

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan serta kecanggihan teknologi pada zaman sekarang masyarakat telah dituntut untuk terus mengikuti perkembangan sains dan teknologi. Salah satu kunci yang dapat memberikan bekal pengetahuan adalah pendidikan.¹ Pembelajaran di abad 21 masih menekankan pada tiga aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan,² Tantangan di Indonesia pada keterampilan pembelajaran di abad 21 telah dihadapkan dengan penerapan kurikulum 2013 yaitu lebih menitikberatkan kepada proses ilmiah serta penalaran pada peserta didik. Pembelajaran kurikulum 2013 didasarkan pada model pendekatan ilmiah yang memungkinkan peserta didik dalam mendapatkan bukti dan juga alasan yang otentik.³

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan sosial bermasyarakat, berbangsa, dan juga beragama yang dapat menentukan kualitas dari suatu bangsa. Pendidikan merupakan bidang yang berupaya dalam membangun watak bangsa yang bermasyarakat secara berkesinambungan, maka dari itu pendidikan sangatlah penting demi kemajuan suatu bangsa.⁴

Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang berkaitan erat dengan langkah atau cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pembelajaran IPA tidak hanya penguasaan mengenai pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, akan tetapi

¹ Rina Rizalini and Herminarto Sofyan, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Kelas Xi IPA SMA/MA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 103–14, <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.14445>.

² Bigili Bilsen, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan dengan Tema "Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21*, no. Desember (2019): 1–17.

³ E N Sumarni, A Widodo, and R Solihat, "Stimulating Students' Argumentation Using Drawing – Based Modeling on The Concept of Ecosystem," *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* 2, no. 1 (2017): 98, <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v2i1.16688>. 4

⁴ Komalasari, Kokom. "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Metematika". JKPM. Vol.01. No.02 (2016):238.

juga berupa proses penemuan. Pendidikan IPA sangat berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, yaitu mampu dalam berpikir secara kritis, logis, kreatif dan inovatif dalam menanggapi suatu permasalahan di masyarakat mengenai dampak perkembangan sains dan juga teknologi.⁵

Pembelajaran IPA dalam pelaksanaannya diperlukan dengan adanya perangkat pembelajaran untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu bahan ajar, modul, lembar kerja siswa, dan salah satunya adalah media pembelajaran.⁶ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau perantara informasi dari guru pada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Tanpa adanya dukungan dari media pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang hanya menjadikan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar siswa, maka menjadikan suasana belajar menjadi membosankan dan kurang menarik. Untuk itu dapat menjadikan siswa kurang mengembangkan kemampuan dan kreativitas pada materi yang diajarkan. Pembelajaran harus dikemas secara menarik serta menyenangkan supaya siswa mudah dalam menerima materi yang diajarkan serta tidak mudah merasa bosan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yaitu di MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara melalui *whatsapp* dikarenakan sekolah melaksanakan sekolah daring (Dalam Jaringan) atau *online* dan sekolah tidak diperbolehkan masuk untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut sehingga peneliti melakukan wawancara terhadap guru IPA di dua sekolah tersebut. Dalam penelitian siswa merasa bosan ketika belajar dengan metode caramah dan tanya jawab sehingga kurangnya

⁵Desy Kurniasari, Skripsi : *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Education For Sustainable Development pada Materi Ekosistem untuk Menumbuhkan Keterampilan Argumentasi Peserta Didik Smp/Mts*,(Kudus: IAIN Kudus, 2021), Hal.2-3

⁶Nendy Ramadhani dkk, *Pengembangan Media Education Game "Monopoli Fisika Asyik (Mosik)" pada mata Pelajaran IPA Di SMP*, Vol. 5 no. 3, 2016, hal 235. Jember

⁷Widianto Theo Riski, Raharjo, dan Laily Rosdiana. "Pengembangan Permainan Kartu UIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup". E-Jurnal Pensa. Vol.05 No.01 (2017):22.

semangat atau motivasi belajar siswa cenderung menurun. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang meningkatkan motivasi atau motivasi belajar dalam mempelajari materi tata surya yang bersifat membosankan dan serta siswa tidak bosan dengan media power point saja yang ditampilkan oleh guru. Oleh karena itu peneliti disini ingin mengetahui pengaruh media yang dirancang peneliti yaitu pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Tata Surya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan media yang dikembangkan peneliti diharapkan siswa menjadi lebih semangat dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar konsep tata surya.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, mengatakan media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapinya tujuan pendidikan. Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan sarana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan guru agar siswa mudah menerima materi yang sudah disampaikan penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran.⁸

Media pembelajaran yang divariasikan dengan permainan merupakan salah satu cara alternatif yang berbantuan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media permainan siswa dapat menciptakan suasana yang lebih nyata dan nyaman, sehingga siswa lebih menikmati dan antusias saat proses pembelajaran, kemudian siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya secara aktif sehingga siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Permainan kartu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sambil bermain.⁹ Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, contohnya adalah monopoli yang termasuk *education game*. Monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang digemari anak dan mudah untuk memainkannya. Monopoli merupakan media yang dapat melatih

⁸Nendy Ramadhani dkk, Op.Cit.,hal.254.

⁹Agustin Lutfia. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan”. JUPE. Vol.6 No.3 (2018): 145.

daya ingat siswa dalam penguasaan materi, mendorong serta keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran.¹⁰

Materi tata surya merupakan materi yang tergolong dalam pengetahuan yang abstrak atau tidak nyata dalam praktiknya, sesuai penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Permadi Putra Dan Gusti Agung Oka Negara menunjukkan bahwa dalam memahami materi tata surya yang bersifat abstrak atau tidak nyata, materi ini membutuhkan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan kepada siswa sehingga siswa mampu mengkonkritkan materi tata surya.¹¹ dalam pembelajaran tidak mungkin siswa turun langsung ke planet-planet serta langsung mengamati proses terjadinya gerhana bulan dan bintang. konsep pembelajaran dikatakan kongkret apabila konsep tersebut bisa disertakan supaya bisa dilihat oleh mata.¹² Konsep pembelajaran tata surya bersifat abstrak atau tidak nyata. Kecenderungan ini dapat terjadi karena untuk menyediakan atau menggunakan objek-objek pada materi tata surya maka dibutuhkannya peralatan yang canggih untuk menunjang pembelajaran pada materi tata surya misalnya teropong bulan dan teropong bintang dan sejenisnya maka digunakan estimasi biaya yang relatif tinggi, pada akhirnya konsep tata surya cenderung diajarkan pada siswa dengan berupa gambar-gambar atau video tata surya untuk memahamkan kepada siswa mengenai konsep tata surya.

Pembelajaran tata surya seharusnya dirancang sebaik mungkin dengan berpedoman terhadap prinsip IPA, yaitu belajar merupakan suatu yang harus dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa. Untuk melakukan hal itu, maka

¹⁰ Vitkagustanti et.al 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi kehidupan sebagai sumber belajar Untuk Siswa SMP", UNNES Science Education Journal 3 (2) (2014) ISSN 2252-6617.

¹¹ Wahyu Permadi Putra dan Gusti Agung Oka Negara, "Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan Ipa Kelas IV" Singaraja, Jurnal Mimbar Ilmu, Vol.26 No.1 2021 Hal. 109.

¹² Nuyani R. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, Malanag, UM press, 2005 hal. 52.

dibutuhkan alat bantu atau media¹³ penggunaa media diharapkan dapat menambah motivasi belajar atau motivasi belajar serta rangsangan siswa dalam kegiatan belajar dikelas dalam memahami konsep tata surya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media dapat mempertinggi kualitas pembejaran.¹⁴

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran berupa monopoli *flashcard* pada materi tata surya yang mampu menumbuhkan keterampilan dan kemampuan siswa, maka perlu untuk dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran. Oleh karena itu, materi tata surya biasanya hanya berupa video atau gambar yang ditampilkan oleh guru sehingga siswa akan mudah bosan serta kurangnya motivasi belajar siswa khususnya pada materi tata surya dengan adanya monopoli *flashcard* ini diharapkan dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran nantinya. hal ini sejalan dengan penelitian Wahyu Permadi Putra dan Gusti Agung Oka Negara menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dikelas guru hanya menggunakan gambar diam yang tersedia dalam buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik.¹⁵

Dari uraian permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli. Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa SMP/MTs”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi pengembangan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli pada materi Tata surya.?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya.?

¹³ Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, Skripsi : *Pengembangan Multimedia Interkatif pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sisa Kelas VI MIN Rejoso*. UIN Malang, 2013. Hal 2.

¹⁴ Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, Ibid, hal. 3.

¹⁵ Wahyu Permadi Putra Dan Gusti Agung Oka Negara, Ibid, Hal. 4.

3. Apakah media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli pada materi Tata surya.
2. Menganalisis kelayakan dari pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya.
3. Mengetahui peningkatan belajar sesudah menggunakan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli pada materi Tata surya.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, antara lain:

a. Secara teoritis

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa pengembangan dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli pada materi Tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs.

b. Secara Praktis

a) Kepada Guru

Dapat membantu guru dalam melakukan variasi media pembelajaran IPA pada proses pembelajaran di kelas, yaitu berupa pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli dapat mempermudah guru menjelaskan materi kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan mudah dalam pembelajaran.

b) Kepada Peserta Didik

Membantu menumbuhkan motivasi belajar dan lebih mudah dalam memahami materi tata melalui permainan monopoli *flashcard* bagi peserta didik.

c) Kepada Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam membuat media belajar berupa permainan monopoli.

Selain itu peneliti juga dapat memberikan gambaran yang nyata serta jelas mengenai hasil produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs Sehingga penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan monopoli.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP/MTs agar lebih mudah memahami materi tata surya melalui kegiatan belajar sambil bermain.
3. Bentuk media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang dikembangkan merupakan kartu persegi panjang dengan ukuran 10 x 8 cm.
4. Media *flashcard* berbasis permainan monopoli di desain menggunakan aplikasi *Corel Draw* versi X7.
5. Media *flashcard* dicetak menggunakan kertas *Ivory* atau *bufallo* yang di lapiasi plastik.
6. Dalam media *flashcard* berbasis permainan monopoli terdapat kartu yang bagian depannya berisi gambar, keterangan dan angka dan pada sisi belakang kartu berisi materi dan soal mengenai gambar yang tertera di sisi depan kartu.
7. Media dikemas dalam satu kotak yang dilengkapi dengan cara penggunaan atau cara bermain monopoli.
8. Media monopoli dibuat dengan aplikasi *Corel Draw Versi X7* yang desain nantinya sesuai materi yaitu sistem tata surya yang nanti uang pada monopoli digantikan dengan *flashcard* yang berisi soal dan materi.
9. Dalam media monopoli nanti di dalam permainnya yang kalah harus menjawab semua soal yang di dapat sejumlah uang yang didapatkan atau *flash card*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan Monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mengacu pada beberapa asumsi yaitu :

- a) Dengan menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli diharapkan siswa aktif dalam mampu berkomunikasi dengan menggunakan media yang dikembangkan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat belajar atau motivasi siswa lebih meningkat.
- b) Melalui media yang *flashcard* berbasis permainan monopoli dikembangkan peneliti, dan melalui bimbingan guru maka, siswa akan lebih terkontrol dan akan berpusat pada siswa.
- c) Pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli dapat berjalan secara interaktif dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti serta untuk menghindari keluasaan penelitian dan agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti membatasi pokok pengembangan media. Adapun batasan pengembangan media ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa media *flashcard* berbasis permainan monopoli dan hanya memperhatikan aspek tingkat motivasi belajar saja.
2. Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli difokuskan pada materi sistem tata surya SMP/MTs kelas VII semester 2.
3. Adapun metode yang digunakan adalah langkah-langkah yang digunakan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *Develop* (pengembangan) produk. Peneliti membatasi penelitian sampai tahap ke-tiga peneliti karena banyak pertimbangan keterbatasan waktu serta keterbatasan tempat.