

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagian dari proses yang dijalani oleh setiap manusia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta mengembangkan sikap yang ada pada diri setiap individu agar dapat bermanfaat kedepannya merupakan bagian dari pendidikan (Permatasari et al., 2019). Pentingnya peran pendidikan ialah untuk mendidik manusia yang berkompeten, berbudaya, bertakwa yang mampu menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan menghasilkan peserta didik yang cerdas yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan agar dapat mengembangkan diri di lingkungan masyarakat (Putri & Taufina, 2020).

Materi pelajaran di jenjang sekolah dasar saat ini disederhanakan melalui pendekatan tematik terpadu. Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menghadirkan fokus tema dengan membagi pada beberapa subtema yang di dalamnya memuat beberapa mata pelajaran, termasuk di dalamnya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Eryani, 2021; Hanida et al., 2019). Menurut Nursyid dalam Edy Surahman dan Mukmin (2017) ilmu yang mempelajari pola interaksi antara satu individu dengan individu yang lainnya ialah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk bidang studi yang terdapat di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Perkembangan kehidupan manusia sejak lahir hingga dewasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Proses kehidupan manusia selalu melibatkan kontak dengan manusia dan makhluk lainnya (Pratama, S.M.P, 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pengalaman hidup yang diperoleh manusia sejak lahir. Hubungan antar manusia sejak lahir adalah hubungan yang berlangsung di dalam keluarga, meskipun hubungan tersebut berlangsung secara sepihak tanpa adanya hubungan sosial, seorang anak sulit berkembang menjadi manusia dewasa yang sempurna (Rasmin, 2012).

Amala Sundari, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menanggapi secara peka terhadap masalah-masalah sosial yang hadir di lingkungan masyarakat, mempunyai sikap peduli sosial dan dapat memperbaiki ketimpangan yang ada, serta dapat mencari solusi untuk masalah sehari-hari baik untuk dirinya ataupun untuk orang di sekitar lingkungan masyarakat dengan baik. Muatan pada pembelajaran IPS ialah istilah untuk integrasi berbagai bidang ilmu-ilmu sosial, contohnya geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah, budaya, hukum, dan politik yang didasarkan pada realitas masyarakat yang terjadi dan fenomena sosial dalam masyarakat (Yuanta, 2020).

Pada pembelajaran IPS yang kurang optimal terjadi karena banyak faktor, baik guru, peserta didik maupun media pembelajaran yang digunakan. Menurut Simangunsong (2015) ketika menyimak materi IPS sering kali peserta didik menganggap bahwa hafalan materi saja sudah cukup sehingga terjadi rasa bosan dan lelah secara mental, sehingga peserta didik akan sulit untuk memperkaya wawasan ketika terlibat dalam situasi baru yang terjadi di sekitar lingkungannya, hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif.

Berdasarkan hasil kajian lapangan yang dilakukan oleh Depdiknas mengatakan bahwa terdapat kecenderungan pemahaman yang salah yaitu pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang cenderung akan hafalan (Alfinikmah, 2016). Selaras dengan Miftah (2013) masih banyak guru yang mengajarkan peserta didik melalui metode mendengarkan apa yang diajarkannya, kemudian meminta peserta didik mencatat dan menghafal isi pelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Agustin dkk. (2019) menegaskan bahwa hasil pembelajaran IPS perlu lebih ditingkatkan, hal ini terjadi ketika guru IPS masih menerapkan metode konvensional yang isinya terbatas pada teori, yang membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

Proses belajar mengajar yang kurang optimal akan menyebabkan peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berlangsung, dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Padahal, mata pelajaran IPS tidak membebani peserta didik, namun dapat ilmu pengetahuan yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Bahkan dapat dikatakan IPS mudah untuk

pelajari dan sebagai pembelajaran yang bermakna karena memberikan materi dengan contoh yang diambil tidak jauh dari kehidupan nyata sehari-hari (Bustanil S et al., 2019)

Didukung dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Cipaku 4, Kota Bogor, pada pembelajaran IPS di kelas IV hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi tergolong masih rendah. Masalah ini muncul akibat dari proses pembelajaran yang belum optimal. Guru belum bisa menerapkan ide untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Peserta didik hanya diarahkan untuk membaca dan menghafal materi yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik cenderung menjadi pasif dan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi minim. Faktor lainnya adalah masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru saat menyampaikan pelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah dengan metode ceramah yang terpatok pada buku tema. Metode ceramah dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik melalui penjelasan lisan. Menurut Sutikno (2014) dijelaskan bahwa aktivitas peserta didik di kelas apabila menggunakan metode ceramah hanya mendengarkan dan sesekali mencatat.

Landasan yuridis mengacu pada Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 sebagai berikut. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat aktif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain adalah landasan filosofis, psikologis dan empiris (Mustadi, 2020). Seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Artinya, penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai

kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial.

Melalui landasan psikologis, dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Putra, dkk, 2021). Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Hambali, 2013).

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus dilandasi oleh karakteristik belajar peserta didik. Dengan landasan empiris, peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan apabila ia belajar menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, guru harus mempelajari terlebih dahulu strategi apa yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun media pembelajaran yang diterapkan pada *Economic Monopoly Board* (ECOMO) ialah media pembelajaran visual.

Menurut Satrianawati (2018), media pembelajaran visual berupa media yang digunakan melalui indra penglihatan berupa gambar, komik, poster, majalah, miniatur, alat peraga dan sebagainya. Media seperti ini pada dasarnya dibuat dengan tujuan untuk mempermudah para peserta didik memahami konsep materi, menarik perhatian dan menjadikan mereka lebih semangat atau aktif dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiyanti (2019) dengan temuan bahwa media visual dapat meningkatkan minat belajar anak, kreativitas, dan keaktifan anak di dalam kelas.

Guru diharapkan menguasai berbagai kompetensi yang tentunya dibutuhkan oleh peserta didik, di antaranya memahami materi yang akan disampaikan, dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan, dan bisa menggunakan media pembelajaran atau alat peraga menarik agar mendukung

proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik (Sastra Agustika et al., 2017). Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam membuat inovasi secara optimal dalam menggunakan media dan penunjang pembelajaran, dengan tetap memperhatikan setiap karakteristik sesuai jenjang pendidikan peserta didik, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan akan mudah diterima oleh peserta didik (Mishra et al., 2020). Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah faktor yang sangat penting.

Economic Monopoly Board (ECOMO) adalah media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi efektif dalam proses pembelajaran dengan adanya inovasi modifikasi modern pada komponen-komponen perangkat permainan monopoli dengan memanfaatkan bahan yang tersedia dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Riva (2012) (dalam Azizah, 2013) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa monopoli ialah permainan yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta dapat melaksanakannya dalam permainan. Namun, dalam hal ini peneliti akan menerapkan konsep permainan monopoli yang sudah di modifikasi pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi.

Penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti dkk (2004), mengenai media pembelajaran berbentuk monopoli dan hasilnya efektif karena berdampak positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan permainan monopoli peserta didik dapat lebih aktif karena lebih menyukai belajar dengan bentuk permainan. Selain itu penelitian lain milik Cindy Kusuma Putri (2022) yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS sekaligus memiliki karakter toleransi dalam menghargai perbedaan yang ada. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan monopoli “Merkayasa” sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran khususnya untuk menanamkan karakter toleransi pada peserta didik kelas IV SD.

Amala Sundari, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan nilai hasil penelitian yang dilakukan oleh Ganes Mahesti (2021) diperoleh media pembelajaran *Game Monopoli Asean* untuk meningkatkan hasil belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Kelas 6 Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Game Monopoli Asean* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar.

Adapun yang menjadi perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini di antaranya, pertama pada materi yang diterapkan dalam media pembelajaran, peneliti memilih mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Kedua, pada media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) uang-uang monopoli diganti menjadi bintang. Ketiga, kartu dana umum yang digantikan menjadi kartu pertanyaan berisi soal-soal mengenai materi kegiatan ekonomi. Keempat, kartu kesempatan yang digantikan dengan kartu bergambar lampu “tahukan kamu” berisi pengetahuan mengenai kegiatan ekonomi. Kelima, ECOMO akan dilengkapi dengan *google slides* yang akan disajikan dalam bentuk *quick response code* atau *QR-Code* untuk penjelasan-penjelasan materi. Terakhir, monopoli akan berbentuk papan yang dilapisi kertas bergambar, sehingga hasil produk akhir monopoli tidak hanya berbentuk selembar kertas saja, namun akan lebih kokoh dengan bahan tambahan papan.

Sesuatu dapat disebut sebagai media pembelajaran ketika media berfungsi dalam menyampaikan pesan, tujuan pendidikan dan pembelajaran. Melalui *Economic Monopoly Board* (ECOMO) diharapkan mampu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran IPS Kegiatan Ekonomi di kelas IV.

Didasarkan pada hal diatas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti mencoba menggunakan media *Economic Monopoly Board* (ECOMO) sebagai media pembelajaran. *Economic Monopoly Board* (ECOMO) dapat digunakan secara berkelompok yang melibatkan peserta didik secara langsung, aktif dan kritis dalam proses belajar mengajar dan disajikan pada konteks yang nyata. *Economic Monopoly Board* (ECOMO) didesain layaknya bentuk permainan monopoli, pada bagian depan yang berisi materi tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi yang bisa

memudahkan peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi, dan pada bagian belakang papan terdapat keterangan cara memainkan *Economic Monopoly Board* (ECOMO).

Economic Monopoly Board (ECOMO) yang akan dikembangkan berbentuk persegi dimana dapat diterapkan dalam bentuk kelompok. *Economic Monopoly Board* (ECOMO) dapat membantu peserta didik dalam memahami langsung kegiatan ekonomi dan hubungannya dengannya berbagai bidang pekerjaan melalui gambar-gambar dan sajian pertanyaan pada *Economic Monopoly Board* (ECOMO) sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media *Economic Monopoly Board* (ECOMO) untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi kelas IV SD. Media tersebut diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, informatif, efisien dan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mempelajari pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji melalui penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar ?

4. Bagaimana hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi peserta didik, melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar, dapat memperoleh media pembelajaran yang baik agar mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar sehingga mampu terlibat aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan proses pembelajaran yang tidak monoton dan tidak hanya terpaku kepada buku teks.

2. Bagi guru, melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar, dapat dijadikan solusi untuk mengatasi rasa bosan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, sebagai acuan untuk mengembangkan jenis media pembelajaran pada materi atau mata pelajaran lain.
3. Bagi peneliti, melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar, dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, sebagai pengembangan kreativitas, dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Bagi Sekolah, melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar, dapat menambah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar sebagai usaha meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran.
5. Bagi Pembaca, dapat mengetahui pengembangan media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada pendahuluan berisi tentang: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, pada kajian pustaka berisi tentang landasan teori, studi literatur sejenis, serta penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian, pada metode penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengembangan dan teknik analisis data.

Amala Sundari, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ECONOMIC MONOPOLY BOARD (ECOMO) PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab IV Temuan dan Pembahasan, hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan pencapaian hasil temuan penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.