

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang guru dengan peserta didik, media pembelajaran juga mempengaruhi belajar peserta didik. Media pembelajaran mengacu pada cara seorang guru menyampaikan informasi. Hal ini mencakup alat-alat yang terlihat secara fisik dan berupa materi pendidikan yang diberikan guru kepada peserta didik Melinda dalam (Yuanta, 2020, p. 92)

Dalam pembelajaran ini guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuat peserta didik terkesan pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran hanya mencatat materi saja, sehingga peserta didik hanya dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya saja, karena guru fokus pada metode ceramah, hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik tidak memperhatikan pelajaran apa yang disampaikan guru dalam proses pengajaran (Yalvema Miaz et al., 2019, p. 722)

Kesulitan belajar salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah yang menyebabkan peserta

didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang menjadikan pembelajaran monoton (Aslam et al., 2021, p. 36). Saat ini penerapan metode konvensional dalam proses pembelajaran masih sering digunakan dalam proses pembelajaran. Metode konvensional atau ceramah membuat peserta didik tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, karena pembelajaran bersifat satu arah sehingga menyebabkan kurang antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian (F. Wulandari et al., 2022, p. 2072) yang menyatakan pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Saran dari peneliti tersebut yakni berupa pemilihan media sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk merangsang dan menarik minat peserta didik dalam belajar selama proses pengajaran di kelas, sehingga mereka dapat bersikap proaktif dan berpikir kreatif. Pastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan dikomunikasikan dengan jelas. Dalam hal ini peran guru sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan guru, peran guru dalam proses pembelajaran tetap menjadi aspek penting. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang tentunya memerlukan inovasi

proses pembelajaran dan pemanfaatan teknologi seiring berjalannya waktu (Yalvema Miaz et al., 2019, p. 722).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah tergantung pada guru dan peserta didik. Permainan Monopoli juga dapat membantu peserta didik memahami konten di kelas. Hal ini membuat permainan monopoli ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memahami materi Adilah & Minasih dalam (Wijayanti et al., 2023). Seperti yang kita ketahui bahwa pada kenyataannya peserta didik sekolah dasar banyak yang kurang memiliki ketertarikan pada kebudayaan yang ada di Indonesia. Ini menjadikan ketika peserta didik memiliki ketertarikan yang kurang pada kebudayaan di Indonesia maka menurun pula semangat peserta didik saat mempelajari tentang kebudayaan yang dipelajari di sekolah. (D. Wulandari et al., 2023)

Media pembelajaran permainan monopoli ini sangat layak dan cocok untuk digunakan di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berfikir. menciptakan ke kompakkan saat bermain. Media permainan monopoli melibatkan peserta didik dan memudahkan dalam memperluas pengetahuannya terlebih lagi pada materi kebudayaan. Berdasarkan uraian di atas mengenai media permainan Monopoli yang dimainkan oleh banyak pemain, maka media permainan Monopoli sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran peserta didik di kelas. proses pembelajaran di kelas membuat peserta didik lebih bahagia, lebih aktif,

berpikir lebih kreatif, dan lebih mudah memahami (Yalvema Miaz et al., 2019, p. 722).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas IV yang bernama ibu Arnila Puspa Dini S.Pd SDN 2 Gelumbang adalah bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pada saat pembelajaran peserta didik relatif kurang menunjukkan pemahaman terhadap materi kebudayaan tersebut. Serta guru dalam proses pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pihak sekolah seperti buku paket, dan power point.

Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik cepat jenuh ketika mengikuti pembelajaran, peserta didik sering kali tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Peserta didik lebih banyak bermain dari pada memperhatikan guru, hal ini menjadikan pembelajaran di kelas kurang optimal (Athifah, dkk, 2019 dalam (Setiawan, 2021)

Bermain merupakan aktivitas yang mengembirakan dan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Bermain dan bergerak adalah aktivitas yang paling dicintai oleh anak dimana dengan dilakukan kegiatan bermain

dapat memberikan stimulus kepada anak dimana melalui permainan anak memperoleh pembelajaran Sujino, 2013, p. 134 dalam (Rahayu, 2021, p. 50). Menurut Slamet suyanto 2015, p. 124-126 dalam (fadlillah, 2017, p. 13) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangan. Dengan bermain anak dapat belajar hal baru yang belum anak ketahui sebelumnya. Selain itu bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, moral agama, sosial emosional dan seni. Selain semua aspek perkembangan anak tersebut, terdapat aspek perkembangan yang lain yang dapat dikembangkan melalui bermain, diantaranya imajinasi dan kreativitas anak dapat dibangun dan dikembangkan secara optimal.

Hal tersebut juga didukung oleh Piaget dalam tahapan perkembangan bermain pada anak membagi menjadi empat tahapan dimana pada tahap Operasional konkret (*social play*) tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. waktu bermain anak sudah menggunakan nalar atau logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainannya yang tepat untuk usia ini adalah permainan yang dapat menstimulasi cara berpikir anak. Misalnya permainan ular tangga, dakon, monopoli dan *puzzle*.

Solusi dalam beberapa masalah yang dihadapi guru dalam sebuah pembelajaran adalah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah tersedia menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta menggunakan media seperti permainan monopoli (Benton, dkk., 2021 dalam (May Sela et al., 2023, p. 508). Pilihan permainan sebagai media

pembelajaran didasarkan pada dampak positif yang dapat diberikan pada proses pembelajaran, terutama dalam memahami materi. Melalui permainan memberikan efek positif, melatih peserta didik belajar membuat keputusan dan menghibur selama proses pembelajaran. Permainan monopoli dipilih karena dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, membuat aktif, dan memungkinkan penyampaian materi yang nyata agar peserta didik lebih mudah mengingatnya. Dengan demikian, media monopoli yang akan dikembangkan oleh peneliti akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan media monopoli dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa media monopoli sangat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima materi dengan nyata, serta membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Choirunnisa & Arini, 2023, p. 788) Hasil penelitian dan pengembangan pada penerapan media *Polysoc (Monopoly Social)* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media *Polysoc (Monopoly Social)* juga memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi media *Polysoc (Monopoly Social)* yang telah dilakukan dengan beberapa validator dengan rata-rata 89,57% dengan kualifikasi "sangat layak" dan menunjukkan media *Polysoc (Monopoly Social)* yang telah dikembangkan terbukti valid dan layak digunakan. Penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran Mojenu “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu *Qr-Code* Pada Mata pelajaran IPS (Ventista Risma & Mawardi, 2023, p. 4725) Hasil validasi ahli media pembelajaran mendapatkan skor 91,6%, ahli materi mendapatkan skor 90,6%, dan ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 90%. Untuk hasil uji terbatas angket respon peserta didik diperoleh 98% sedangkan penilaian angket respon guru diperoleh 90%. Kesimpulan semua skor uji validasi ahli dan hasil uji terbatas berada pada kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran MOJENU layak, efektif, menarik dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media *Kalcer* Berbasis Monopoli Pada Materi IPAS Kelas IV SDN 2 Gelumbang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif karena dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi yang menyebabkan peserta didik tidak fokus.

3. Peserta didik kurang memiliki minat belajar pada kebudayaan di Indonesia sehingga perlu dikembangkan media untuk membuat peserta didik lebih tertarik pada materi kebudayaan di Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti akan membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan media *kalcer* berbasis monopoli.
2. Muatan mata pelajaran yang akan diteliti adalah pembelajaran IPAS pada materi bab 6 (Indonesiaku Kaya Budaya) topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) Yaitu tentang pakaian adat, rumah adat, makanan tradisional yang berasal dari pulau Sumatra.
3. Peserta didik yang akan diteliti yaitu kelas IV SDN 2 Gelumbang.

1.4 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesiaku Kaya Budaya) topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV valid?

2. Bagaimana mengembangkan media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesia Kaya Budaya) Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV yang praktis?
3. Bagaimana keefektifan hasil dari media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesia Kaya Budaya) Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesia Kaya Budaya) Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV yang valid.
2. Untuk menghasilkan media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesia Kaya Budaya) Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV yang praktis.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesia Kaya Budaya) Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) kelas IV.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

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

- a) Kegunaan Teoritis

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

b) Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya media *kalcer* berbasis monopoli pada pembelajaran IPAS (Indonesiaku Kaya Budaya) di kelas IV ini bisa menciptakan suasana kelas yang menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak merasa bosan dalam belajar.
- 2) Dengan adanya media *kalcer* berbasis monopoli ini bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui perangkat belajar yaitu media permainan monopoli.

2. Bagi Pendidik

- 1) Media *kalcer* berbasis monopoli yang sudah diterapkan dan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran IPAS (Indonesiaku Kaya Budaya) topik B (Kekayaan Budaya Indonesia).
- 2) Dikelas IV supaya bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, menarik minat peserta didik untuk belajar, dan sebagainya.

3. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan media *kalcer* berbasis monopoli pada hasil penelitian berupa produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebuah referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut di kelas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang pengembangan media *kalcer* berbasis monopoli dalam pembelajaran IPAS serta dapat menjadi bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada saat melakukan penelitian di kelas IV yaitu media *kalcer* berbasis monopoli pada materi IPAS. Yaitu media *kalcer* berbasis monopoli yang dikembangkan hanya berfokus pada materi IPAS kelas IV bab 6 (Indonesiaku kaya budaya), Media *kalcer* berbasis monopoli dimainkan berkelompok yang terdiri dari 2-4 orang atau lebih, permainan menggunakan dadu, untuk menjalankan permainan menggunakan pion, untuk papan permainan menggunakan aplikasi canva yang berukuran 50 cm × 50 cm. Terdapat peraturan dalam permainan. Kartu-kartu yang digunakan terbuat dari aplikasi canva (terdiri dari kartu petunjuk, kartu bonus, kartu kesempatan, dan kartu pertanyaan). Penelitian memiliki pembaharuan (Novelty) dari segi materi yang biasa dibahas lebih secara menyeluruh dari

setiap pulau di Indonesia sedangkan dalam penelitian saya lebih menekankan kebudayaan yang berasal dari pulau sumatra sehingga memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dalam penggunaan media *kalcer* berbasis monopoli. Penggunaan kartu permainan dalam media *kalcer* berbasis monopoli lebih menarik, mudah dipahami, gambar yang lebih beragam serta penggunaan corak dalam kartu tersebut lebih menarik sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dalam bermain media *kalcer* berbasis monopoli