

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, persoalan pendidikan menjadi salah satu penentu bagi kemajuan suatu negara. Tentunya negara-negara maju juga telah mempersiapkan langkah dalam meningkatkan daya saing, talenta, dan kualitas sumber daya manusianya. Berdasarkan *peringkat Global Talent Competitiveness Index* (GTCI) pada tahun 2020, Indonesia menempati posisi 65 dari 132 negara. Meskipun begitu, tentu dengan data yang ada saat ini daya saing Indonesia dengan negara lain masih rendah. Perlunya peningkatan kualitas pembelajaran dari pendidikan di Indonesia, cara tersebut misalnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam metode pembelajaran, namun tidak semua sekolah menggunakan media karena beberapa hal. Seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurang pemahaman mengenai pengoprasian media dan terbatasnya akses dalam menggunakan media.

Melihat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan peran guru untuk menggunakan cara yang tepat, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran (Nengsi dkk., 2021: 2). Media yang baik dan tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis permainan (Agustiya dkk., 2017: 116). Bermain sambil belajar akan menghasilkan

kegiatan belajar yang lebih menarik dan membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Selain pengoptimalan media pembelajaran, guru juga perlu mengenal karakter siswanya. Dengan mengenali karakter setiap siswa, guru dapat mengetahui kebutuhan siswa sehingga memudahkan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Dengan pengetahuan tersebut, guru dapat membimbing dan memfasilitasi perjalanan siswa menuju pencapaian hasil belajar yang optimal, salah satunya adalah mengenali gaya belajar siswa. Adapun gaya belajar yang dipilih, perbedaan gaya belajar itu menunjukkan cara terbaik bagi setiap individu untuk bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya. Hasil riset menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka (Mustafida, 2013: 78).

Berdasarkan hasil angket gaya belajar siswa kelas VIII.B di SMP Negeri 13 Tanjungpinang, menunjukkan hasil bahwa rata-rata dari 58 siswa memiliki tipe gaya belajar dengan persentase 45% (gaya belajar kinestetik), 45% (gaya belajar visual), dan 10% (gaya belajar auditorial). Dengan kata lain gaya belajar siswa kelas VIII adalah visual dan kinestetik. Menurut Sholehah dkk (2019: 93-94), pada hasil penelitiannya rata-rata hasil belajar siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik masing-masing menunjukkan kategori baik dan tinggi dengan menggunakan media Monopoli. Hal ini artinya penggunaan media Monopoli pada proses pembelajaran siswa sangat efektif pada tipe gaya belajar visual maupun kinestetik.

Media Monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan Monopoli ini disesuaikan pada kondisi dan keadaan siswa yang umumnya masih suka bermain. Menurut Karimah dkk., (2014: 7) salah satu cara untuk menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa SMP adalah dengan mengajak mereka bermain sambil belajar. Media Monopoli ini mempunyai kemampuan membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswanya juga meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru IPA di SMP 13 Tanjungpinang, diperoleh beberapa fakta permasalahan yaitu pertama, kurangnya motivasi, kefokusannya, keaktifan dan antusias siswa saat mengikuti pelajaran IPA. Kedua, penggunaan media untuk mata pelajaran IPA belum optimal dalam membuat siswa lebih aktif karena guru hanya menggunakan buku cetak. Ketiga, tidak adanya media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran IPA. Keempat, model dan metode dalam aktivitas mengajar yang dilakukan guru adalah metode ceramah dan diskusi. Ke lima, hasil belajar IPA khususnya pada mata pelajaran sistem pernapasan manusia dikatakan rendah. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil rekapitulasi Penilaian Ulangan Harian (UH), hal ini dapat dilihat pada Lampiran 32. Ke enam, selain itu, belum terungkapnya media pembelajaran Monopoli pada materi sistem pernapasan yang valid, praktis dan efektif, sehingga hal ini perlu untuk diteliti. Sedangkan berdasarkan hasil observasi awal yang terdapat pada lampiran 2 mengenai kebutuhan peserta didik, dapat dinyatakan bahwa peserta didik kelas VIII.B menganggap materi sistem pernapasan pada

pembelajaran IPA ini termasuk materi pembelajaran yang sulit dikarenakan kurangnya media dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia.

Menurut Maslaini (2021: 5), dalam penelitiannya pada materi sistem pernapasan manusia umumnya peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik kesulitan untuk mengingat nama-nama bagian alat pernapasan, tidak mampu menjelaskan proses pernapasan manusia secara sederhana, karena banyak istilah asing peserta didik terkesan terpaksa menghafal. Beberapa peserta didik juga merasa sulit memahami materi tanpa adanya media.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas VIII.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran Monopoli pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas VIII yang valid, praktis dan efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran Monopoli pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas VIII yang valid, praktis, dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk permainan Monopoli pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas VIII yang memiliki spesifikasi produk antara lain:

1. Media pembelajaran Monopoli IPA ini disajikan dalam bentuk seperti permainan Monopoli pada umumnya, namun dengan tambahan soal. Setiap kotak organ dilengkapi dengan 5 pertanyaan mengenai sistem pernapasan manusia.
2. Media ini berbentuk persegi dengan ukuran 30x30 cm dan terdiri dari 40 kotak, termasuk kotak start, hanya lewat, lubang hidung, dan bebas parkir.
3. Papan permainan Monopoli dicetak menggunakan bahan dasar paper art. Kartu kesempatan, poin umum, bank soal, dan AOD akan didesain menggunakan kertas buffalo dengan warna kuning, merah muda, hitam, dan putih. Sementara kartu hak milik akan dicetak menggunakan kertas HVS 80 GSM, poin (pengganti uang) menggunakan kertas HVS 70 GSM, dan pedoman penggunaan dengan kertas HVS A4. Media ini disimpan dalam sebuah kotak penyimpanan yang dilengkapi stiker sebagai cover depan."
4. Alat-alat permainan Monopoli ini antara lain meliputi: 1) sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan kotak-kotak seperti "KOMPLEK ORGAN", "KESEMPATAN", "POIN UMUM", "AOD", "PAJAK-PAJAK", "PERUSAHAAN-PERUSAHAAN", 2) empat orang-orangan, 3) dua buah dadu, 4) sebanyak 34 rumah berwarna hijau dan 34 hotel berwarna merah, 5) satu set kartu Poin Umum, satu set kartu Kesempatan, dan satu set kartu AOD,

- 6) kartu hak milik Tanah Bangunan dengan keterangan mengenai harga kompleks, 7) poin-poin pengganti uang dengan berbagai nilai, 8) satu set kartu soal.
5. Permainan Monopoli umumnya hanya memiliki 2 kotak tambahan di tengah papan, yaitu kotak Kesempatan dan Poin Umum. Namun, media yang akan dikembangkan peneliti akan menambahkan kotak AOD (Answer or Dare). Kotak penjara diganti nama dengan “LUBANG HIDUNG”.
 6. Media ini dimainkan dalam kelompok dengan jumlah maksimal 5 pemain, di mana 4 orang berperan sebagai pemain dan 1 orang lainnya sebagai petugas Bank Soal yang membacakan pertanyaan-pertanyaan serta menyatakan jawaban benar atau salah. Menjadi petugas Bank Soal memiliki kriteria yaitu dengan hasil belajar yang tinggi untuk itu perlu rujukan dari guru bidang studi.
 7. Pada awal permainan, setiap pemain diberi modal poin sebanyak 20.000,- yang terdiri dari: 2 lembar 5.000,-, 10 lembar 1.000,-, 6 lembar 500,-, 5 lembar 200,-, dan 5 lembar 100,-. Setiap kali melewati petak START, pemain mendapatkan tambahan poin sebanyak 2.000 dari Petugas Bank Soal.
 8. Permainan ini berlangsung sekitar 30 menit. Jika semua blok sudah terisi, maka permainan dianggap selesai sesuai pedoman Monopoli.
 9. Pemain dinyatakan menang apabila:
 - Pemain telah membeli satu garis kompleks (organ pernapasan).
 - Pemain memiliki properti di tiga blok yang berbeda.
 - Setelah waktu habis dan keempat pemain masih bertahan, pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin yang dimiliki setiap pemain.

Pemain dinyatakan kalah apabila;

- Mengalami kebangkrutan poin dan memiliki poin paling sedikit pada waktu yang telah ditentukan.

10. AOD (Answer or Dare) merupakan kotak yang berisi pilihan "Jawab" atau "Tantang". Jika pemain memilih memilih "Answer" maka :

Jika pemain memilih "Answer":

- Pemain harus menjawab pertanyaan dan memilih blok kosong yang diinginkan.
- Jika jawabannya benar, pemain akan mendapatkan satu kompleks organ kosong dengan membangun satu rumah di blok tersebut. Jika jawabannya salah, pemain harus membayar denda sesuai dengan yang tertera pada blok yang dipilih.

Jika pemain memilih "Dare":

- Pemain harus menantang salah satu pemain lain untuk memindahkan hak kepemilikan satu blok kosong dengan menjawab pertanyaan yang ada di blok tersebut.
- Jika pemain yang ditantang menjawab dengan benar, kepemilikan blok kosong tersebut akan berpindah ke pemain yang menantang.
- Jika jawaban pemain yang ditantang salah, kepemilikan blok kosong tersebut dibatalkan. Namun, jika pemain yang menantang ingin mencoba menjawab, dan benar, maka kepemilikan blok tersebut akan jatuh kepadanya dengan membangun satu hotel di blok tersebut.

11. Apabila pemain lain mendarat di wilayah bangunan milik pemain lain, mereka harus menjawab pertanyaan dari kotak organ tersebut. Jika jawaban benar, hak milik wilayah tersebut akan berpindah tangan dengan tetap membayar harga rumahnya. Namun, jika jawaban salah, pemain harus membayar harga rumah dua kali lipat. Pemain hanya diberi waktu 5-10 detik untuk menjawab setiap pertanyaan.
12. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran Monopoli ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka yang berhubungan dengan sistem pernapasan manusia.
13. Pokok bahasan yang dicantumkan dalam media pembelajaran Monopoli ini mencakup:
 - a. Organ pada sistem pernapasan manusia,
 - b. Struktur dan fungsi sistem pernapasan manusia,
 - c. Gangguan atau kelainan pada sistem pernapasan manusia.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monopoli ini, peneliti berharap dapat memberikan hasil yang bermanfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Manfaat Guru

Membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran sebagai media belajar alternatif khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

2. Manfaat Siswa

Membantu mempermudah pemahaman, memberikan motivasi, menumbuhkan sikap aktif dan minat siswa pada materi sistem pernapasan manusia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Menambah referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan spesifikasi dan inovasi yang berbeda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk ini dapat menambah daya tarik dan motivasi siswa.
- b. Produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua siswa SMP pada materi sistem pernapasan manusia.
- c. Produk ini dapat memudahkan proses pembelajaran.
- d. Produk yang dikembangkan dapat membantu mempermudah guru menyampaikan materi, mempermudah pemahaman siswa dan mengubah suasana belajar.

2. Keterbatasan Penelitian

Selain didasarkan oleh asumsi di atas juga terdapat beberapa batasan sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan dipakai untuk pembelajaran tentang materi sistem pernapasan manusia.

- b. Media yang dikembangkan dalam bentuk cetak.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari akan kesalahpahaman atau perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang ada pada judul proposal penelitian ini, maka akan dijelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Permainan Monopoli adalah permainan papan di mana para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara melempar dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan. Permainan yang akan dikembangkan peneliti dari segi cara bermainnya hampir sama, dengan sedikit modifikasi.
2. Sistem pernapasan manusia adalah materi yang membahas beberapa organ pernapasan manusia mulai dari rongga hidung, pangkal tenggorokan, trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru. Pada materi ini juga terdapat penjelasan fungsi dan gangguan sistem pernapasan manusia. Materi ini dipilih berdasarkan angket pada tahap observasi di sekolah karena materi sistem pernapasan dianggap sulit oleh siswa dibuktikan dengan hasil belajar yang rendah.
3. Permainan Monopoli pada materi sistem pernapasan manusia adalah sebuah papan permainan Monopoli yang didalamnya terdapat banyak soal, AOD, dan gambar yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan manusia tetapi tidak menghilangkan cara bermain Monopoli pada umumnya dan peneliti hanya memodifikasi.