

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pendidikan di sekolah, karena setiap guru harus menguasainya, dapat disimpulkan bahwa media secara umum diartikan sebagai alat perantara atau pengantar, pembelajaran berfungsi sebagai kondisi yang mendukung seseorang dalam menjalani proses kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu efektivitas pembelajaran (Kristanto, 2016, h. 5-6). Seperti yang dinyatakan oleh Gunawan & Ritonga (2019, h. 30) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa serta memastikan bahwa siswa memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan benar.

Dengan hadirnya Media pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah. Untuk memastikan penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif, media tersebut perlu dikembangkan dengan baik. Dengan demikian, tercipta media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran akan mencapai hasil optimal jika proses pembelajarannya berjalan dengan efektif. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan

pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang tepat. Oleh karena itu hendaknya guru menciptakan interaksi agar proses pembelajaran tidak monoton, guru dapat berinteraksi dengan siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru adalah menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan dengan sebaik-baiknya guna menunjang keaktifan dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk benda konkret. Menurut Pagarra et al. (2022, h. 11) media pembelajaran merupakan segala perangkat perantara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara baik dan efektif kepada siswa. Media pembelajaran menjembatani materi-materi yang abstrak menjadi materi konkret dihadapi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran dapat berupa buku, komik, permainan domino, ludo literasi, permainan monopoli dsb.

Permainan monopoli merupakan permainan tradisional yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Media monopoli dirancang semenarik mungkin agar siswa dapat memahami bahan pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Monopoli dipilih sebagai salah satu hasil pengembangan media pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman dalam Risma, et all (2019) yaitu permainan monopoli menyenangkan dan memungkinkan meningkatkan keaktifan belajar siswa serta memberikan umpan balik secara langsung, menarik, dan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selain itu, penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dibuktikan dengan penelitian Cici (2020) penelitian yang dilakukan oleh Cici

Annisa pada tahun 2020 berjudul "Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Two Stray* pada Tema Keberagaman yang Indah di Negeriku untuk siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur" menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,60, yang masuk dalam kategori sangat baik. sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 4,66 kategori sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa monopoli dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menyimpulkan Media monopoli dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan begitu guru dapat merancang media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 024766 Binjai menunjukkan bahwa dengan pembelajaran IPAS pada muatan IPS materi "Norma dan Adat istiadat". Pelajaran IPAS dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan belum menggunakan media pembelajaran. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh kurangnya penerapan media pembelajaran IPAS dan mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Selain itu saat proses pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*). Nilai hasil belajar siswa pada matapelajaran IPAS menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 024766 Binjai masih banyak yang belum memenuhi ketuntasan nilai KKTP (70). Berikut keterangan jumlah siswa kelas IV beserta kategori siswa Yang lulus KKTP, tidak lulus KKTP dan siswa yang nilainya sama dengan KKTP.

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil UTS Siswa Kelas IV
SDN 024766 Binjai T.A 2023/2024**

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
IPAS	<70	11	50%
	=70	6	27%
	>70	5	23%
Jumlah		22	100 %

Berdasarkan tabel 1.1 hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS termasuk dalam kategori rendah. Hal ini terlihat dari fakta bahwa hanya 5 siswa dari total siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP 70 yang menyusun 23% dari keseluruhan siswa, Ada 6 siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan KKTP, mencakup 27% dari keseluruhan siswa, sedangkan 11 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP, yang merupakan 50% dari jumlah total siswa. Berdasarkan data hasil belajar tersebut dapat dikategorikan sebagai rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran yang monoton adalah salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. jika permasalahan tersebut terus terjadi, maka akan menyebabkan kurangnya semangat belajar dapat menghalangi prestasi akademis siswa dan berpotensi menimbulkan dampak negatif, Jika siswa kehilangan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran, mereka cenderung menjadi pasif dan kurang berpartisipasi (Melati et al.,2023). Seorang guru dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran dengan begitu siswa menjadi aktif. Pendidik dapat menggunakan alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan interaksi antara guru dan siswa. Di mana siswa dapat belajar sambil bermain dan didorong untuk menjadi kreatif, responsif, dan aktif berinteraksi. Salah satu langkah solutif untuk

mengatasi masalah tersebut di SD Negeri 024766 Binjai adalah mengembangkan media pembelajaran Monopoli.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, tujuan Pengembangan media pembelajaran monopoli dilakukan dengan tujuan meningkatkan pencapaian hasil belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS tentang Norma dan Adat istiadat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPAS Pada Materi Norma dan Adat istiadat Kelas IV SD Negeri 024766 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pembelajaran masih monoton sehingga siswa kurang antusias terhadap proses pembelajaran.
- b. Media yang digunakan masih tergolong sederhana, berbahan kertas karton, terbuat dari kertas karton, dan peralatan peraga.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses mengajar dan belajar masih kurang bervariasi dan kurang mendukung dalam peningkatan hasil belajar.
- d. Rendahnya hasil belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, dalam penelitian ini akan difokuskan pada dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli

- b. Matapelajaran IPAS Pada Materi Norma dan Adat istiadat
- c. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 024766 Binjai T.A 2023/2024
- d. Media pembelajaran monopoli ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 024766 Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai T.A 2023/2024?
- b. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai T.A 2023/2024?
- c. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Validitas media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai.
- b. Praktikalitas terkait kemudahan media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai.

- c. Efektivitas terkait dengan keefektifan penggunaan media pembelajaran monopoli IPAS pada materi Norma dan Adat istiadat kelas IV di SD Negeri 024766 Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, penelitian pengembangan ini dapat memberikan kontribusi dan ide baru yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu pendidikan. Dan menjadi sebuah instrumen atau sarana pembelajaran yang efektif dan efisien di Sekolah Dasar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan siswa secara optimal.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan semua praktisi pendidikan.

a. Bagi Sekolah

Pengembangan media monopoli ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

b. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan ide kreatif dalam melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui menggunakan media pembelajaran monopoli.

c. Bagi Siswa

Menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran monopoli.

