

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Masyarakat, bangsa dan negara. Guru memiliki peran penting dalam mencerdaskan bangsa yang diterapkan dalam bentuk pembelajaran disekolah. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam pendidikan.

Indriana (dalam Sartikaningrum, 2013) menjelaskan pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Keberhasilan pencapaian guru bergantung pada proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan melibatkan siswa. Proses pembelajaran diharapkan dapat dilaksanakan secara menantang, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain pembelajaran yang efektif dan pelaksanaannya yang menyenangkan. Aspek lain yang dapat dilakukan dalam proses

pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung sebagai alat bantu mengajar.

Hamalik (dalam Sari, Shodiqin, & Listyarini 2018), memaparkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan pada siswa dalam mengikuti mata pelajaran yang diberikan guru, karena media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau kesalahan penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sartikaningrum, 2013) Media Pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan pengalaman belajar pesereta didik serta dapat membuat siswa lebih semangat belajar.

Tingkat perkembangan kognitif individu menurut Piaget (dalam Fatimah, 2015) dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap yaitu tahap sensorimotor: dari kelahiran sampai umur 2 tahun, tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun, tahap operasional konkrit: umur 7-11/12 tahun, dan operasional formal: umur 12 tahun keatas. Dari pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar kelas IV terletak pada usia 10-11 tahun yang mana pada tingkat perkembangan kognitif ada pada tahap operasional konkrit oleh Piaget. Ditahap ini siswa SD kelas IV masih memerlukan alat bantu atau peraga agar

dapat mengerti pada mata pelajarannya, terutama pada mata pelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik memadukan beberapa pembelajaran dengan satu tema yang membuat siswa kelas IV menjadi kebingungan dalam memahami setiap materi pokok yang dijelaskan bahkan beberapa siswa tidak dapat menyebutkan definisi setiap konsep. Siswa kelas IV masih menyukai pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif seperti penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dikelas.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, didalam kegiatan bermain terjadi interaksi antar pemain. Permainan dapat diadaptasi untuk dijadikan media pembelajaran (Anggraheni, 2018). Dengan bermain perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah dasar dapat terlatih, sehingga dapat mengembangkan diri dari siswa. beberapa jenis permainan yang dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli, catur, ular tangga dan permainan lain yang dapat diadaptasi dalam proses pembelajaran. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar (Susanto, Raharjo, & Prastiwi, 2012).

Permainan papan monopoli merupakan permainan yang sangat familiar dalam kehidupan anak dan telah banyak digunakan dan dimodifikasi sebagai media pembelajaran seperti halnya permainan monopoli sains (Rosdiana, Hidayat, & P, 2017). Monopoli yang dikembangkan peneliti merupakan media belajar yang didalamnya terdapat materi pelajaran yang diajarkan, sehingga perkembangan kognitif siswa dapat berkembang dengan penggunaan monopoli sebagai media dalam belajar. Materi pada permainan

monopoli berbentuk pertanyaan-pertanyaan pada kartu hak milik yang akan dijawab oleh pemain lain yang berhenti dipetak milik pemain lain. Pembelajaran yang digabungkan dengan permainan dapat memberikan dampak yang menyenangkan terhadap siswa, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta secara tidak langsung siswa belajar banyak hal baru ketika sedang bermain. Monopoli juga merupakan media visual. Peneliti juga berharap dengan penggunaan media pembelajaran Mobar dapat merangsang siswa untuk tertarik kemudian memahami secara mendalam sesuatu yang sudah diajarkan oleh guru.

Data pengamatan awal yang ditemui oleh peneliti, siswa SDN Lenteng Timur I menyukai berbagai jenis permainan, baik permainan versi android maupun permainan nyata. Siswa disekolah tersebut juga menyukai pembelajaran yang berbasis permainan/praktik langsung, dan yang paling menonjol siswa di sekolah tersebut menyukai permainan kartu yang dimainkan secara bersama-sama dan biasanya mereka mainkan ketika jam istirahat. selain itu disisi lain kemampuan siswa dalam mengetahui dan memahami pelajaran dirasakan masih sangat kurang, karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada setiap proses belajar mengajar oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dan kurang semangat mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa ketika mengikuti pelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan ketika menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan diatas maka peneliti menawarkan alternatif solusi berupa **“Pengembangan Media Mobar (Monopoli Belajar) di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana pengembangan produk media Mobar (Monopoli Belajar) di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap produk media Mobar (Monopoli Belajar) di kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk mengkaji pengembangan produk media Mobar (Monopoli Belajar) di kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengkaji respon siswa dan guru terhadap produk media Mobar (Monopoli Belajar) di kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media Mobar (Monopoli Belajar) yang akan dikembangkan adalah alat permainan sebagai media belajar tematik siswa kelas IV sekolah dasar.

Rincian spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media yang akan dihasilkan adalah permainan monopoli dengan spesifikasi media yaitu:
 - a. Media Mobar yang dihasilkan akan memiliki satu set lengkap alat-alat monopoli. Alat-alat permainan terbuat dari bahan-bahan bekas yang masih layak pakai dan terbuang sia-sia. Media ini terdiri dari alas permainan yang memiliki petak, rumah-rumahan, hotel, kartu hak

milik, kartu dana umum, kartu kesempatan, dadu, uang, pion, kartu pertanyaan, serta buku petunjuk permainan Mobar. Alat permainan dibuat menjadi tiga dimensi kecuali kartu dan gambar-gambar yang akan dicantumkan, serta kriteria lain yang berkaitan dengan permainan monopoli;

- b. Alas Mobar yang akan dikembangkan berbentuk segi empat dengan ukuran 49 cm x 49 cm x 3,5 cm. Permainan Mobar dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi lain dengan ketentuan mengubah isi materi dan gambar yang ada dengan materi yang akan diajarkan;
 - c. Asumsi pengembangan media Mobar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan didalam dan diluar kelas oleh guru terhadap siswa di sekolah dasar;
2. Buku petunjuk, dalam hal ini buku petunjuk permainan akan dibuat menarik untuk memudahkan siswa dalam menggunakan Mobar. Buku petunjuk Mobar berisi KI, KD, tujuan, pemetaan domain, alat-alat permainan, petunjuk permainan dan ketentuan-ketentuan dalam permainan. Materi yang akan dipakai adalah tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pada pembelajaran 3. Materi akan berbentuk pertanyaan pada kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain lain yang berhenti dipetak milik pemain lain.
 3. Video cara bermain, akan diisi dengan video cara memainkan Mobar dan ketentuan-ketentuan yang harus ditaati setiap pemain.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media Mobar dalam pembelajaran tematik:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian lebih lanjut tentang penelitian dan pengembangan media belajar yang merangsang siswa semangat belajar yang berkaitan dengan permainan monopoli dalam pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat menggunakan permainan monopoli sebagai media baru dalam pembelajaran tematik dan memotivasi guru untuk memfasilitasi media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan materi serta menambah sumber media pembelajaran guru;
- b. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa dalam belajar secara aktif, mengingat materi pelajaran, menimbulkan rasa senang, melatih fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran serta menambah kemandirian siswa;
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan motivasi pada peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan media baru terutama pengembangan media monopoli;

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan adanya kesalahan pemahaman pada permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka penjabaran definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Pengembangan.

Pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk. Pengembangan pada penelitian mengacu pada pengembangan yang diadaptasi dari model 4D oleh Thiagarajan 1974.

2. Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar berupa audio, cetak, visual maupun alat yang digunakan ketika proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang didesain berbentuk media yang dapat di mainkan seperti permainan monopoli pada umumnya, namun pada media Mobar memiliki perbedaan yaitu penggunaan materi tematik yang dikemas dalam kartu pertanyaan pada permainan Mobar.

3. Mobar (Monopoli Belajar).

Mobar adalah monopoli belajar yang memiliki bentuk tiga dimensi dilengkapi alat-alat permainan dan kartu pertanyaan.

4. Tematik.

Tematik adalah salah satu cara pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran *student center learning*. Pelajaran tematik cocok menggunakan media Mobar (Monopoli Belajar)