

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik yang ada pada suatu lingkungan sekolah. Yestiani dan Zahya (2020, hlm. 41) menyatakan bahwa pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik berupa proses perolehan pengetahuan dan informasi, peningkatan kreativitas, dan pembentukan sikap. Dengan begitu, suatu pembelajaran dapat diciptakan oleh guru dengan menyenangkan agar para peserta didik akan dapat mudah menerima suatu perolehan ilmu dan pengetahuan. Dalam PP No 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pada bab IV pasal 19 yang berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”. Berdasarkan pernyataan diatas dalam pembelajaran di kelas guru maupun sekolah dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara menyenangkan serta akan dapat meningkatkan bakat, minat, serta sisi psikologi peserta didik. Menurut Susilana (Rejeki, 2020, hlm. 338) kerumitan pemberian materi dalam suatu pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa akan dapat diatasi dengan kehadiran suatu media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dapat berupa media secara digital ataupun secara kontekstual.

Pendidikan di Indonesia mencakup banyak materi pelajaran yang digunakan dalam pendidikan formal yakni salah satunya terdapat pada sekolah dasar berupa pembelajaran seni. Menurut Dayanti, Respati, dan Gyartini (2021, hlm. 705) konsep pembelajaran seni mencakup beberapa aspek seperti kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap dan psikomotorik. Selain itu, dikatakan juga bahwa pendidikan seni adalah untuk mengembangkan kreativitas anak dan bukan membina anak untuk menjadi seorang seniman. Dengan begitu, pembelajaran seni yang berada terutama di sekolah dasar yakni untuk mengembangkan tingkat kreativitas anak berupa tingkat kognitif, afektif, dan juga tingkat psikomotorik

anak. Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran seni disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya yang meliputi beberapa aspek seperti seni rupa, musik, tari, drama, dan juga keterampilan.

Dalam dunia pendidikan dibutuhkan inovasi-inovasi baru yang akan dapat mendukung suatu proses pembelajaran. Salah satunya yakni dapat menggunakan permainan dalam media pembelajaran. Menurut Rohman (2015, hlm. 49) disesuaikan dengan hobi siswa yang berada di sekolah dasar yakni bermain dan bersenang-senang maka dapat dipilih media pembelajaran yang melalui permainan. Sofyan (Gray, 2017) mengatakan bahwa bermain merupakan konsep yang memuat pikiran suatu individu dengan kontradiksi apabila dipikirkannya secara mendalam. Dikatakan juga oleh Sofyan, Fauzi, Sahudi, Rustandi, Priyono, dan Indrayogi (Nolan dan Paatsch, 2017) bahwa bermain memiliki sebuah nilai untuk suatu pembelajaran dan perkembangan anak. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa apabila dengan menggunakan sebuah permainan dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa dalam proses penerimaan suatu pengetahuan serta para siswa tidak akan merasa jenuh karena dalam prosesnya siswa akan bersenang-senang sekaligus berpikir. Menggunakan permainan dalam media pembelajaran akan memberikan pengalaman secara nyata dan langsung untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran di sekolah dasar diperlukan memperhatikan karakteristik siswa. Menurut Piaget (Ibda, 2015) perkembangan kognitif anak terdapat empat tahap, tahap sensori-motorik (0 sampai 1,5 tahun), tahap pra-operasional (1,5 sampai 6 tahun), tahap operasional konkrit (6 sampai 12 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun keatas). Siswa kelas IV sekolah dasar sudah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret siswa mampu menggunakan pemikiran secara logika, namun diperlukan adanya alat bantu nyata sebab siswa masih mengalami kesulitan jika permasalahan secara logika. Alat bantu dapat dibuat secara konkret agar peserta didik mampu memahami sesuatu yang abstrak. Alat bantu yang dimaksud disini yakni media pembelajaran yang tentunya harus mampu melibatkan siswa dalam penggunaannya.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan konsep metode ceramah. Dimana konsep metode ceramah ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya membuat proses penyerapan pembelajaran menjadi kurang maksimal, karena pembelajaran menjadi satu arah. Selain itu, kekurangan dari metode ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kreativitas pada siswa. Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan lainnya dalam metode pembelajaran ini untuk mendukung kreativitas pada anak, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan bermain.

Permainan yang sudah tidak asing dengan anak-anak sekolah dasar yakni permainan monopoli. Dalam permainan monopoli dapat diintegrasikan menjadi media pembelajaran yang akan mendukung pembelajaran seni rupa tiga dimensi di kelas 4. Umayah (2019) (Kurniawati, 2021, hlm. 20) mengatakan bahwa monopoli adalah permainan berupa papan yang para pemainnya berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara melemparkan sebuah dadu, bergerak dengan mengikuti jumlah dadu yang keluar, dan menjawab pertanyaan yang berada pada petak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa permainan monopoli bukan hanya permainan biasa tetapi permainan yang akan dapat memberikan suatu pengetahuan dengan menjawab pertanyaan yang ada. Menurut Hidayat (2015, hlm. 219) penggunaan permainan sebagai media pembelajaran efektif akan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni budaya, karena pada dasarnya jiwa seorang anak adalah jiwa dari sebuah permainan. Dengan beberapa pendapat para ahli diatas, menggunakan media permainan monopoli dalam suatu pembelajaran di sekolah dasar akan dapat membantu siswa terutama dalam hal minat belajar dan dapat diintegrasikan permainan monopoli dalam suatu pembelajaran. Selain itu, dibutuhkan pula media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran seni budaya dan prakarya. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu peserta didik dalam membantu memahami materi-materi yang ada pada suatu mata pelajaran. Menurut Nursyam (2019) ada dua aspek yang mempengaruhi metodologi pembelajaran yakni metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.

Dapat dikatakan bahwa selain metode ada juga media pembelajaran yang dimana akan dimanfaatkan dan digunakan sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Media pembelajaran diklasifikasikan sebagai faktor eksternal yang mendukung proses belajar mengajar.

Kebanyakan pembelajaran di sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP, proses pembelajaran berfokus pada hasil belajar seperti produk atau proyek pembelajaran dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu, menurut observasi awal mayoritas pemberian materi SBdP pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dengan begitu peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas IV ditemukan bahwa untuk pembelajaran SBdP belum ditemukan media pembelajaran yang mendukung karena keterbatasan satu dengan hal lainnya. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan untuk pembelajaran SBdP materi seni rupa tiga dimensi pada kelas IV telah menggunakan beberapa media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sarasehan, Buaraheng, dan Wahyuni (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough” menyatakan bahwa penggunaan media playdough untuk pembelajaran seni rupa tiga dimensi mendapatkan hasil efektif serta siswa mampu dalam membuat karya walaupun masih tergolong kepada imitatif. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Aisy (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SBdP” mendapatkan hasil 91,8 % dalam uji cobanya dan dinyatakan dengan kriteria sangat baik. Maka dari itu, peneliti membuat media permainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran SBdP materi seni rupa tiga dimensi dikarenakan hasil yang terlihat sangat baik terdapat pada penggunaan media permainan diatas. Selain itu, siswa kelas 4 sekolah dasar tergolong ke dalam tahap operasional konkrit yang dimana siswa tersebut akan menggunakan pemikiran yang logis terhadap objek fisik.

Media permainan monopoli sudah digunakan oleh ke beberapa bidang studi di sekolah dasar, namun belum ditemukan atau belum ada yang menerapkan pada pembelajaran SBdP terutama materi seni rupa tiga dimensi. Berikut beberapa

penelitian yang menggunakan media permainan monopoli seperti yang dilakukan oleh Putri (2022) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pelajaran IPS kelas IV memberikan respon positif dari siswa dan pendidik. Untuk media permainan monopoli mendapat persentase 92,3% yang menunjukkan bahwa hasilnya sangat layak. Dampak yang dihasilkan berupa memberikan kesempatan belajar bagi siswa, memberikan bantuan untuk belajar, memotivasi siswa, serta dapat memberikan dampak bagi pendidik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022) dengan judul “Rancangbangun Media Permainan Monopoli Edukatif “Merekayasa” untuk Menanamkan Karakter Toleransi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas IV” mendapatkan hasil 87,5% termasuk ke dalam kategori sangat baik atau layak.

Berdasarkan penelitian diatas penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki hasil yang kuat serta mendapat respon positif dari siswa dan pendidik. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan monopoli pada materi seni rupa tiga dimensi dengan harapan akhir siswa kelas IV dapat membuat karya tiga dimensi dan mengetahui mengenai bentuk karya seni rupa tiga dimensi. Peneliti akan membuat media permainan monopoli menggunakan aplikasi canva dan peneliti akan mengembangkan kartu dana umum dan kesempatan menjadi kartu informasi dan kartu pertanyaan serta menambahkan kartu tantangan yang nantinya siswa akan membuat karya seni rupa tiga dimensi yang sesuai dengan tantangan yang akan mereka dapatkan.

Media pembelajaran yang peneliti pilih untuk mendukung proses pembelajaran SBdP di sekolah dasar adalah media monopoli. Media monopoli merupakan media yang menyenangkan untuk dimainkan, selain itu media monopoli dapat melatih siswa dalam berpikir kritis serta melatih kesabaran siswa dalam memainkannya. Media monopoli yang peneliti kembangkan berupa permainan monopoli dengan berisikan materi pembelajaran seni rupa tiga dimensi dan dibuat secara konkret dan memuat tantangan serta pertanyaan-pertanyaan yang akan disesuaikan. Media monopoli ini diharapkan mampu membantu siswa dalam merangsang pola pikir dalam mengetahui bentuk seni rupa tiga dimensi serta menciptakan suatu kreativitas yang terdapat dalam diri siswa sekolah dasar.

Maka dari itu, judul penelitian yang diambil yakni **“Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan dari media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan mengenai hasil uji kelayakan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk menjelaskan mengenai respon guru dan siswa terhadap media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian mengenai penggunaan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar bahwa media permainan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengetahui keefektifan terkait penggunaan media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi pendukung pembelajaran agar tidak monoton, dapat memberikan suasana pembelajaran yang asik karena menggunakan media permainan monopoli dan dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.

c. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan referensi inovasi dan pengimplementasian dalam penggunaan media permainan monopoli untuk membantu siswa memahami materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV di Sekolah Dasar” dengan struktur organisasi sebagai berikut

Bab 1 Pendahuluan, yang berisikan latar belakang penelitian, penemuan permasalahan, serta solusi yang akan diambil oleh peneliti dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Terdapat rumusan masalah penelitian yang akan diteliti, tujuan penelitian yang akan dicapai dalam oleh peneliti, manfaat penelitian yang terdiri dari teoritis dan praktis, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, yang berisikan mengenai kajian secara teoritis pada setiap variabel yang ada dalam penelitian. Kajiannya berupa memaparkan penjelasan mengenai pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar terutama di kelas IV, media pembelajaran, permainan monopoli, serta penjelasan mengenai materi seni rupa tiga dimensi. Terdapat beberapa penelitian yang relevan sebagai sumber terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, yang berisikan mengenai penjelasan mengenai metode penelitian. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni *Design and Development* dengan model penelitian PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*) sebagai acuan dalam melakukan tahap pengembangan sebuah media pembelajaran yang akan peneliti lakukan. Terdapat teknik pengumpulan data berupa teknik wawancara dan angket validasi dari ahli media serta ahli materi yang akan dinilai, dan angket respons dari pengguna produk yakni guru dan siswa.

Bab IV Temuan dan Bahasan, yang berisikan mengenai rancangan media pembelajaran mulai dari tahap analisis sampai tahap desain media pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya tahap media akan di uji cobakan atau diimplementasikan, dan akan dievaluasi setelah penggunaan media permainan monopoli digunakan oleh siswa kelas IV.

Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat dilakukan lebih baik kembali.