

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar yang berlangsung secara berkelanjutan, sehingga dapat membangkitkan keaktifan dan potensi peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menjalani hidup yang bermasyarakat. Karena tanpa pendidikan manusia itu sendiri tidak akan pernah mengubah strata sosialnya untuk menjadi yang lebih baik. Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar sebagai pembangunan bangsa dan Negara.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu Pendidikan Dasar yang memegang peran penting sebagai dasar pembentukan kepribadian serta cara berpikir peserta didik. Tujuan pendidikan Menurut UU 20 tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 adalah Pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh Peserta Didik supaya menjadi manusia yang taat terhadap agama serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berilmu, menjadi pribadi yang kreatif, dan menjadi salah satu Warga Negara yang demokratis, serta tanggung jawab terhadap Negara. Menurut Hermawan (2020, h.38) "Kurikulum merupakan segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan diri pribadi peserta didik yang tidak hanya sebatas bidang studi yang terdapat didalamnya maupun kegiatan belajarnya saja, namun sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum merupakan syarat

yang mutlak bagi pelaksana pendidikan di sekolah dan disetiap pelaksanaan pendidikan diarahkan pada sebuah pencapaian tujuan pendidikan yang akan dicapai. Sebuah kenyataan terdapat didalam proses pembelajaran selalu ada Peserta Didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar, baik itu dalam hal memaknai bahan ajar oleh pendidik maupun dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang peserta didik hadapi, sehingga berdampak pada hasil belajar oleh peserta didik. Pada kurikulum 2013 kegiatan proses pembelajaran di sekolah dilakukan oleh pendidikan yakni menggunakan pembelajaran Tematik”.

Menurut Rusman (2015, h.139) “Pembelajaran Tematik merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikemas berupa Tema-tema berdasarkan beberapa muatan mata pelajaran yang disatukan“. Dengan adanya pembelajaran tematik yang berupa beberapa muatan pembelajaran yang berguna agar memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik oleh pendidik. Hal ini dilihat dari bagaimana peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan konsep tersebut dengan beberapa konsep lain yang telah peserta didik mengerti. Peningkatan hasil belajar sangat penting untuk peserta didik yang diharapkan dapat mendorong pendidikan yang ada di Indonesia lebih bagus ke depannya.

Pembelajaran Efektif dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh Guru. Cara agar pembelajaran menjadi lebih Efektif yaitu Tetapkan tujuan, atur jadwal belajar, buat suasana belajar yang nyaman, membuat ringkasan, buat akronim (gabungan huruf awal kata/suku kata dari deret kata yang disingkat) yang

mudah diingat, memahami materi bukan menghafal, jangan malu bertanya dan pantang menyerah.

Menurut Suprastowo (2020, h.7) “Hasil belajar merupakan salah satu bentuk alat ukur untuk melihat capaian peserta didik yang dapat menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Dikatakan keberhasilan Pembelajaran sebagai proses pendidikan sekolah dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, faktor yang terlibat termasuk Guru, Siswa, Kurikulum dan Lingkungan sosial. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil adalah:

1. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun kelompok.

Penggunaan media guru hanya menyediakan gambar-gambar yang ada di dalam Buku Kelas sebagai media pembelajaran, Guru hanya memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah untuk dijadikan media pembelajaran saat mengajar di kelas. Guru yang ideal merupakan guru yang dapat memilih model pembelajaran yang inovatif untuk melibatkan siswa di dalam kelas. Umumnya, yang disebut guru ideal merupakan guru yang mampu menguasai kelas, mempunyai wawasan yang luas, kreatif, inovatif, dan memiliki karakter-karakter positif lainnya. Media pembelajaran yang dikatakan ideal yaitu media pembelajaran yang siap Guna artinya perangkat yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar dikelas telah dirancang dan siap dipakai Guru, Media pembelajaran hasil karya mandiri.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas V SD Negeri 101777 Saentis terdapat masalah pada peserta didik yaitu rendahnya hasil belajar siswa dapat di peroleh banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 20 Peserta didik belum tuntas, hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh dari guru kelas VI A dan Kelas VI B SD Negeri 101777 Saentis. Dari data yang sudah peneliti peroleh, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah. Hal ini menandakan tingkat pengetahuan siswa pada kelas VI A dan VI B terhadap pembelajaran masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang akan dijelaskan dibawah ini:

Hasil observasi dan pengamatan peneliti ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas VI A dan VI B SD Negeri 101777 Saentis aktivitas siswa masih rendah, ditunjukkan dengan kurangnya semangat siswa dan cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, siswa juga sangat jarang untuk memberikan pendapat dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung bahkan cenderung hanya melihat dan mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahwa perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk peserta didik. Salah satunya adalah media pembelajaran Permainan Monopoli merupakan salah satu bentuk media permainan papan dan dimainkan dengan cara berkelompok yang terkenal di dunia, cara bermain dengan menguasai semua petak melalui proses penyewaan, jual dan beli dengan prinsip ekonomi yang lebih sederhana. Media monopoli merupakan sebuah hal baru media pembelajaran dimana pendidik menghadirkan suatu situasi dunia nyata di dalam

kelas dan dapat mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang peserta didik miliki serta penerapannya di dalam kehidupan peserta didik dan dibuat dalam bentuk permainan.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis paparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas VI SDN 101777 Saentis T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 101777 Saentis
2. Aktivitas belajar siswa masih rendah dan dibawah rata-rata KKM dikelas VI SD Negeri 101777 Saentis
3. Kurangnya keaktifan siswa saat proses belajar dikelas VI SD Negeri 101777 Saentis
4. Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar kurang bervariasi di kelas VI SD Negeri 101777 Saentis

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian pada pengaruh:

1. Media pembelajaran Monopoli
2. Hasil belajar siswa pada Tema 3 subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas VI SD Negeri 101777 Saentis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Monopoli terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VI SDN 101777 Saentis pada Tema 3 Tokoh dan Penemuan Subtema 2 Penemu dan Manfaatnya pembelajaran 1?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 3 subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas VI SD Negeri 101777 Saentis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian di atas, maka penulis berharap penelitian memiliki manfaat, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Memberitahukan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Adanya media baru yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bisa diharapkan untuk meningkatkan kesadaran para peserta didik bahwa penggunaan media monopoli dalam proses belajar mengajar,

dan dapat membantu peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Diharapkan mampu bertukar pemikiran bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran Tokoh dan Penemuan dapat memengaruhi hasil belajar pada peserta didik dan dapat mempermudah pendidikan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan panduan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebagai rujukan, sumber informasi dan bahan referensi untuk peneliti lainnya.