

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Saat ini manusia semakin sadar bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kemajuan umat manusia. Selain peranannya yang penting, pendidikan juga merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moralitasnya. Sujana (2019: 29) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian proses pendidikan untuk memanusiakan manusia”. Selain itu, dalam buku *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (2017) karya Syafril dan Zelhendri Zen definisi pendidikan menurut Langeveld ialah “Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya”. Langeveld menjelaskan bahwa pendidikan itu ditujukan untuk membentuk karakter anak agar cakap dalam melaksanakan tugasnya. Ada pendapat lain yang menyatakan, adapun pengertian lain pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, dapat diperlihatkan kepada manusia masa depan dan berpedoman kepada nilai-nilai budaya dan pancasila.

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi melancarkan jalan menuju pencapaian tujuan

penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Pergantian ke kurikulum 2013 merupakan bentuk pembaharuan sistem dalam lembaga pendidikan demi optimalisasi pembelajaran. Pendidikan modern menjadi konsep kurikulum 2013 yang menganggap siswa sebagai pusat belajar (*student centered*). Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan Permendikbud No 24 Tahun 2016 Bab 1 pasal 1 ayat 3 yang menyebutkan “Pelaksanaan Pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI.”

Pembelajaran Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana siswa tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema (Kemendikbud, 2013, hal. 7).

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah nyatanya tidak berjalan dengan lancar. Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut dialami Sekolah

Dasar (SD) Negeri 101816 Pancur Batu. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 101816 Pancur Batu, terdapat media pembelajaran seperti video pembelajaran, power point dan modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Dalam pembelajaran guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa.

Tujuan kurikulum 2013 adalah siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran kurang mendukung. Media pembelajaran yang dipakai dalam kurikulum 2013 seperti modul cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga interaksi keaktifan antar siswa kurang terwujud. Peran aktif dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tidak hanya aktif dalam ilmu pengetahuan tetapi juga pada aspek interaksi sosial antar siswa. Implikasi dari pandangan humanis dalam pembelajaran tematik ini siswa dapat menyikapi hal-hal unik dari diri siswa, baik yang menyangkut personal ataupun faktor lingkungan sosial seperti interaksi kepada masyarakat. Apabila dilandasi dengan penyikapan tersebut diharapkan siswa mampu membentuk lingkungan belajar yang kondusif sehingga rasa minder siswa akan berkurang.

Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) di SD Negeri 101816 Pancur Batu khususnya kelas IV seperti monopoli tematik sudah ada, namun masih menggunakan bahan yang tidak bertahan lama. Adapun media cetak seperti poster, peta, globe yang belum terintegrasi dengan permainan. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan media

pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik.

Media monopoli Tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian di tengah terdapat kotak bank materi. Bentuk fisik monopoli tematik dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini. Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media monopoli tematik ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang di minati anak-anak sekolah dasar. Permainan ini menarik dan menyenangkan, dapat menumbuhkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran tematik dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu – kartu yang berisi materi.

Pengalaman yang bervariasi didapat oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran. Pengalaman pembelajaran yang fleksibel dan memfokuskan perhatian kepada mereka adalah syarat utama dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini saya mengacu kepada karakteristik siswa SD yang suka bermain yang dimana permainan dapat menarik dan menyenangkan yang dapat menimbulkan minat belajar dan sikap pro aktif siswa.

Berangkat dari pemikiran di atas, peneliti mengangkat sebuah judul yang sesuai dengan pembahasan di atas yaitu **“Pengembangan Media Monopoli Tematik Kelas IV Tema “Tempat Tinggalku” Di SD Negeri 101816 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik
2. Peran aktif siswa dalam pembelajaran tematik kurang terwujud secara optimal.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran Monopoli Tematik tema “Tempat Tinggalku” di SD Negeri 101816 Pancur Batu

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan media monopoli tematik yang bertema tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Monopoli Tematik pada tema tempat tinggalku di SD Negeri 101816 Pancur Batu ?
2. Apakah media Monopoli Tematik efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran tematik yang layak, edukatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya pada tema tempat tinggalku.
2. Mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran Monopoli Tematik pada tema tempat tinggalku.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
 - b. Meningkatkan minat belajar dan membaca materi yang dipelajari
2. Bagi Guru
 - a. Menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan
 - b. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
 - c. Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru dalam pembelajaran
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan kontribusi tentang media pembelajaran
 - b. Sebagai bahan masukan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) khususnya dalam pembelajaran tematik.
4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan dan mengembangkannya media pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk

Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu. Media monopoli dirancang sesuai materi pembelajaran tematik pada tema pembelajaran 8 kelas IV yaitu Tempat Tinggalku. Media monopoli mengambil konsep “bermain sambil belajar”, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam media monopoli ini terdapat sajian materi pembelajaran, permainan *puzzle* dan beberapa tantangan soal tanya jawab yaitu soal-soal yang berada di bank soal. Tantangan dalam media monopoli tematik ini adalah pemain harus melewati beberapa tantangan seperti menjawab pertanyaan dari bank soal maupun tantangan *puzzle*. Konsep seperti inilah yang menjadi tantangan siswa selain menjawab pertanyaan juga mencoba merangkai *puzzle* supaya menjadi gambar yang utuh dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Dalam permainan monopoli yang menang adalah yang mendapatkan pin smile terbanyak atau dapat membuat pin smile lawan mainnya habis. Di awal permainan 5 pin *smile* akan dibagikan kepada setiap pemain. Pin *smile* ini diibaratkan nyawa atau uang atau harta pemain. Apabila pin *smilanya* sudah habis maka pemain tersebut kalah dan yang mendapatkan pin *smile* terbanyak itulah pemenangnya. Pin *smile* didapat dari pemain yang bisa menjawab pertanyaan pada setiap kotak.

Media monopoli tematik ini terbuat dari bahan kayu. Bentuk papan monopoli seperti papan catur yang bisa dilipat sehingga terdapat ruang supaya bisa menjadi tempat penyimpanan komponen permainan monopoli seperti kartu, pin *smile*, pion, rumah dan dadu. Gambar permainan monopoli terbuat dari kertas *ivory* 260gram yang ditempelkan diluar papan catur. Ukuran media monopoli tematik adalah 46 cm x 46 cm. Terdapat 2 kotak untuk wadah kartu, pin *smile* dan sertifikat rumah. Dadu terbuat dari kain flanel dan miniatur orang-orangan yang digunakan untuk memainkan monopoli tematik.

Rincian spesifikasi produk monopoli tematik dijabarkan sebagai berikut:

1. Monopoli Tematik terdiri dari beberapa komponen yaitu :

- a. Papan Monopoli Alas, papan monopoli dasar menggunakan papan catur yang sudah jadi dan untuk desain Monopoli Tematik menggunakan 'CorelDraw'. Ukuran 46 x 46 cm menggunakan kertas *ivory 260 gram*.
- b. Kartu/ Flash Card, kartu di desain dengan *CorelDraw*. Menggunakan kertas *ivory 360 gram* dengan ukuran 10,5cm x 7,4 cm
- c. Dadu, dibuat dengan menggunakan karton dengan ukuran 5 cm
- d. Gacu/Pion, sebanyak 4 buah yang terbuat dari kayu yang berukuran 10 cm x 4 cm.
- e. Rumah. Terbuat dari bahan karton berwarna yang berukuran 10 cm x 5cm sebanyak 2 buah
- f. Pin *Smile*, sebagai simbol nyawa pemain. Pin *smile* terbuat dari kertas stiker dengan ekspresi emoticon smile
- g. *Puzzle*, berukuran 12 cm x 9 cm dengan menggunakan kertas *ivory 230* yang dilapisi kertas karton.