

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Faktor penting dari majunya suatu bangsa atau maju mundurnya negara saat ini dan yang akan datang disebabkan pembelajaran yang terjadi pada peserta didiknya. Apalagi pada generasi saat ini, tanpa adanya pembelajaran orang akan kesulitan untuk maju.<sup>1</sup> Jadi, pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Pendidikan dengan kualitas yang baik akan memberikan pengaruh yang baik juga pada masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, tujuan dari pendidikan nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring berjalannya waktu ke waktu, tentunya terjadi pembaharuan dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas pendidikan, seperti perubahan yang terjadi pada kurikulum, metode dalam belajar, media yang digunakan serta sarana dan prasarana pendidikan. Dari

---

<sup>1</sup> Riza Umatin Masrifah, Rofiqoh Firdausi, "Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Mapel IPS Kelas IV MI NU Sunan Giri Tamanayu". *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*. Vol. 1 2021. 453-457

sini pendidik harus bisa memberikan pembelajaran yang aktif baik guru maupun peserta didiknya serta memberikan inovasi. Memberikan pembelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerima dan selalu mengingat apa yang telah dipelajarinya. Dalam pembelajaran media juga membutuhkan pembaharuan, hal ini dilakukan agar siswa tidak mudah jenuh saat proses kegiatan belajar mengajar oleh karena itu pendidik memiliki peran untuk mencegah peserta didiknya agar tidak mengalami kejenuhan dalam belajar di dalam kelas.<sup>2</sup>

Media memiliki fungsi bukan hanya sekedar sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan, akan tetapi media juga dapat difungsikan sebagai alat penunjang dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang bersifat tersirat dapat dipahami melalui media tersebut dengan baik. Dalam penggunaannya, media memudahkan pendidik dalam memberikan rangsangan atau stimulus pada peserta didik. Media dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan yang tidak hanya dapat digunakan oleh pendidik atau guru akan tetapi bisa digunakan oleh peserta didik juga. Dalam penggunaannya antara guru dan siswa dapat bekerja sama untuk memanfaatkan media agar bisa mendapatkan hasil dari pembelajaran menggunakan media tersebut memuaskan. Kerja sama yang **dilakukan** oleh guru dan siswa tersebut berupa penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas

---

<sup>2</sup> Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn". *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 2021. 1-5

berlangsung dengan cara yang sesuai. Jika dalam penggunaan media sudah sesuai bisa menjadi salah satu sarana untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang dipelajari maupaun siswa yang menerima materi.<sup>3</sup>

Salah satu media yang digunakan adalah media monopoli keberagaman budaya. Monopoli merupakan suatu permainan papan dimana para pemainnya berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara mengambil giliran untuk melempar dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak. Dengan adanya media monopoli ini pendidik berharap dapat membantu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, dengan adanya media ini pendidik juga berharap pembelajaran yang dilakukan dapat membuat peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan serta memberikan hasil maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media monopoli ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik, agar peserta didik merasa senang dengan bermain

---

<sup>3</sup> Nurul fitri hidayati, "Pengembangan Media Peta Kebudayaan Pada Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Kelas IV". *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi ke-10* 2019, 994-1003

sambil belajar, tidak merasa tertekan saat belajar karena merasa santai dan tidak mudah jenuh.<sup>4</sup>

Dari hasil wawancara (27/08/2022) bersama guru kelas IV yaitu ibu N bahwa siswa kelas IV tersebut cukup sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi pelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, media yang digunakan juga hanya buku pendamping sehingga siswa kesulitan menangkap maksud dari materi yang disampaikan. Oleh karena itu disini peneliti berusaha membuat media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran IPAS pada sub materi keragaman budaya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Tema Keragaman Budaya (Moraya)” Di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Yayasan Perguruan Assa’idiyyah Kota Kediri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti rumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Assa’idiyyah kota Kediri?

---

<sup>4</sup> Eny Kurniawati, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn”. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 2021. 1-5

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Asa'idiyyah kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Asa'idiyyah kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Asa'idiyyah kota Kediri.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Asa'idiyyah kota Kediri.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran monopoli keberagaman budaya di SDI YP Asa'idiyyah kota Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk monopoli keragaman budaya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang diharapkan peneliti sebagai berikut :

1. Media monopoli menggunakan bahan dasar berupa *vinyl* yang sudah yang sudah didesain sedemikian rupa dengan ukuran 100 x 100 cm.
2. Kartu didesain menggunakan dengan kertas *art paper*.
3. Dadu dibuat dari kayu yang memiliki 12 sisi lalu dicat warna warni dan diberi angka.
4. Pion dibuat dari kayu yang didesain seperti anak buah catur.

5. Disertai desain pemanfaatan produk.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya pengembangan pada media monopoli keragaman budaya pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Menyediakan alternatif media belajar baru.
  - b. Meningkatkan minat belajar dan membaca materi yang dipelajari.
  - c. Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi Guru
  - a. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di dalam kelas.
  - b. Memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang sesuai.
  - c. Menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa digunakan pedoman atau acuan untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Media**

Asumsi pengembangan media monopoli keragaman budaya ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli menjadi media pembelajaran yang edukatif dengan submateri keberagaman budaya.

Keterbatasan dari pengembangan media monopoli keragaman budaya ini adalah :

1. Media monopoli keragaman budaya ini terbatas hanya mencakup materi keragaman budaya yang ada di Indonesia pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.
2. Penerapan hanya dilakukan pada kelas IV SDI YP Assa'idiyyah Kota Kediri.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran penelitian terdahulu yang peneliti lakukan peneliti, peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu dengan maksud agar tidak terjadinya pengulangan penelitian yang sama, berikut hasilnya :

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Elizabeth Detty, Edi Tandililing, dan Diah Mahmuda pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada materi kalor di SMP negeri 13 Pontianak dengan media permainan monopoli. Hasilnya adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi kalor setelah penggunaan media pembelajaran monopoli.<sup>5</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada materi yang digunakan, tempat penelitian, dan jenjang pendidikan yang digunakan oleh peneliti.

---

<sup>5</sup> Elizabeth Detty, Edi Tandililing, dan Diah Mahmuda, "Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor". *Universitas Tanjungpura Pontianak* 2019. 1-5

Sedangkan persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan dan media yang digunakan.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ariya dan Novanita Whindi Arini pada tahun 2021. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran monopoli sains atau monoin untuk mata pelajaran IPA semester 1 pada kelas 4 sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sains layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA semester 1 kelas 4 sekolah dasar.<sup>6</sup> Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada tempat penelitian dan materi penelitian yang akan digunakan peneliti. Sedangkan persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan, jenjang kelas yang diambil dan media yang digunakan.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi dan Nur Hasanah pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan media permainan monopoli tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas 3 SDN 8 Sokong. Media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan

---

<sup>6</sup> Muhammad Ariya dan Novanita Whindi Arini. "Media Monopoli Saina (Monoin) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV". *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 9 No. 2 tahun 2021. 269-275

keaktifan serta memberi motivasi peserta didik di dalam kelas saat belajar.<sup>7</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu materi yang digunakan, jenjang kelas dan tempat penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan, jenjang sekolah (SD/MI) dan media yang digunakan.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Eny Kurniawati pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>8</sup> Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan yaitu mata pelajaran yang berbeda, jenjang pendidikan dan tempat pelaksanaan penelitian. Sedangkan persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan, jenjang sekolah (SD/MI) dan media yang digunakan.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Miranda Nabila pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan

---

<sup>7</sup> Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi dan Nur Hasanah "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong". *Jurnal Ilmiah Profesi Kependidikan*. Vol. 6 No. 3 tahun 2021. 275-282

<sup>8</sup> Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn". *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 tahun 2021. 1-5

motivasi belajar siswa pada materi zakat pada mata pelajaran Fiqih dikelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang. Hasil dari penelitian tersebut terbukti adanya peningkatan setelah penggunaan media tersebut.<sup>9</sup> Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tempat penelitian, materi yang diambil oleh peneliti dan jenjang kelas yang berbeda. Sedangkan persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan dan media yang digunakan.

## H. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang biasa digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian mengujikan keefektifan produk tersebut.<sup>10</sup> Pengembangan yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah membuat media monopoli dengan tema keragaman budaya yang ada pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV.

### 2. Media Pembelajaran

Menurut Suryani, dkk., media adalah sesuatu yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan dan bisa memberikan rangsangan dalam berpikir, memberikan semangat, menarik perhatian dan

---

<sup>9</sup> Miranda Nabilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih (Studi Di Kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang)". *Skripsi UIN Sultan Maulana Hasanuddudin Banten* 2021.

<sup>10</sup> Maya Siskawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa", *Jurnal Studi Sosial*, Vol 4, No 1 tahun 2016. 73-83.

kemauan siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.<sup>11</sup> Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa monopoli yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi IPAS dengan baik.

### 3. Monopoli

Monopoli adalah permainan papan dimana para pemain berlomba-lomba dalam mengumpulkan kekayaan dengan peraturan mengambil giliran untuk melempar dadu dan bejalan pada petak sesuai dengan perolehan dadu yang dilempar dan menjawab pertanyaan yang tersedia.<sup>12</sup> Yang dimaksud peneliti yaitu permainan monopoli yang dimodifikasi oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

---

<sup>11</sup> Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi dan Nur Hasanah "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong". *Jurnal Ilmiah Profesi Kependidikan*. Vol. 6 No. 3 tahun 2021. 275-282

<sup>12</sup> Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn". *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 tahun 2021. 1-5