

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berkualitas adalah serangkaian proses yang memperhatikan komponen-komponen pengajaran salah satunya adalah kurikulum. Di Indonesia sendiri tercatat revisi kurikulum telah dilakukan beberapa kali yang tujuannya tidak lain untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, penyesuaian kurikulum tersebut telah melalui pertimbangan salah satunya adalah agar tercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. (Aminullah, Herna, Witar, Misna, Elihami, 2022, p. 25).

Tujuan pembelajaran menurut Budiman adalah Keberhasilan pendidikan yang tujuan utamanya meningkatkan sumber daya manusia, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan ini adalah kemampuan guru dalam melakukan dan memanfaatkan penilaian, evaluasi proses, dan hasil belajar. Kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. (Noprinda, Soleh, 2019, p. 169)

Berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dilihat dari bagaimana cara ia mengemukakan pendapat, tanggung jawab, serta keterlibatannya dalam kelompok belajar.

Disamping itu, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri, yaitu peserta didik berusaha mempelajari sesuatu atas kehendak dan kemampuannya atau usahanya sendiri. Sehingga dalam hal ini guru hanya berperan sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. (Aini, Syachruroji, Hendracipta, 2019, p. 68)

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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Ilmu pengetahuan alam diajarkan memulai kegiatan pembelajaran yang aktif dan menekankan pada hasil belajar kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan adalah agar terciptalah kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. (Farezi, Taufiq, Akhwani, Nafia'ah, 2020, pp. 408-409)

Pembelajaran IPS wajib diberikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan sekolah dasar walaupun dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya seperti Bahasa Indonesia, IPA, Matematika SBdp dan sebagainya. Mata pelajaran IPS diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk belajar mengenai diri sendiri dan alam sekitarnya. Proses pembelajaran IPS menekankan pada proses pembelajaran secara langsung, karena peserta didik mendapatkan gambaran secara konkret mengenai materi yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran monopoli Pahlawanku yang disusun oleh

guru dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPS dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa harus diberikan pembelajaran yang efektif guna meningkatkan mutu dan hasil belajar disekolah. Oleh sebab itu, guru harus menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran terutama pelajaran IPS, sehingga pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa. Seorang tenaga pengajar idealnya mempunyai metode atau model, strategi, maupun media pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Salah satunya strategi dan media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli Pahlawanku.

Perlunya pengembangan pembelajaran bertujuan agar siswa lebih aktif dan guru sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksudkan adalah pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran monopoli Pahlawanku. Media pembelajaran monopoli Pahlawanku merupakan bagian dari bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (Andriana, Alamsyah, Tambun, 2020, p. 164).

Melalui media pembelajran monopoli Pahlawanku guru mendapat kesempatan untuk memancing peserta didik agar terlibat aktif dengan materi yang dibahas. media pembelajran monopoli Pahlawanku juga dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif. Dengan pembelajaran aktif, peserta didik mendapat pengalaman langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan.

Perangkat pembelajaran dapat diaplikasikan dengan berbagai cara salah satunya adalah media pembelajran monopoli Pahlawanku (Rahayu, Budiyo, 2018, p. 250).

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan peneliti terhadap wali kelas IV di SD Negeri 19 Rambang Niru menunjukkan bahwa guru hanya memakai buku tematik sebagai bahan ajar dan kurangnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantara guru lebih suka hanya dengan menggunakan materi yang telah ada pada buku yang diberikan oleh pemerintah saja. Sehingga sumber informasi siswa hanya sebatas guru saja padahal dalam kurikulum 2013 sangat menuntun adanya pemanfaatan berbagai media, sumber, dan bahan ajar yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh data hasil belajar IPS pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 siswa kelas IV dengan KKM 70, dimana masih banyak rata-rata ketuntasan siswa dibawah nilai KKM tersebut.

Maka dari itu dibutuhkan peran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media oleh guru selama ini harus dikurangi sedikit demi sedikit. Hal itu dilakukan agar anak tidak hanya memahami secara teoritis namun, juga secara praktisnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan media pembelajaran Monopoli Pahlawanku untuk memudahkan pemahaman dalam pembelajaran IPS. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi, rangsangan dalam kegiatan belajar dan sangat

berpengaruh pada psikologis perkembangan anak.

Media pembelajaran Monopoli Pahlawanku merupakan salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran IPS ini dapat merangsang siswa untuk memberikan pemahaman dan mendorong siswa untuk lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran monopoli Pahlawanku sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran, gagasan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Endraswara, 2017,p. 2). Perbedaan pada Media monopoli yang akan di kembangkan dengan monopoli yang sudah pernah dikembangkan adalah terdapat pada tema materi yang digunakan.

Hasil penelitian Risma (2019) menyatakan Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Monopoli pada tematik tema 5 Ekosistem sub tema 2 hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem ditinjau dari validasi ahli, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi serta ditinjau dari respon guru dan respon siswa. Media pembelajaran monopoli termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini berdasarkan dari keseluruhan validasi ahli dengan presentase 82%, respon guru 86%, dan respon siswa 98%.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu media alternatif dalam memudahkan pembelajaran. Oleh karena peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran monopoli dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pahlawanku Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, hanya memanfaatkan bahan ajar yang tersedia sehingga kurang menarik perhatian siswa kelas IV.
- b. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang begitu aktif
- c. Kurangnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Nilai rata-rata ketuntasan siswa dibawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah disampaikan, peneliti membatasi penelitian ini pada: Pengembangan media monopoli pada materi Pahlawanku siswa SD kelas IV yang valid dan praktis.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi Pahlawanku di kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi Pahlawanku di kelas IV SD yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli pada materi Pahlawanku di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli pada materi Pahlawanku di kelas IV SD yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya dan menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat memberikan pengalaman kepada siswa kelas IV SD agar mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran.

3) Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Kertas yang digunakan berukuran A4
2. Komponen media pembelajaran monopoli yang dikembangkan adalah kata pengantar, kompetensi, petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik, pada pembelajaran IPS, proyek 1 (desain, pembahasan, kesimpulan). Proyek II (desain, lembar jadwal, lembar data hasil, pembahasan, kesimpulan), dan latihan soal
3. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan memuat sintks model pembelajaran IPS. Komponen media pembelajaran monopoli juga memfasilator pelatihan kemampuan pemecahan masalah kolaboratif