

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai bingkai, dimana dalam pendidikan terdapat pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Salah satu unsur pada pendidikan formal adalah harus tercapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada abad 21 merupakan proses pembelajaran di mana telah terjadi arus perubahan antara guru dan siswa yang akan sama-sama memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Rusman, 2012: 16). Peran guru pada pembelajaran abad 21 tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dan menjadikan satu-satunya sebagai sumber belajar bagi siswa, seorang guru juga berperan sebagai mediator dan fasilitator yang bertugas untuk memfasilitasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran pada abad 21 menuntut siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai hal tersebut guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tuntutan diatas, maka peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran mulai dari pemahaman materi serta pembentukan karakter dari setiap siswa. Guru harus dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui strategi/pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan kepada siswanya. Kenyataanya disekolah pada saat ini masih terdapat siswa yang merasa bosan, berbicara sendiri dengan teman sebangku, dan tidak memperhatikan guru

pada saat pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan beberapa faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar, misalnya penunjang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, yang dilakukan peneliti di kelas III UPTD SD Negeri Bancaran 4 pada tanggal 4 Oktober 2019, memaparkan permasalahan yang ditemui peneliti di lapangan adalah banyak siswa yang merasa bosan saat kegiatan pembelajaran hal tersebut dapat dilihat dari masih terdapat siswa yang tidak mendengarkan guru dan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Pada saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Selain kegiatan observasi pada saat kegiatan pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di UPTD SD Negeri Bancaran 4 setelah proses pembelajaran berlangsung pada tanggal 4 Oktober 2019 bahwa metode pembelajaran yang biasa dilakukan adalah ceramah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah gambar-gambar yang ada di buku saja. Menurut pernyataan dari guru kelas III di sekolah tersebut belum mempunyai media pembelajaran untuk tematik, dan guru tidak menyediakan media sendiri dari rumah. Guru tidak menggunakan media berbasis audio visual karena prasarana dan sarana sekolah masih belum mendukung.

Menurut hasil angket pra penelitian yang disebarkan kepada siswa pada tanggal 4 Oktober 2019, dapat diketahui siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru, selain itu guru juga tidak pernah menggunakan media saat menjelaskan materi. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran serta

pembelajaran sambil bermain. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik agar lebih aktif dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas III UPTD SD Negeri Bancaran 4 Bangkalan yakni guru tidak menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa bosan. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Menurut Piaget dalam Mujtahidin (2014:67) anak usia 7-11 masuk dalam tahap operasional konkret, merupakan tahap anak mengembangkan kemampuan bernalar logis dan memahami konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah dikenal. Maka diperlukan media pembelajaran yang konkret sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Kata media menurut Azhar Arsyad (2016:3) berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan siswa serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Maka dapat dikatakan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah media permainan edukatif, misalnya media pembelajaran monopoli. Monopoli merupakan salah satu media yang didalamnya dapat memuat berbagai macam materi, sehingga dengan adanya

media pembelajaran ini siswa dapat dengan mudah mempelajari materi. Media ini dilengkapi dengan boneka yang menggunakan pakaian pramuka yang digunakan sebagai pion. Media ini terbuat dari akrilik sehingga tidak mudah rusak serta mudah dibawa karena bahannya yang ringan. Selain itu juga dilengkapi dengan kartu dana umum yang berisikan bank soal. Media pembelajaran monopoli tematik ini juga mempermudah guru dalam untuk menyampaikan materi karena media pembelajaran monopoli tematik ini dirancang dapat memuat beberapa mata pelajaran tidak hanya 1 mata pelajaran saja.

Konsep awal dari pengembangan media pembelajaran monopoli tematik adalah salah satu karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, dengan karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan terutama untuk kelas rendah. Menurut Sudono (1995) dalam Kurniati (2016: 5) Bermaian adalah suatu kegaitan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermaian dapat mengembangkan aspek fisik, motorik kasar, motorik halus, sosial, emosi atau kepribadian, dan kognisi pada siswa sekolah dasar. Berpedoman belajar sambil bermaian maka media pembelajaran monopoli tematik ini akan membuat peserta didik yang dulunya merasa bosan saat pembelajaran maka akan menjadi menyenangkan saat pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu media monopoli sudah pernah dilakukan oleh Solekhah (2015) tentang *“Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa kelas IV di SD N Babarsari”*. Hasil penelitian

tersebut mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak dari ahli media, mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak dari ahli materi. Pada uji coba lapangan awal mendapatkan kategori layak dengan presentase skor 85%. Pada uji coba lapangan utama mendapatkan kategori layak dengan presentase skor 93,7%. Pada uji coba lapangan operasional mendapatkan kategori layak dengan presentase 97,5%. Pengembangan media monopoli telah layak digunakan pada proses pembelajaran. Media monopoli tersebut telah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, serta pada uji lapangan mendapatkan kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah diatas dan didukung hasil penelitian terdahulu, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memberi judul penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Tema 8 Sub Tema 1 “Aku Anggota Pramuka” di Kelas III Sekolah Dasar”**.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Monopoli Tematik Tema 8 Sub Tema 1 “Aku Anggota Pramuka” yang valid, efektif, dan menarik untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

1.3 Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran monopoli tematik ini dirancang untuk pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar sesuai dengan materi pada Tema 8 Sub Tema 1 “Aku Anggota Pramuka”.
2. Media pembelajaran monopoli tematik ini dilengkapi dengan kartu dana umum yang berisikan tantangan soal.
3. Peserta didik dinyatakan sebagai pemenang adalah peserta didik yang mendapatkan sertifikat petak terbanyak dan uang terbanyak atau dapat membuat uang lawannya habis.
4. Setiap pemain monopoli tematik pada awal permainan mendapatkan uang mainan sejumlah \$200. Permainan monopoli tematik ini bermain seperti permaian monopoli biasanya. Apabila uang yang dimiliki pemain tersebut habis maka dinyatakan kalah.
5. Setiap pemain dapat mendapatkan tambahan uang jika dapat menjawab soal di dana umum, jika tidak dapat menjawab maka akan membayarkan uangnya ke bank.
6. Komponen media pembelajaran monopoli tematik ini adalah papan monopoli, kartu dana umum, kartu kesempatan, sertifikat, dadu, miniature tenda, dan pion. Rincian komponen Media Pembelajaran Monopoli Tematik dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Papan monopoli

Papan monopoli ini terbuat dari akrilik dengan ukuran 50cm x 50 cm x 3cm, desain monopoli menggunakan corel draw dan dicetak menggunakan kertas stiker.

b. Kartu dana umum

Kartu dana umum di desain menggunakan *Corel Draw* dan dicetak menggunakan kertas ivory. Ukuran kartu dana umum 9 cm x 6 cm. Pada kartu dana umum terdapat soal-soal.

c. Kartu kesempatan

Kartu kesempatan di desain menggunakan *Corel Draw* dan dicetak menggunakan kertas ivory. Ukuran kartu kesempatan 9 cm x 6 cm.

d. Sertifikat petak

Sertifikat di desain menggunakan *Corel Draw* dan dicetak menggunakan kertas ivory. Ukuran sertifikat petak 10 cm x 7 cm.

e. Dadu

Dadu dibuat dengan menggunakan polypropylene (sejenis plastik/PVC) dengan ukuran 3 cm x 3 cm.

f. Miniatur tenda

Miniature tenda dibuat dari *stick ice cream* yang sudah diberi warna.

g. Pion

Pion permianan dibuat sebanyak 4-5 buah. Bentuk dari pion ini adalah boneka barbie dengan menggunakan pakaian pramuka.

1.4 Pentingnya Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti:
 - a. Dengan melakukan penelitian ini, dapat menambah wawasan berpikir yang luas dan dijadikan bekal untuk menambah pengetahuan.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kemampuan kreativitas guru-guru di sekolah dasar agar bisa menerapkan penggunaan media pembelajaran lebih inovatif saat pembelajaran.
 - b. Dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi dengan cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik.
3. Bagi peserta didik:
 - a. Memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Dapat menarik motivasi peserta didik untuk aktif dan meningkatkan minat peserta didik saat pembelajaran.
4. Bagi sekolah:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran monopoli tematik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik serta dapat diterapkan pada

pembelajaran kelas III Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 1 Aku Anggota Pramuka.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli tematik ini diantaranya adalah:

- a. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai validasi para ahli dan uji coba produk dikarenakan kondisi saat ini dengan adanya wabah covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba pemakaian.
- b. Subjek Penelitian hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas III sekolah dasar.
- c. Media pembelajaran monopoli tematik ini hanya dapat digunakan pada pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 aku anggota pramuka.
- d. Media pembelajaran monopoli tematik ini fokus penelitian hanya pada pembelajaran 6 saja.

1.6 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan suatu definisi yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan penelitian. Adapun beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian pengembangan ini, antara lain:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.

2. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa materi pelajaran ke dalam satu tema dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran Monopoli merupakan media permainan edukatif yang di dalamnya terdapat materi tema 8 sub tema 1 serta boneka dengan pakaian pramuka dan dilengkapi dengan bank soal.