

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kunci utama untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan yang bagus sangat dibutuhkan untuk menciptakan generasi muda yang mampu bersaing pada masa mendatang. Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran dengan sadar dilakukan oleh seseorang bertujuan mengubah cara pikir, bersikap dan berperilaku menjadi lebih baik. Menurut Werang (2015:15) pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang hendak belajar mendewasakan dirinya dan atau orang lain. Siswa akan belajar bermakna jika siswa mengalami secara langsung. Peningkatan pendidikan merupakan sesuatu yang harusnya dilakukan sesuai perkembangan kehidupan. Pembaharuan dalam arti memperbaiki pendidikan disegala tingkatan harus bisa diterapkan guna mengantisipasi keperluan pada waktu mendatang.

Perubahan kurikulum dari KTSP 2006 ke Kurikulum 2013 membawa perubahan sistem pendidikan yang mencakup pendekatan, kompetensi, serta penilaian. Ketiga hal ini berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang guru dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Tujuan bisa dicapai melalui penemuan baru mengenai strategi pembelajaran. Pendidik bisa memberikan praktik langsung kepada peserta didik supaya belajar lebih menyenangkan, bermakna, serta menantang siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik

dalam kurikulum 2013 diajari hingga memenuhi kompetensi kelulusan agar bisa mencapai apa yang diinginkan oleh lapangan pekerjaan. Penerapan kurikulum 2013 tidak sama dengan kurikulum sebelumnya, dimana pada kurikulum 2013 beberapa mata pelajaran diintegrasikan ke tema.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berawal dari suatu tema lalu dilihat dari beragam sudut pandang beberapa pelajaran yang biasanya diajarkan di SD. Pembelajaran tematik pelaksanaannya menghilangkan batas-batas mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyatukan beberapa muatan mata pelajaran menjadi tema (Trianto, 2010:78). Penggunaan tema dapat menggabungkan lebih dari satu pelajaran hingga bisa memberikan praktik langsung peserta didik. Menurut Trianto (2010:79) menyatakan penerapan pembelajaran terpadu memakai tema yang selaras dengan lingkungan sekitar siswa akan mempermudah dalam mendapatkan pengalaman, jadi bisa memperbanyak kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan melakukan konsep yang mereka peroleh dalam kesehariannya.

Pembelajaran tematik bertujuan untuk memudahkan siswa menerima materi yang menyatu pada tema dan bisa memberi motivasi dikarenakan konsep yang mereka peroleh konkret dan bermakna. Selaras dengan cara anak berfikir bahwa anak menerima banyak hal dengan mengolah dan merangkumnya menjadi satu. Siswa harus mencari informasi dari berbagai sumber belajar, baik melalui praktik langsung, lalu membuktikannya dengan apa yang didapatnya, serta menarik kesimpulan atas apa yang didapatnya. Tugas pendidik hanya sebagai fasilitator. Deviana dan Prihatnani (2018:115), mengatakan jika dalam

menyampaikan suatu konsep, terdapat beberapa upaya yang dipakai guna menciptakan motivasi belajar peserta didik diantaranya yaitu memakai media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Deviana dan Prihatnani (2018:115), media pembelajaran adalah sarana pembelajaran guna memperjelas konsep yang akan dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:19) media pembelajaran memiliki fungsi penting yakni alat yang bisa membantu proses pembelajaran yang bisa diciptakan oleh pendidik. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:27), media berguna menumbuhkan semangat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa. Teknik dalam menyajikan soal agar menarik yaitu dengan memakai media pembelajaran yang berbasis permainan. Supriyono (2013:2) mengatakan sangat perlu bagi pendidik untuk bisa mendesain model pembelajaran yang berbasis permainan.

Menurut Deviana dan Prihatnani (2018:115), mengatakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang sudah dikembangkan sebagai penyajian latihan soal yaitu monopoli. Permainan monopoli yaitu suatu permainan papan yang terdiri dari beberapa kotak, serta semua pemain dapat memiliki lahan di kotak itu, yang meliputi properti seperti tanah dan bangunan (Deviana dan Prihatnani, 2018:116). Permainan monopoli bisa membuat peserta didik untuk mengelola uang. (Suparman, 2010:70) mengatakan bermain di kelas dapat mengurangi rasa bosan dan rasa jenuh serta ngantuk saat pembelajaran.

Pemakaian media permainan diharapkan mampu membuat siswa berpartisipasi aktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik.

Penyampaian materi yang tidak membosankan dapat memunculkan minat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media permainan, dapat menggiring siswa memecahkan masalah dan menyelesaikan latihan tersebut.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran monopoli. Beberapa alasan pengembang memilih mengembangkan media monopoli diantaranya, permainan monopoli merupakan permainan yang tidak asing bagi siswa, jadi bisa mempermudah penerapannya di kelas. Tahap perkembangan siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, siswa akan cepat mengerti materi jika melakukannya secara langsung. Penggunaan media monopoli membuat siswa tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar, siswa akan merasa dirinya lagi bermain dan berinteraksi bersama kawan-kawannya. Mereka belajar tanpa tekanan dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran tematik pada kelas IV di UPTD SDN Kesek 1 Labang menunjukkan situasi pembelajaran yang tidak kondusif, dikarenakan siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran yang berakibat suasana di kelas menjadi ramai. Siswa juga sering bermain saat proses belajar mengajar. Terbatasnya pemakaian media pembelajaran hanya dalam muatan pelajaran tertentu. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar (dua dimensi) yaitu gambar macam-macam profesi, sehingga terdapat 60% siswa yang mengobrol, dan bermain. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:9) pembelajaran akan lebih efektif jika objek yang menjadi bahan

pembelajaran dapat direalisasikan menyerupai keadaan yang sebenarnya. Sejalan dengan pendapat para ahli yang telah dipaparkan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi mampu merangsang siswa untuk memahami pembelajaran serta mampu membayangkan kondisi yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas IV di UPTD SDN Kesek 1 Labang, terdapat siswa yang merasa bosan terlihat dari hasil observasi persentase peserta didik izin meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar sebesar 57%. Banyak peserta didik yang tidak mendengarkan saat pembelajaran, seperti terdapat peserta didik yang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pembelajaran yang sedang terjadi. ada pula peserta didik yang mengobrol bersama temannya, sehingga hasil belajar siswa kelas IV tidak memenuhi KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Rendahnya nilai siswa ditunjukkan oleh nilai ulangan harian. Peserta didik yang memenuhi KKM hanya 20% dari 30 anak, sementara 80% masih belum memenuhi KKM. Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa siswa bosan saat pembelajaran berlangsung akibatnya proses belajar mengajar kurang efektif.

Oleh sebab itu, diperlukan kegiatan belajar mengajar yang aktif, bervariasi, serta menyenangkan bagi anak kelas IV di UPTD SDN Kesek 1 Kecamatan Labang ini. Terdapat beberapa cara yang digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Permainan monopoli adalah salah satu caranya. Alasan saya mengembangkan media monopoli ini karena permainan monopoli merupakan permainan yang mudah dimainkan dan dapat

dijadikan media pembelajaran dalam satu subtema. Penyusun memilih tema 7 Subtema 2 kelas IV.

Beberapa peneliti sudah melakukan pengembangan media monopoli. Susanto dkk. (2012:1) yang mengembangkan monopoli untuk pelajaran IPA pada materi sel. Bertujuan untuk mengembangkan media monopoli yang layak pada pembelajaran biologi SMA kelas XI. Penelitian ini menggunakan model 4D. Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli yang layak untuk dipakai.

Siskawati dkk. (2016:72) mengembangkan monopoli untuk pembelajaran Geografi dengan tujuan menghasilkan media monopoli yang efektif. Metode yang dipakai yaitu R&D dengan model ASSURE. Hasil penelitian ini berupa produk yang layak, menarik, dan efektif.

Penelitian Deviana dan Prihatnani (2018:114) mengembangkan media monopoli pada pembelajaran matematika materi peluang. Bertujuan untuk mengembangkan media monopoli pada pembelajaran matematika SMP kelas IX pada materi peluang serta mengetahui kelayakan media monopoli. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil validasi media mendapatkan 78,1% (baik), validasi materi 80,8% (baik) dan uji kepraktisan mendapatkan 82,5% (sangat baik). Berdasarkan deskripsi di atas, media *Monomath Series 2* valid dan praktis untuk dipakai pada saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan penyusun mengembangkan Media Monopoli Peta Harta Karun Tema 7 Subtema 2 Kelas IV.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV ditinjau dari validitas?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV ditinjau dari hasil belajar, aktivitas guru dan aktivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV yang valid ditinjau dari validitas ahli.
2. Mengembangkan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV yang praktis ditinjau dari angket respon siswa
3. Mengembangkan Media Monopoli Peta Harta Karun pada tema 7 subtema 2 kelas IV yang efektif ditinjau dari hasil belajar, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran adalah sebuah media Monopoli Peta Harta Karun untuk materi tema 7 Subtema 2 yang dapat menjadi media pembelajaran siswa untuk belajar sambil bermain. Cara melakukan permainan monopoli ini sama halnya dengan bermain monopoli pada umumnya, hanya saja pada pengembangan media ini terdapat beberapa modifikasi, permainan monopoli pada umumnya terdapat 40 petak dan beberapa

nama negara, sedangkan dalam modifikasi permainan monopoli untuk tema 7 subtema 2 ini papan permainan monopoli didesain seperti gambar peta Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi yang terdapat di Indonesia dan juga dilengkapi dengan 4 bidak boneka memakai pakaian adat.

Pengembangan media monopoli yang disesuaikan dengan materi pada tema 7 subtema 2 ini dirancang dengan menggunakan bahan dari kayu. Desain gambar pada pengembangan media Monopoli Peta Harta Karun ini menggunakan corel draw. Pengujian media Monopoli Peta Harta Karun yang telah berhasil dikembangkan adalah uji kevalidan yang mencakup validasi materi, validasi desain pembelajaran, validasi media pembelajaran serta validasi bahasa. Penyajian media Monopoli Peta Harta Karun ini dilakukan pada kelas IV di UPTD SDN Kesek 1 Kecamatan Labang.

Beberapa hal yang dibutuhkan agar permainan monopoli ini dapat dilakukan, yakni:

1. Papan permainan dibuat dari kayu berukuran 100 cm x 50 cm dengan gambar yang bertema peta Indonesia.
2. Empat buah bidak untuk mewakili langkah pemain didesain menggunakan boneka yang mengenakan baju adat dari provinsi Jawa Timur serta provinsi Papua.
3. Dua buah dadu yang digunakan untuk menentukan pemain yang akan bermain lebih dahulu dan berapa jumlah petak yang akan dilewati.
4. Kartu harta karun dan kartu jebakan terbuat dari kertas buffalo.
5. Kartu hak milik provinsi diberi keterangan harga, pertanyaan serta jawaban.

6. Satu set bangunan rumah adat
7. Uang-uang permainan dari berbagai nilai yaitu: Rp.100.000, Rp.50.000, Rp.20.000, Rp.10.000, Rp.5.000, Rp 2.000, Rp.1.000, Rp. 500, Rp. 200, dan Rp. 100.
8. Buku petunjuk penggunaan yang berisi tata cara permainan monopoli dalam pembelajaran tematik dan biodata pengembang yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper* 260.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, dan tujuan penelitian di atas, maka keterbatasan masalah yang harus dilakukan untuk peneliti lebih fokus. Batasan pengembangan ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini memakai model pengembangan *Borg and Gall* namun, peneliti membatasi hanya melaksanakan sampai tahap uji coba produk.
2. Media permainan monopoli dalam pembelajaran tematik hanya dapat digunakan pada siswa kelas 4 tema 7 subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4 dan pembelajaran 5.
3. Bidak yang tersedia hanya 4 buah bidak dan memakai pakaian adat Jawa Timur (Madura) karena menyesuaikan dengan tempat tinggal siswa yang menjadi subjek penelitian dan pakaian adat Papua karena jumlah provinsi di pulau Papua paling sedikit.
4. Keefektifan media selain ditinjau dari respon siswa juga ditinjau dari hasil belajar ranah kognitif saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi siswa, dengan adanya media monopoli peta harta karun saat pembelajaran tematik diharapkan dapat:
 - a. Bermain sambil belajar materi tema 7 subtema 2 kelas 4.
 - b. Memahami materi tema 7 subtema 2 kelas 4.
 - c. Belajar agar tidak membosankan.
 - d. Belajar dengan bersemangat tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dengan adanya permainan monopoli dalam pembelajaran tematik ini diharapkan dapat:
 - a. Dimanfaatkan untuk media pembelajaran.
 - b. Dimanfaatkan sebagai acuan dalam pengembangan media permainan yang lain.
 - c. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.
 - d. Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dengan adanya permainan monopoli dalam pembelajaran tematik ini diharapkan dapat:
 - a. Digunakan sebagai alternatif agar guru dapat membuat media pembelajaran minimal mengembangkan media yang sudah ada disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga menjadi media pembelajaran yang tepat.
 - b. Mewujudkan visi dan misi sekolah dengan upaya meningkatkan prestasi melalui pengaplikasian media monopoli pada pembelajaran tematik.

4. Bagi pengembang, adanya media monopoli dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat:

- a. Dimanfaatkan sebagai salah referensi dalam melakukan penelitian pengembangan baru.
- b. Menghasilkan media pembelajaran yang layak dan berguna untuk pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah deskripsi yang dipakai dalam pengembangan menurut peneliti.

1. Media Pembelajaran merupakan benda yang dipakai guna mempermudah penyampaian materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Hasil belajar ranah kognitif adalah hasil pencapaian siswa hanya pada aspek pengetahuan saja.
3. Permainan monopoli yakni suatu permainan papan yang terdiri dari beberapa petak, dimana cara bermainnya dengan mengocok dadu serta berjalan sesuai banyaknya mata dadu yang keluar.
4. Pembelajaran tematik yakni pembelajaran yang memakai tema guna menggabungkan lebih dari satu pelajaran.
5. Bidak adalah sebutan untuk wakil pemain dalam permainan monopoli.