BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis, dan inovatif pada siswa. Secara idealnya dalam pembelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar, pembelajaran dilakukan secara interaktif, eksplorasi, dan relevan dengan kehidupan sehari – hari, serta didukung dengan media pembelajaran dalam membantu konsep konsep yang abstrak menjadi lebih mudah untuk dipahami secara nyata. Hal ini sejalan dengan penjelasan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Penggunaam media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPA dengan materi Cahaya dan sifatnya pada jenjang Sekolah Dasar, terutama di kelas V, menjadi landasan utama untuk memahami berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar kita. Materi Cahaya dan sifatnya ini mencakup beberapa pembahasan dasar seperti sifat – sifat Cahaya yang terdiri dari Cahaya merambat lurus, Cahaya dapat dipantulkan, Cahaya dapat dibiaskan, Cahaya dapat diuraikan dan Cahaya dapat menembus benda bening. Selain itu materi ini juga meliputi penjelasan mengenai sifat – sifat Cahaya yang terjadi di kehidupan nyata seperti cara kerja cermin yang dapat memantulkan Cahaya, lensa dan pembentukan bayangan. Pada materi ini, pembelajaran tidak hanya dengan menyampaikan teori kepada siswa namun mendorong siswa untuk mengamati, bereksperimen, dan menghubungkan teori konsep dangan pengalaman nyata mereka tentang Cahaya dan sifatnya.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al – Qur'an surah An-Nur ayat 35:

اللَّهُ نُورُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ مَثَلُ نُورِهِ كَمِشْكَاةٍ فِيهَا مِصْبَاحٌ ۖ الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ ۖ الزُّجَاجَةُ كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ يُوقَدُ مِنْ شَجَرَةٍ مُبَارَكَةٍ زَيْتُونَةٍ لَا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ وَلَوْ لَمْ تَمْسَسْهُ نَارٌ ۚ نُورٌ عَلَىٰ نُورٍ ۗ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ ۗ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya: Allah (Pemberi) Cahaya (kepada) langit dan bumi perumpamaan Cahaya-nya, seperti sebuah lubang yang tak tembus, yang di dalamnya ada pelita besar, pelita itu di dalam kaca (dan) kaca itu seolah-olah Bintang (yang bercahaya) seperti mutiara, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang diberkahi, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di sebelah timur dan tidak (pula) di sebelah barat, yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi, walaupun tidak di sentuh api. Cahaya di atas Cahaya (berlapis-lapis), Allah membimbing kepada Cahaya-Nya siapa yang Ia kehendaki, dan Allah membuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia. Dan Allah maha mengetahui segala sesuatu. (Q.S An-Nur:35).

Ayat tersebut secara jelas mengajak untuk memahami sifat sifat Cahaya dan keagungan dari penciptaan Allah. Dengan memahami sifat-sifat Cahaya Allah menjadikan kita lebih dekat kepadanya dan menumbuhkan rasa cinta terhadap ciptaannya serta memahami kebesaran yang dimilikinya.

Pembelajaran IPA dengan materi Cahaya dan sifatnya ini diperlukan rancangan dan persiapan yang baik agar terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa harus mampu berfikir kritis dan menguasai materi secara keseluruhan untuk dapat menerapkan konsep secara nyata. Sehingga itu pembelajaran ini memerlukan penerapan media pembelajaran di dalamnya. Tidak hanya bagaimana guru menjelaskan secara teori dan memberikan praktek namun penggunaan media yang dapat menunjang kebutuhan siswa dalam memahami materi secara keseluruhan tanpa merasa kesulitan. Media pembelajaran yang dirancang tentu harus menyenangkan, terjadinya interaksi sesama siswa dan membuat pembelajaran melekat pada ingatas siswa. Sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan dan siswa pasif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal di SDN 16 Limboto Barat, khususnya pada pembelajaran IPA kelas V. Pada observasi dan wawancara yang telah di lakukan dengan guru kelas V terdapat beberapa permasalahan mendasar. Salah

satu kendala utama yakni minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan. Adapun dari hasil pretest motivasi belajar siswa menunjukkan nilai 53% yang dikatakan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong sangat rendah. Berdasarkan dari masing-masing komponen pada aspek minat dan ketertariikan memperoleh 57,05%, perhatian dalam pembelajaran 54,81%, keaktifan dan partisipasi 52, 40%, dan dorongan untuk memperoleh hasil yang baik 54,81% dan ketekunan dalam belajar 45,67%. Dari komponen motivasi belajar ini memperlihatkan bahwa hampir seluruh komponen motivasi belajar siswa masih pada kategori rendah Hal ini dikarenakan pembelajaran di dalam kelas cenderung berpusat pada guru, masih menggunakan metode ceramah dan buku sebagai alat penunjang pada pembelajaran. Ini dapat menjadi penghalang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini sesuai dengan temuan (Winangsih & Harahap, 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran masih harus ditingkatkan secara maksimal terutama pada mata pelajaran IPA sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan media pembelajaran yang tergolong masih rendah digunakan di dalam kelas dapat mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPA, siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengemukakan pendapat dan bertanya, terutama keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok.

Kurangnya keaktifan dan interaktif siswa pada situasi pembelajaran ini dapat mengurangi motivasi siswa dalam belajar sehingga secara langsung akan berdampak pada hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA. Hal ini mengindikasikan pada tujuan pembelajaran yang belum terapai secara maksimal. Dari kondisi ideal dan realita yang terjadi di SDN 16 Limboto Barat pada mata Pelajaran IPA ini merujuk pada permasalahan yang perlu ditangani guna meningkatkan mutu Pendidikan terutama pada muatan IPA pada sekolah tersebut.

Menghadapi kesenjangan yang terjadi, guru kelas V di SDN 16 Limboto Barat tetap berupaya mengatasi masalah yang ada karena kurangnya penggunaan media. Upaya yang dilakukan guru kelas V terutama pada mata Pelajaran IPA ini adalah menjelaskan materi secara lisan, eksperimen atau praktek sederhana menyesuaikan bahan dan kemampuan yang bisa dilakukan serta

berupaya mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi walaupun sering terkendala pada keterbatasan penggunaan media.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menunjang materi pembelajaran, selain itu juga dapat melengkapi konsep teoritis dengan pemahaman nyata siswa. Menurut (Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan, 2023) media pembelajaran merupakan suatu bentuk alat maupun sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai jalur komunikasi sehingga berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan serta motivasi siswa dengan tujuan proses pembelajaran jadi lebih efektif. Penjelasan tersebut menekankan pada fungsi media pembelajaran sebagai sarana fasilitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru dalam berbagi pengetahuan kepada siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan pada dasarnya secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena konsep dasar media pembelajaran berbasis permainan terdiri dari tantangan, kompetisi baik secara individu maupun kelompok serta umpan balik dari permainan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (Pratiwi, Hikmah, Adiansha, & Suciyati, 2021) dalam penelitian mereka menyimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konsep permainan memungkinkan siswa untuk dapat terlibat langsung dan secara aktif menemukan, mengeksplor serta memecahkan masalah dalam permainan. Ketika siswa termotivasi dan tertarik dalam kegiatan proses belajar mengajar maka mereka secara langsung akan menunjukkan keaktifan serta keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan yakni media pembelajaran monopoli. Media pembelajaran monopoli sendiri memiliki keunggulan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti Kesan interaktif yang besar pada media monopoli. Dimana siswa tidak hanya pasif dalam menerima informasi, namun juga aktif terlibat dalam proses belajar sambil bermain melalui kegiatan melempar dadu, menjawab pertanyaan dan

menyelesaikan tugas yang disediakan di setiap petak monopoli. Media pembelajaran monopoli juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Unsur-unsur permainan dan kompetisi pada media monopoli bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dimana Ketika siswa merasa senang dan menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah menyerap informasi dan mengingat materi yang telah dipelajari.

Permasalahan yang telah dijelaskan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dengan realitas yang terjadi sehingga diharapkan dengan pembelajaran IPA dapat dilakukan secara interaktif, meyenangkan dan memenuhi pemahaman konsep dasar serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran “monopoli” bertujuan untuk menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan harapan dari tujuan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang dinamis. Media pembelajaran monopoli ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pada mata Pelajaran IPA yang masih bersifat abstrak, dan meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga bisa menjadi pemahaman konsep yang mendalam bagi siswa.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA, seperti yang telah disimpulkan oleh (Sigmayana, Lestari, & Alkusnatun, 2024) bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang inovatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep ilmiah dengan baik.

Namun, beberapa penggunaan media pembelajaran monopoli pada mata Pelajaran IPA masih memiliki beberapa keterbatasan. Media monopoli yang digunakan pada umumnya hanya berfokus pada aktivitas bermain dan menjawab soal pada perintah setiap kartu atau petak permainan. Aktivitas ini lebih menekankan pada aspek kognitif siswa saja, padahal konsep pembelajaran IPA harus menekankan seluruh aspek terutama pada penekanan proses ilmiah, percobaan dan pembuktian secara nyata. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Damayanti dimana aspek tersebut belum tercapai dan memfasilitasi kegiatan praktik dan perobaan sederhana sehingga peneliti merasa perlu mengembangkan

media pembelajaran monopoli yang lebih inovatif dan relevan dengan konsep dasar pembelajaran IPA dimana peneliti melakukan pengembangan media monopoli dengan menambahkan petak eksperimen pada papan permainan monopoli. Petak eksperimen ini dirancang sebagai sarana bagi siswa untuk melakukan percobaan sederhana pada materi Cahaya dan sifatnya. Siswa tidak hanya melakukan permainan sambil menjawab soal namun juga dapat melakukan percobaan sederhana dengan mengamati fenomena Cahaya secara nyata.

Pengembangan media pembelajaran monopoli pada petak papan monopoli ini diharapkan mampu memuat konsep dasar dari pembelajaran IPA dengan kegiatan praktik, sehingga siswa dapat menciptakan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan pembelajaran IPA dapat sesuai dengan prinsipnya yakni teori dan praktik berjalan seiringan.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran “monopoli” menjadi Solusi yang diharapkan untuk dapat mendorong antara kesenjangan dan mampu menjadi jembatan antara perbedaan dari kondisi ideal pembelajaran IPA dengan kondisi real yang terjadi langsung di lapangan, terutama pada siswa kelas V SDN 16 Limboto Barat. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan fokus pada materi Cahaya dan sifatnya. Maka dari itu penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di SDN 16 Limboto Barat” dipilih sebagai tujuan utama dalam mengatasi masalah kesenjangan kondisi ideal pembelajaran IPA pada materi Cahaya dan sifatnya dengan kondisi real, serta menjadikan pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa belajar di dalam kelas dan meningatkan motivasi belajar melalui inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat di identifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA pada materi Cahaya dan sifatnya di kelas V SDN 16 Limboto Barat belum sepenuhnya optimal dan merangsang keaktifan siswa.
2. Pemanfaatan media interaktif oleh guru masih terbatas.

3. Metode cerama dan penggunaan buku masih menjadi alat penunjang utama pada pembelajaran.
4. Ketersediaan media pembelajaran inovatif dan interaktif masih perlu di kembangkan.
5. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SDN 16 Limboto Barat?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 16 Limboto Barat?
3. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 16 Limboto Barat?
4. Bagaimana *disseminate* media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 16 Limboto Barat?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi awal notivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SDN 16 Limboto Barat.
2. Untuk menjelaskan proses rancangan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 16 Limboto Barat.
3. Untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 16 Limboto Barat.

4. Untuk mengetahui *disseminate* media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 16 Limboto Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak yang terkait, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang dapat diharapkan pada penelitian ini adalah mampu memperkaya ilmu pengetahuan dalam pengembangan media inovatif terutama dalam Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Cahhaya dan sifatnya dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Selain itu sebagai tambahan pengetahuan terhadap penggunaan media pembelajaran monopol dan referensi ilmiah dengan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mempermudah memahami konsep pembelajaran IPA pada materi Cahaya dan sifatnya dengan menggunakan media pembelajaran monopoli .

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat dan menambah wawasan kepada guru tentang penggunaan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga membantu guru dalam mempermudah mengelola kelas pada saat proses pembelajaran dengan materi Cahaya dan sifatnya.

c. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti, sekaligus dapat meningkatkan kreativitas

dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata Pelajaran IPA, serta dapat digunakan sebagai bahan reverensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan pembahasan yang sama.

d. Bagi Sekolah

Dilaksanakannya penelitian ini disekolah diharapkan dapat menjadikan sistem pembelajaran disekolah menjadi lebih berkembang dan kreatif terutama dalam menerapkan media pembelajaran serta memberikan dampak baik bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.