

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai satu dari beberapa alat yang manusia gunakan untuk mengembangkan dirinya menjadi makhluk berakal dan berpengetahuan luas. Untuk itu pendidikan memiliki tempat tersendiri dalam kehidupan manusia pada umumnya karena pendidikan memiliki keterkaitan yang istimewa untuk kehidupan manusia selama berabad-abad. Sejalan dengan itu, berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan upaya secara sadar terancang yang ditetapkan demi melaksanakan atmosfer belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memaksimalkan potensi dirinya sebagai masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam keterlaksanaannya selama ini pendidikan harusnya mampu merangkai pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, serta memberikan kebermaknaan kepada diri anak didik sehingga ketercapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri dapat dicapai yang mana secara tidak langsung dapat mencerminkan bahwasanya proses pendidikan telah terlaksana secara baik.

Pendidikan di Indonesia semakin hari semakin gencar melakukan perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya tak terkecuali pada segi perubahan kurikulum. Telah diketahui bersama bahwa tuntutan zaman menyebabkan adanya kurikulum untuk berubah, berinovasi, serta berkembang untuk dapat berjalan beriringan dengan zaman yang semakin canggih atas teknologi. Di Indonesia sendiri kurikulum telah mengalami beberapa perubahan, yang terakhir dan sampai saat ini digunakan adalah kurikulum 2013 atau dikenal dengan K-13. Perubahan serta pengembangan kurikulum dibutuhkan serta dilatarbelakangi berdasarkan hasil studi internasional terkait kemampuan peserta didik di Indonesia di mata Internasional (Kusumawati, 2017: 95).

Pelaksanaan pembelajaran K-13 di sekolah dasar menuntut adanya pembelajaran yang bersifat tematik atau pembelajaran yang menekankan adanya keterampilan berpikir kritis dengan memahami antar bagian-bagian materi (Nur, 2020: 123). Keterampilan berpikir kritis dengan memahami antar bagian-bagian materi menjadi pokok utama yang menjadi ciri dari keterlaksanaan konsep pendidikan dengan menggunakan K-13. Berdasarkan hal itu, pelaksanaan pendidikan dengan penggunaan K-13 seharusnya dapat membantu siswa memahami konsep keseluruhan yakni memahami adanya keterhubungan antara materi satu dengan materi lainnya materi pembelajaran satu dengan materi pembelajaran lainnya.

Pembelajaran tematik ini secara keseluruhan merupakan pembelajaran yang mempersatukan beberapa sub bagian pelajaran yang ingin disajikan dan dapat dirupakan satu tema belajar. Sejalan itu, menurut (Faizah, 2019: 89) Pembelajaran Tematik (Integratif) ialah proses pelaksanaan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan gaya belajar siswa, rancangan belajar, serta pembelajaran yang substansial yakni dengan menyatukan beberapa pembelajaran yang berbeda menjadi satu makna yang kemudian dihubungkan dengan pengalaman/kehidupan nyata. Dalam kurikulum K-13 ini peran guru menjadi sedikit berubah, dikarenakan penekanan keaktifan siswa harus lebih daripada keaktifan guru di dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa K-13 menuntut siswa aktif dan guru lebih pasif dikarenakan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Kualitas proses pembelajaran juga menjadi perhatian penuh dalam penerapan K-13 ini.

Proses pembelajaran merupakan proses yang di rancang dan disusun secara sistematis oleh pelaku pendidikan yakni guru yang berisi tentang interaksi antara pendidik sendiri berperan menjadi penyalur pengetahuan dengan peserta didik sebagai pemeroleh pengetahuan. Proses pembelajaran yang formal biasanya dilakukan di dalam ruang kelas. Menurut Suardi (2018: iv), Beberapa factor yang berpengaruh dalam ketercapaian sebuah

tujuan pembelajaran diantaranya adanya kesinambungan antara pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran.

Satu dari beberapa faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran ialah pemanfaatan penerapan dari media pembelajaran. Media pembelajaran cukup memiliki kendali atas ketercapaian kecepatan waktu pemahaman materi oleh siswa. Hal ini sejalan dengan manfaat adanya media sendiri menurut Arsyad (2015: 26) mampu untuk memberikan penjelasan lebih atas pengutaraan informasi agar tidak bersifat verbal, menanggulangi keterbatasan ruang, maupun waktu serta daya indera (misal objek yang terlalu kecil/besar dapat diatasi dengan penggunaan film, gambar, realita, bingkai film serta model). Penerapan media pembelajaran yang baik dan tepat guna dapat meminimalisir adanya kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran serta dapat menyeragamkan pemahaman siswa terhadap sebuah materi.

Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar cukup penting dikarenakan melihat karakteristik dari siswa sekolah dasar sendiri yang umumnya tertarik dan lebih gampang belajar dengan hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Bagi siswa sekolah dasar pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Hidayat, 2015:219). Sejalan dengan pemikiran Arsyad (2011:26) yang berpendapat bahwa adanya pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran terbukti memantik rasa antusiasme anak yang kemudian menciptakan dorongan untuk belajar, untuk menciptakan hubungan langsung antara siswa dengan lingkungannya dan untuk memperkuat motivasi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.

Untuk bisa mengembangkan kemampuan serta kompetensi siswa terhadap sebuah materi pembelajaran yang dipelajari hendaknya, seorang guru dapat bergerak seinovatif dan sekreatif mungkin dalam merancang sebuah pembelajaran. Salah satu alternative guru memanfaatkan sebuah media pembelajaran agar bisa mendorong keantusiasan serta

menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi. Untuk itu, perlu adanya kesadaran diri dari guru untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Peneliti melakukan kegiatan wawancara bersama dengan guru kelas II pada hari Selasa, 22 Januari 2023. Penjelasan yang peneliti dapat dari guru kelas II didapati bahwa pelaksanaan proses pembelajaran tematik di SDN Bancaran 1 tentang pengadaan media dalam proses pembelajaran tematik sangatlah terbatas. Penerapan media pembelajaran diadakan oleh guru kelas masing-masing bukan dari sekolah. Media Pembelajaran yang diadakan oleh Guru kelas selama ini hanya berbentuk kartu bergambar saja dan tidak menyuguhkan aktivitas langsung kepada siswanya.

Kendala yang di hadapi guru dalam penggunaan media tersebut adalah cepat rusaknya media karena kurangnya perawatan dan ketidakhati-hatian penggunaan media oleh siswa kelas. Ukuran media yang terlalu kecil juga menjadi kendala khusus siswa yang memiliki tempat duduk jauh dari meja guru terbatas dalam menangkap dengan jelas gambar yang terdapat pada media. Kurang efektif dan inovatifnya media dirasakan siswa sehingga siswa cenderung bosan dengan penggunaan media yang hanya sebatas 2 jenis itu saja.

Media yang digunakan cenderung monoton dan tidak bervariasi hanya menggunakan media gambar dan kartu saja. Tidak adanya keikutsertaan aktifitas langsung siswa dengan media sehingga pembelajaran cenderung monoton. Bahan yang digunakan pada media juga memiliki keterbatasan lebih mudah rusak. Hasil belajar siswa juga terbilang rendah. Berdasarkan angket yang di sebar peneliti kepada siswa menunjukkan hasil bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang diselengi dengan permainan. Konsep belajar diselengi dengan permainan lebih menarik minat siswa yang sebagaimana ini menjadi selaras dikarenakan siswa pada rentang usia kelas 2 SD masih sangat menyukai permainan dan tantangan.

Siswa menyukai pembelajaran yang menyertakan sebuah media pembelajaran. Namun kegiatan pembelajaran yang ada sering tidak memanfaatkan media pembelajaran. Siswa merasa lebih aktif, dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar ketika adanya penggunaan media pembelajaran. Dari permasalahan didapat maka adanya sebuah media pembelajaran yang terbaru, menarik dan tidak monoton sangat dibutuhkan siswa kelas II dalam proses pembelajaran tematik. Berpadanan dari pendapat, disuarakan Criticos (dalam Dariyanto, 2016:4) yang menuturkan bahwa istilah media secara lebih khusus berarti satu dari beberapa komponen dalam komunikasi, yang bertindak sebagai pembawa sebuah kabar atau informasi dari orang yang menyampaikan pesan kepada seseorang yang menerima pesan tersebut. Namun pembelajaran, sering tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa merasa lebih aktif, dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar ketika adanya penggunaan media pembelajaran. Dari persoalan yang ada di atas maka adanya sebuah media pembelajaran yang terbaru, menarik dan tidak monoton sangat dibutuhkan siswa kelas II dalam pembelajaran tematik.

Penelitian terdahulu oleh Audina, dkk (2020:18) mengembangkan sebuah produk media pembelajaran Monopoli yang dipadukan dengan adanya mini scrapbook dalam pembelajaran tematik dapat menjadikan siswa lebih aktif dan memiliki keantusiasan yang lebih tinggi, keikutsertaan berinteraksi media secara langsung, serta menimbulkan pemahaman yang lebih mudah dalam penyampaian sebuah materi. Selanjutnya, Penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat (2015:224) diketahui bahwa pemanfaatan media Monopoli memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa atas materi yakni mencapai 79 poin dari nilai sempurna 100 poin dan termasuk dalam kategori kuat. Sehingga bisa disimpulkan jika media Monopoli dapat dikembangkan dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik dengan model Kooperatif tipe STAD pada tema 8 subtema 4 pb 3 dan 4 kelas II.

Berlandaskan permasalahan yang telah uraikan maka dapat disimpulkan jika dibutuhkan sebuah media yang sesuai dan tepat dengan kebutuhan yang dapat digunakan pada

kelas II dalam pembelajaran tematik SDN Bancaran 1. Peneliti mengembangkan sebuah media berbasis permainan untuk siswa kelas II SDN Bancaran 01 dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Tema 8 Kelas 2 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan ditinjau dari validasi para ahli ?
2. Bagaimana Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar, aktivitas siswa serta aktivitas guru ?
3. Bagaimana Kemenarikan dari Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan ditinjau dari respon siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian pengembangan terhadap Media Pembelajaran Monopoli pada pembelajaran tematik yakni mengembangkan permainan Monopoli untuk dapat dijadikan sebuah media pembelajaran dengan penjelasan yang diuraikan sebagai berikut.

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

3. Mengembangkan Media Pembelajaran Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan pada Kelas 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Media permainan Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan ini terdiri atas papan monopoli yang dipadukan dengan scrapbook, kartu soal untuk membeli kota, pion, gudang ilmu dan uang dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Papan monopoli terbentuk dari bahan Akrilik yang dapat tahan lama, ringan serta mudah dibawa kemana saja.
2. Desain Papan Monopoli disesuaikan karakteristik materi ajar serta karakteristik siswa kelas II SD yang menampilkan gambar semenarik mungkin dengan perpaduan warna, gambar kartun, dan bidang yang menarik.
3. Pion monopoli terbuat dari plastik dengan bentuk anak kecil.
4. Kartu soal dan kartu reward terbuat dari kartu yang didesain dengan visualisasi yang menarik bagi siswa.
5. Mini modul berbentuk scrapbook terletak di tengah bagian papan monopoli digunakan untuk memberikan kesempatan bantuan menjawab kartu soal yang berisi materi ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran sasaran dengan peraturan permainan disusun dengan menarik dengan gambar-gambar yang menarik juga. Modul ini digunakan untuk mendampingi permainan Monopoli.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian adalah beberapa asumsi dasar tentang sesuatu yang menjadi dasar berpikir dan bertindak selama penelitian (Ibnu dalam Alfani, 2016: 60). Dalam penelitian pengembangan kali ini dapat diasumsikan bahwa media *Monoscrapbook* Menjaga Keselamatan di Perjalanan layak diterapkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran

tematik di kelas II sd Negeri Bancaran 1. Penelitian pengembangan Monoscrapbook Menjaga Keselamatan di Perjalanan kali ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan kali ini hanya terbatas pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 8 sub tema 2 pembelajaran 3.
- b. Penelitian pengembangan kali ini hanya terbatas pada kelas II SDN Bancaran 1.
- c. Penelitian pengembangan kali ini hanya sampai pada tahap delapan yakni uji coba kelompok besar.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil dari penelitian selayaknya memiliki manfaat tersendiri. Manfaat dari penelitian pengembangan kali ini diharapkan memiliki manfaat terhadap Sekolah, Guru serta Peneliti. Masing-masing manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Sekolah

Dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan referensi maupun media alternative pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik.

2. Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan serta referensi bagi guru untuk memilih ataupun mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik.

3. Peneliti

Dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan serta referensi terkait media yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik.

1.7 Definisi Istilah

Definisi Operasional atau istilah adalah gagasan maupun pernyataan yang jelas tentang sehingga tidak memunculkan kesalahpahaman penafsir karena dapat dibuktikan dan diobservasi perilakunya (Widoyoko, 2012:130). Istilah berkaitan dengan penelitian kali ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Monoscrapbook adalah dua gabungan antara media Monopoli dan Scrapbook . Monopoli sendiri merupakan media permainan papan termasuk pada daftar permainan yang terkenal dan disukai anak-anak. Permainan papan monopoli ini sendiri adalah pemain mengumpulkan uang yang banyak untuk dapat menguasai petak tanah maupun bangunan seperti rumah, gedung dan hotel yang terdapat di atas papan. Scrapbook atau lebih dikenal dengan buku tempel adalah sebuah media pembelajaran berbentuk buku yang didalamnya terdapat foto-foto, gambar, catatan kecil (penting), serta penjelasan singkat yang berkaitan tentang materi yang diharapkan di capai siswa setelah pembelajaran. Monoscrapbook adalah penggabungan media permainan monopoli dan scrapbook yang dikembangkan untuk menarik minat, motivasi dan aktivitas belajar siswa terkait dengan suatu materi pembelajaran. Monoscrapbook tetap berbentuk media permainan monopoli dengan aturan permainan monopoli sewajarnya namun dilengkapi dengan adanya scrapbook yang dikembangkan untuk memudahkan siswa memahami materi yang nantinya bisa digunakan siswa menjawab kartu soal yang diterima ketika melakukan permainan monopoli.
2. Pembelajaran Tematik merupakan pelajaran yang menghubungkan beberapa subtopik materi pembelajaran dikaitkan dengan materi pelajaran yang lainnya yang dapat dirangkum dan dijelaskan yang kemudian diangkat menjadi satu tema pembelajaran.