untuk materi Kebudayaan Indonesia pada kelas IV, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan monopoli pada mata pelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan suatu perubahan pada pembelajaran agar siswa mendapatkan pemahaman luas serta bervariasi, Menggunakan media permainan sebagai sumber tambahan bagi siswa dapat membuat hasil belajar yang diperoleh siswa lebih baik. Perubahan yang diusulkan peneliti yaitu menggunakan media permainan monopoli untuk menciptakan keadaan yang berbeda dalam proses pembelajaran dan pengetahuan yang luas dan bervariasi. Penggunaan media permainan monopoli ini diharapkan bisa membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Peneliti bermaksud melakukan penelitian pada kelas IV dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut permasalahan teridentifikasi oleh peneliti:

- 1) Media permainan monopoli belum dikembangkan pada materi Kebudayaan Indonesia
- 2) Kurangnya melibatkan media dalam proses pembelajaran
- 3) Penggunaan metode pembelajaran kurang menarik perhatian siswa
- 4) Pembelajaran yang banyak dilakukan masih secara konvensional dengan menggunakan buku dan kebanyakan tidak menggunakan sarana yang ada

1. 3. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam suatu penelitian dan karena keterbatasan peneliti dalam aspek pengalaman, pengetahuan, waktu, dana, serta tenaga peneliti memiliki pembatasan masalah agar tetap fokus dan mengarah pada pokok bahasan yang ingin dicapai. Merujuk pada tujuan pembelajaran yang diharapkan agar siswa dapat mengidentifikasi berbagai Kebudayaan yang ada di Indonesia, mengetahui faktor yang menyebabkan Kebudayaan Indonesia, menerapkan serta menghargai keberagaman di lingkungannya, dan siswa mampu mengenal Kebudayaan Indonesia lewat permainan monopoli.

Peneliti membatasi masalah pada pengembangan media permainan monopoli pembelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia di Kelas IV SD, yang didasari pada permasalahan guru yang kurang menggunakan variasi dalam media pembelajaran. Peneliti akan melakukan pengembangan media permainan monopoli materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV yang lebih inovatif agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih baik.

1. 4. Perumusan Masalah

- 1) Bagaimana mengembangkan media permainan monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD yang valid ?
- 2) Bagaimana mengembangkan media permainan monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD yang praktis ?
- 3) Bagaimana Mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD yang Efektif ?

1. 5. Tujuan Pengembangan

- 1) Menghasilkan media permainan monopoli yang valid pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD
- 2) Menghasilkan media permainan monopoli yang praktis pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD
- 3) Menghasilkan media permainan monopoli yang efektif pada pembelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD

1. 6. Kegunaan Hasil Penelitian

Berikut ini kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian. kegunaan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dunia pendidikan seperti memberikan masukan, inovasi media khususnya pada materi kebudayaan Indonesia dan sebagai informasi kepada orang tua, guru, dan masyarakat tentang pentingnya penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kualitas belajar sekaligus untuk mendukung teori untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis kegunaan media monopoli yaitu:

a) Bagi guru

- 1) Dengan pengembangan media pembelajaran monopoli guru dapat mempunyai konsep belajar yang baru
- 2) Melalui pengembangan media monopoli guru dapat memperoleh pengalaman belajar baru
- 3) Guru dapat meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan melalui media yang dikembangkan

b) Bagi Siswa

- 1) Untuk memberikan dorongan pada siswa selama proses belajar yang akan membuat siswa berperan aktif dalam belajar
- 2) Melalui media permainan monopoli siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas yang menjadikan siswa aktif dan kreatif
- 3) Melalui media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa

c) Bagi Sekolah

Sebagai informasi yang dapat digunakan agar sekolah termotivasi menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar

d) Bagi peneliti

- 1) Meningkatkan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik agar dapat membuat pembelajaran lebih berkesan serta menyenangkan bagi siswa
- 2) Meningkatkan pengetahuan peneliti mengenai perlunya melakukan inovasi dalam pembelajaran

- 3) Mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran

1. 7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berikut ini beberapa spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti:

1. Desain Papan Monopoli

Papan monopoli ini yaitu berbentuk persegi dengan setiap kotak yang berada di tepinya yang berisi nama-nama Provinsi dan kota yang ada di Indonesia. Di tengah papan terdiri dari peta Indonesia dan kotak pertanyaan dan informasi. Papan monopoli didesain menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 200 x 200 cm dengan bahan *flekxi* yang biasanya digunakan dalam pembuatan *banner* .

2. Dadu

Dadu yang peneliti untuk permainan monopoli ini dengan menggunakan kardus yang dilapisi dengan busa lalu dilapisi lagi dengan bahan *flekxi* berbentuk persegi dengan ukuran 15 x 15 cm.

3. Desain kartu informasi

Bentuk kartu informasi yaitu persegi panjang yang berisi informasi sesuai dengan materi Kebudayaan Indonesia. Kartu informasi ini didesain menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan *Mate Paper* dengan ukuran 9 x 10 cm.

4. Desain Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan ini berbentuk persegi panjang yang berisi pertanyaan untuk siswa sesuai dengan materi Kebudayaan Indonesia. Peneliti mendesain kartu menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan *Mate Paper* dengan ukuran 9 x 10 cm.

5. Desain Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk ini berbentuk persegi panjang yang berisi petunjuk serta cara bermain pada monopoli ini. Kartu petunjuk ini didesain menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan *Mate Paper* dengan ukuran 15 x 20 cm.

6. Kartu Aset

Bentuk kartu pertanyaan yaitu persegi panjang yang berisikan aset kepemilikan dari provinsi yang memiliki harga jual, harga beli dan denda. Kartu aset ini didesain menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan *Mate Paper* dengan ukuran 6 x 9 cm.

7. Uang Mainan

Bentuk uang mainan yaitu persegi panjang, uang ini hanya bisa digunakan selama permainan berlangsung. Uang mainan ini didesain menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan *mate paper* dengan ukuran 8 x 4 cm

8. Pion

Pion pada permainan ini yaitu siswa itu sendiri yang akan dibuat kelompok yang ditandai warna pita berbeda bagi masing-masing kelompoknya.

9. Pita

Pita digunakan oleh setiap orang sesuai dengan warna kelompok masing-masing, pita diikatkan di lengan