

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang menambah makna pengalaman dan yang menambah kemampuan untuk mengarahkan pengalaman selanjutnya (Siswoyo, dkk., 2011:54). Pendidikan sangatlah penting, karena dengan adanya pendidikan bisa mentransfer pengetahuan secara sistematis untuk mengubah sikap yang lebih baik. Suatu bangsa dikatakan maju apabila memiliki sistem pendidikan yang baik. Sistem pendidikan yang baik akan menciptakan proses pendidikan yang berkualitas dan bermutu. Komponen-komponen yang terdapat pada sistem pendidikan antara lain; tujuan, pendidik, peserta didik dan alat pendidik.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan menjalankan seluruh komponen yang menjadi sistem pendidikan. Hal yang utama dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pendidik atau guru, khususnya bagi guru SD (Sekolah Dasar) yang merupakan pondasi dalam pendidikan dasar. Proses belajar mengajar yang ditangani langsung oleh para guru akan menjadikan keberhasilan peningkatan kualitas dan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran di sekolah tidak pernah terlepas dari berbagai permasalahan, baik permasalahan yang disebabkan oleh guru maupun siswa. Pada kenyataannya, strategi pembelajaran yang kurang baik akan mempengaruhi proses belajar peserta didik yang tidak baik. Strategi pembelajaran yang kurang baik dapat terjadi karena guru yang kurang persiapan dalam mengajar, sehingga proses pembelajaran yang kurang berkualitas dan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terjadi pada semua mata pelajaran, khususnya mata pelajaran IPA yang seringkali menjadi permasalahan di Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari. Peserta didik dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dengan belajar IPA. IPA juga merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta dan konsep-konsep saja tetapi juga merupakan suatu proses yang memiliki sifat ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kompetensi siswa agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang alam sekitar. Peserta didik wajib mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam terutama siswa sekolah dasar. Pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mencakup materi cukup luas dan pembelajaran lebih bermanfaat dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Bulan Januari 2019 di SDN 1 Sembayat Manyar Gresik, materi energi dan sumbernya menjadi salah satu materi yang dirasa sulit bagi peserta didik, seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman energi dan sumbernya. Dalam pembelajaran IPA di kelas III, guru lebih banyak menerapkan metode ceramah dan penugasan tanpa ada media khusus yang digunakan dalam menentukan keseluruhan tahapan pengelolaan pembelajaran. Soal-soal yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, contoh-contoh yang berkaitan dengan materi energi dan sumbernya hanya diberikan tanpa ada kegiatan peserta didik melakukan pemahaman yang sebenarnya. Terlihat guru juga kurang memanfaatkan penggunaan alat peraga atau media kurang memadai. Kurang tepatnya guru dalam memilih strategi pembelajaran dan penggunaan alat peraga untuk pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, sehingga perkembangan berpikir peserta didik dalam proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Aktivitas yang lebih banyak

dilakukan peserta didik hanya duduk, mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, maka dari itu perlu dilakukan adanya suatu perubahan pembelajaran yang lebih mengarah kepada aktivitas peserta didik. Terutama hasil belajar peserta didik kurang dari nilai KKM.

Kurang tepatnya guru dalam penggunaan strategi mengajar, akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Salah satu kelas yang paling banyak mengalami kesulitan dalam mendapatkan hasil belajar yang optimal adalah kelas III. Dalam kelas III ini banyak siswa yang nilainya pada mata pelajaran IPA masih dibawah KKM. Hasil tes Ulangan Harian yang dilakukan sebelum tindakan menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik hanya mencapai 33,3% dari 24 jumlah siswa di kelas III, hanya 8 peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai sesuai KKM ≥ 75 dan 16 peserta didik yang lain nilainya masih di bawah KKM atau bisa dikatakan belum tuntas belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa terhadap mata pelajaran IPA di kelas III belum optimal.

Pembelajaran yang dimungkinkan cocok diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media. Media pembelajaran menurut Syaful Bahri dan Azwan Zain (2010:121) adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media digunakan dalam rangka upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Menurut Mujtaba (2013) menyebutkan bahwa monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Monos* dan *Polein*. *Monos* berarti sendiri, sedangkan *Polien* berarti penjual. Jika kedua kata tersebut digabung, secara garis besar dapat dimaknai bahwa monopoli adalah “menjual sendiri” yang berarti bahwa seseorang atau suatu badan/lembaga menjadi penjual tunggal (penguasaan pasar atas penjualan atau penawaran barang ataupun jasa). Dengan penerapan media monopoli, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih

bermakna karena proses pembelajaran akan berlangsung secara menyenangkan dalam bentuk kegiatan belajar, bukan lagi transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan.

Media monopoli ini juga sebagai media pembelajaran yang memotivasi peserta didik agar memperoleh pengetahuan yang luas, karena peserta didik yang menjawab soal benar akan mendapatkan uang mainan. Setiap kelompok yang mempunyai uang banyak akan memenangkan permainan tersebut. Proses belajar mengajar akan lebih santai tetapi menarik, menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar dan kemampuan dalam memahami materi energi dan sumbernya pada peserta didik kelas III SDN 1 Sembayat.
2. Peserta didik pasif saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Belum diterapkan permainan monopoli dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah : “Bagaimana penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan sumbernya pada peserta didik kelas III SDN 1 Sembayat Manyar Gresik?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah : “Mengetahui penerapan media monopoli untuk

meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan sumbernya pada peserta didik kelas III SDN 1 Sembayat. ”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengelolaan pembelajaran yang efektif dan sebagai informasi tentang media monopoli sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Bagi siswa, penelitian ini akan memberikan hal yang menarik, sehingga dapat dijadikan sebagai motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA dan siswa lebih aktif di kelas.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan wawasan serta sebagai bekal dalam menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh.

F. Batasan Masalah

Adapun lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 3 di SDN 1 Sembayat semester II (genap) tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah peserta didik 24 peserta didik, terdiri dari 16 Laki-laki dan 8 Perempuan.
2. Fokus peneliti pada hasil belajar pada peserta didik kelas 3 SDN 1 Sembayat dengan menggunakan media monopoli pada materi energi dan sumbernya

G. Definisi Operasional

1. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA yang mencakup 3 tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).
2. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pendapat atau ide kepada sasaran yang dituju. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang,

hidup dan santai. Media monopoli ini adalah penguasaan kekayaan dan aset tidak lagi dilakukan dengan membayar sejumlah uang mainan tetapi diganti dengan cara pemain harus dapat menjawab soal-soal yang terdapat pada media monopoli.

3. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah pembelajaran mengenai energi dan sumbernya.