

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Inovasi dalam dunia pendidikan dianggap sebagai suatu aspek yang penting dalam memecahkan masalah pendidikan. Berkaitan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berinovasi, seseorang guru harus memiliki kemampuan mendesain, memilih dan mengembangkan suatu proses pembelajaran yang inovatif. Berkaitan dengan itu Syaefudin (2012: 3) mengatakan inovasi merupakan suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Dengan kata lain inovasi yang dimaksud merupakan bentuk gagasan berupa ide baru yang dihasilkan dari tindakan dan pemikiran seseorang atau kelompok orang dalam memecahkan masalah.

Dunia pendidikan memerlukan berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan khususnya di sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya dengan penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai penghubung pesan dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Berkaitan dengan itu media pembelajaran menurut Gagne & Briggs (Arsyad, 2011: 4) meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Oleh karena itu, media merupakan alat yang digunakan dalam menjembatani materi dengan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Pemilihan media yang tepat bagi seorang guru harus mempelajari bagaimana media yang baik dan tepat, sehingga tujuan belajar mengajar dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajarnya. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi pada diri manusia, yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Dalam pernyataannya Sadirman (2016: 75) mengatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Dengan kata lain motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapainya.

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran, karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Berkaitan dengan itu Sadirman (2016: 83) mengatakan bahwa indikator aktivitas siswa ketika pembelajaran yang menggambarkan siswa kurang memiliki motivasi belajar antara lain siswa kurang tekun mengerjakan tugas yang diberikan guru, mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, kurangnya minat dalam mencari dan memecahkan soal-soal, serta kurangnya minat dalam belajar, seperti berbicara ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan. Kurangnya motivasi belajar disebabkan karena terlalu monotonnya suasana pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan nuansa baru dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, terdapat ketidak sesuaian peran media dalam memotivasi siswa dalam belajar. Hasil ini terlihat ketika kegiatan observasi di kelas IV SDN Bumiayu 03 dengan jumlah siswa sebesar 25, dengan hasil rata-rata siswa yang kurang memiliki motivasi belajar sebesar 60, 71%. Sedangkan dari hasil observasi di kelas IV SDN Kalierang 02 yang berjumlah 25, siswa yang kurang memiliki motivasi belajar sebesar 52%. Jadi, berdasarkan hasil rata-rata dan metode yang diterapkan guru, menunjukkan siswa kurang memiliki motivasi belajar. Hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 4.

Berkaitan dengan keterbatasan media, dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 menemukan beberapa masalah diantaranya, kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu 03 yang menyatakan bahwa “Hanya beberapa siswa saja yang mengikuti pembelajaran dengan baik selebihnya kurang aktif bertanya, siswa mengobrol sendiri sedangkan ketika ditanya siswa hanya diam”. Pernyataan yang sama menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kalierang 02 menyatakan bahwa “Ada beberapa anak yang aktif dan selebihnya kurang aktif dalam pembelajaran”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru membutuhkan suatu perubahan agar dapat membuat siswa aktif pada saat pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 4.

Hasil lain yang menunjukkan keterbatasan media adalah dari pernyataan guru yang mengatakan, kurang tercapainya pada indikator pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Guru membutuhkan media untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dan menambah koleksi media di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Bumiayu 03 yang menyatakan “Ya saya membutuhkan media baru, karena media sangat membantu dalam menyampaikan materi agar siswa tidak bosan dalam belajar”. Sedangkan menurut hasil wawancara lain dengan guru kelas IV SDN Kalierang 02

menyatakan “Saya membutuhkan jika media tersebut belum ada di sekolah”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran agar dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar. Hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 4.

Berkaitan dengan minat siswa mengenai kesenangan dalam bermain kelompok, dari kelas IV SDN Bumiayu 03 sebanyak 25 siswa, berdasarkan dari angket kesenangan dihasilkan bahwa 15 siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan cukup tinggi dengan rata-rata sebesar 53, 33% dan 10 siswa tidak memiliki tingkat kesenangan pada permainan dengan rata-rata sebesar 46, 67%. Sedangkan di kelas IV SDN Kalierang 02 sebanyak 25 siswa, berdasarkan dari angket kesenangan dihasilkan bahwa 15 siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan cukup tinggi dengan rata-rata sebesar 53, 33% dan 10 siswa tidak memiliki tingkat kesenangan pada permainan dengan rata-rata sebesar 46, 67%. Dengan demikian tingkat kesenangan siswa pada kelas penelitian menunjukkan siswa memiliki tingkat kesenangan pada permainan. Dalam hal ini untuk menghubungkan suatu materi pembelajaran maka diperlukan suatu media yang tepat untuk mencapai indikatornya. Berkaitan dengan kesenangan siswa dalam permainan berkelompok, MOPI (Monopoli Pintar) salah satu media yang dapat digunakan dalam permainan berkelompok.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan angket minat di kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 maka diperlukan penggunaan media pembelajaran

yang berbeda agar dapat mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, media yang inovatif juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berkaitan dengan media yang menarik dan menyenangkan, salah satu media pembelajaran yang tepat adalah MOPI (Monopoli Pintar). Media monopoli sendiri menurut Sartikaningrum (2013: 38) merupakan permainan yang rata-rata diketahui siswa, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Dengan penggunaan media monopoli, siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar.

Pemilihan media pembelajaran, seorang guru harus dapat memahami karakteristik siswa itu sendiri yang tidak lepas dari tahap perkembangannya.

Berkaitan dengan karakteristik siswa, kelas IV merupakan tahap perkembangan dengan rentang 7 hingga 11 tahun. Menurut Piaget dalam Santrock (2007: 50) dalam tahap ini, anak dapat melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif selama penalaran dapat diterapkan pada contoh khusus dan konkret. Oleh sebab itu, dengan penggunaan media monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Siswa diharapkan dapat memiliki minat untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar pada diri siswa.

Berdasarkan data awal yang telah disampaikan mengenai motivasi belajar siswa kelas IV, maka dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan mengembangkan satu media pembelajaran berupa MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa kurang memiliki motivasi belajar.
3. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah.
4. Kondisi pembelajaran di SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 masih dilakukan secara konvensional, lebih banyak menggunakan metode ceramah.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian yang dilakukan di SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02 dalam hal ini penulis akan membatasi penelitian berdasarkan identifikasi masalah yaitu tentang keterbatasan media pembelajaran di sekolah dan siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. Maka diperlukan pengembangan

media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) dirancang bertujuan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri.
2. Media pembelajaran MOPI (Monopoli Pintar) yang dikembangkan sesuai dengan materi subtema keunikan daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Bahan pembuatannya meliputi bener, pion, kartu, dan papan triplek dengan ukuran panjang 50 cm, lebar 50 cm, dan tebal 0,5 cm.
4. Manfaatnya sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran.
5. Sistematika permainan MOPI (Monopoli Pintar):
 - a. Dimainkan secara berkelompok dengan masing-masing kelompok empat-lima orang siswa.
 - b. Pemain menentukan urutan permainan dengan cara hompimpa.
 - c. Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan berjalan terlebih dahulu.
 - d. siswa yang dapat menjawab soal-soal dalam permainan akan mendapat poin.
 - e. Pemain yang menang adalah yang paling banyak memiliki tanah dan yang paling kaya.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun masyarakat pada umumnya mengenai pengembangan media pembelajaran MOPI

(Monopoli Pintar) subtema keunikan daerah tempat tinggalku terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bumiayu 03 dan SDN Kalierang 02.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mempersiapkan berbagai sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran, dan sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

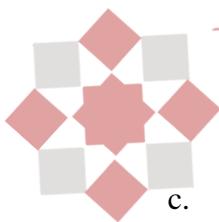
b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran baru yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembelajaran yang lebih baik.

c. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti



Penelitian ini digunakan sebagai penambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman berharga yang bermanfaat sebelum benar-benar terjun langsung menjadi seorang guru.

H. Asumsi Pengembangan

1. Terbatasnya media pembelajaran di sekolah untuk membantu siswa dalam proses belajar.
2. Media pembelajaran monopoli dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Produk pengembangan media pembelajaran ini memiliki konsep belajar sambil bermain agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

