

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang telah disepakati sebagai isu utama di semua negara. Kualitas pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat diukur dari kualitas pendidikan bangsa atau negara tersebut.

Sejak tahun 1972 UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) atau Organisasi Pendidikan, Ilmu pengetahuan, dan Kebudayaan PBB menegaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai kunci membuka jalan dalam membangun dan memperbaiki negaranya (Nandika, 2007)

Pada kenyataannya jika merujuk pada data kualitas pendidikan yang terlihat pada hasil survey PISA yang dirilis pada tahun 2019 yang mana survey PISA merupakan salah satu acuan dasar penilaian kualitas pendidikan di dunia yang menilai kemampuan membaca, matematika dan sains. Studi pada tahun 2018 ini menilai 600.000 anak berusia 15 tahun dari 79 negara setiap tiga tahun sekali. Studi ini membandingkan kemampuan matematika, membaca dan kinerja sains tiap anak. Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) menyatakan peringkat *Programme for International Student Assessment (PISA)* Indonesia pada tahun 2018 turun apabila dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2015. Indonesia termasuk pada yang terendah berdasarkan survei tahun 2018. Untuk kategori kemampuan membaca atau literasi Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah yaitu peringkat 74 dari 79 negara. Kategori matematika Indonesia berada di peringkat 7 dari

bawah yaitu peringkat 73 dari 79 negara. Kemudian untuk kategori Sains Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah yaitu urutan ke-71 dari 79 negara. Melihat kondisi seperti yang telah di jelaskan, salah satu upaya yang dapat dilaksanakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan peningkatan mutu pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat hubungan interaksi antara tenaga kependidikan (guru/pengajar) dan siswa untuk mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, yakni kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dengan adanya kurikulum pembelajaran maka dibutuhkannya media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran proses belajar mengajar lebih efektif dan juga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun. Pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan ia berpikir. Benda nyata

dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Membuat media pembelajaran juga tentunya dibutuhkan terobosan baru untuk menciptakan media yang menarik yang bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah dengan media permainan. Di dunia ini hampir semua orang menyukai permainan. Salah satu permainan yang terkenal adalah monopoli. Monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai. Maksud menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan tentunya di desain sesuai kebutuhan pendidik dan siswa sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dilapangan terhadap 3 sekolah dasar yaitu SDN Kersagalih, SDN 1 Sodong, dan SDN 1 Cikalong. Ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang nilai IPA masih dibawah KKM terutama dalam tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku materi keragaman hewan. Hal tersebut dikarenakan minimnya pengembangan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Media yang digunakan guru masih berupa cetakan

gambar yang terdapat pada buku tematik siswa, dan buku guru. Masalah lainnya yaitu siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran karena siswa kurang mengerti pelajaran yang di sampaikan. Semua itu diakui oleh guru dari masing-masing sekolah yang di wawancara.

Berdasarkan paparan masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada materi keragaman hewan dan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD Pada Materi Keragaman Hewan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku.
2. Kurangnya media pembelajaran dari guru mengenai materi tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku.
3. Siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.
4. Menggunakan media pembelajaran seadanya

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti memperoleh kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi Ilmu Pengetahuan Alam pada penelitian ini fokusnya tentang materi keanekaragaman hewan Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.
2. Peneliti menguji pengembangan media pembelajaran monopoli hanya dalam materi tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku.
3. Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 1 Sodong.
4. Sekolah yang diteliti adalah kelas IV di SDN 1 Sodong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Monopoli Negawan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD?
2. Apakah media pembelajaran Monopoli Negawan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran Monopoli Negawan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.
2. Keefektifan media pembelajaran Monopoli Negawan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi atau masukan bagi pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- a. Bagi pendidik sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media Monopoli Negawan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
- b. Bagi siswa memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran Monopoli Negawan serta membangun kemampuan berfikir secara mandiri.