

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual siswa tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.¹

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.²

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (UIN Malang: Maliki Press, 2012), 5.

² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori & Aplikasi)*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 73

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai salah satu ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPA merupakan upaya guru memberikan pelajaran siswa melalui penerapan berbagai model pembelajaran, menggunakan alat dan media belajar yang dipandang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI.³ IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam, baik yang menyangkut makhluk hidup maupun benda mati.⁴

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA diperlukan adanya perangkat pembelajaran yang mendukung, diantaranya berupa bahan ajar, modul, lembar kerja siswa, dan salah satunya adalah media pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu, Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.⁵

Menurut Rudi Susila dan Cepi Riyana, media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*Joyfull learning*), misalnya peserta didik

³ Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012), 2

⁴ Yohanes Surya, *IPA dibuat Asyik kelas 4 SD*, (Jakarta: PT. Armandelta Selaras, 2002), V

⁵ Arief S.Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), 6.

yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Sindang Sono 5 mengenai pembelajaran IPA Kelas IV, pembelajaran yang masih menempatkan guru sebagai sumber pengetahuan dan sangat jarang ditemukan siswa terlibat dengan aktivitas proses belajar, penggunaan sumber belajar atau media pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan yang diberikan oleh guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru sehingga membuat siswa bosan dan jenuh. Pada dasarnya siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret bukan abstrak. Sehingga siswa tidak memiliki gambaran yang konkret tentang materi yang sedang dipelajari dan antusiasme serta motivasi siswa dalam belajar IPA kurang. Penggunaan media masih terbatas diakibatkan dari keterbatasan waktu maupun fasilitas. Hal ini menjadi salah satu faktor hambatan dalam penyampaian pesan pembelajaran yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran IPA pun di kelas masih cenderung menggunakan metode konvensional.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran IPA, diperlukan adanya upaya guru dalam menggunakan sumber belajar maupun media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan siswa dalam belajar

sesuai dengan karakteristik siswa SD. Sumber belajar bisa didapat selain dari buku ajar merupakan faktor eksternal siswa yang mampu memperkuat motivasi internal untuk belajar. Merujuk pada ungkapan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.⁶

Salah satu cara pembelajaran yang mampu memengaruhi aktivitas pembelajaran adalah mengembangkan media *Education Game*. Media *Education game* merupakan media permainan yang memiliki unsur pendidikan yang dapat digunakan untuk mendidik atau digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain menjadikan peserta didik aktif belajar. Salah satu media *education game* yang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah monopoli. Menurut Rubin, permainan monopoli termasuk permainan dengan peraturan. Kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini siswa sudah mematuhi dan bersedia mematuhi aturan permainan.⁷ Monopoli termasuk suatu permainan yang digemari anak dan mudah dalam memainkannya.

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggaunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), 2

⁷ Andang Ismail, *Education Game, (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006. 42.

Monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih pemahaman materi pembelajaran. Belajar juga bisa dengan menggunakan permainan. Artinya, belajar sambil bermain. Dimana permainan merupakan dunia anak-anak, dengan menempatkan anak sebagai pusat proses pembelajaran. Sedangkan dari segi permainan, siswa dapat belajar tanpa tekanan dan pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung akan mengaktifkan siswa karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan.

Permainan monopoli IPA tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara signifikan serta meningkatkan nilai akhir belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa lebih suka belajar tanpa tekanan, berinteraksi dengan teman dan bermain. Motivasi dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif serta memelihara ketekunan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Untuk itu perlu dikembangkan perangkat permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit di Kelas IV SD Negeri Sindang Sono 5 Kecamatan Sindang Jaya Kabupaten Tangerang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang berkaitan dengan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menempatkan guru sebagai sumber pengetahuan dan sangat jarang siswa terlibat dengan aktivitas dalam proses belajar
2. Hambatan guru dalam pembelajaran terkait dengan minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA yang belum melibatkan siswa secara aktif
3. Bahan ajar maupun media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa
4. Belum dilaksanakan pembelajaran dengan media monopoli IPA

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

1. Pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media permainan monopoli untuk siswa kelas IV di SD Negeri Sindang Sono 5
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran IPA di Kelas IV Tentang materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat penulis uraikan beberapa pokok permasalahan sebagai acuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit di kelas IV SD/MI?
2. Model media permainan monopoli seperti apakah yang efektif untuk meningkatkan respon siswa kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan media permainan monopoli pembelajaran IPA pokok bahasan perubahan kenampakan bumi dan benda langit.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan melakukan penelitian pengembangan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran IPA:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media permainan monopoli pembelajaran IPA untuk siswa kelas 4 SD materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit

2. Menghasilkan produk permainan monopoli IPA untuk siswa kelas IV SD/MI pada materi kenampakan perubahan bumi dan langit.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit di SD Negeri Sindang Sono V ini meliputi:

1. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran
 - b. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan
2. Bagi Siswa
 - a. Sebagai alat bantu media pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa.
 - b. Memberikan pengalaman belajar dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran sehingga dapat mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

c. Membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dengan karakteristik peserta didik kelas 4 yaitu belajar sambil bermain.

3. Bagi Sekolah

a. Dapat menambah sarana media pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

a. Menambah pengetahuan tentang pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan; terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Tinjauan Pustaka; terdiri dari kajian Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir

BAB III adalah Desain/Prosedur Penelitian berisi tentang; Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Rancangan Produk, dan Tahap Pengembangan.

BAB IV adalah Hasil Penelitian; terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V adalah Penutup; terdiri dari Kesimpulan dan Saran Penggunaan.

