

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia memiliki salah satu tujuan untuk memajukan potensi dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagaimana tertuang dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pada pasal 3. Tujuan dari pendidikan itu sendiri untuk dapat menjadikan putra putri bangsa yang cerdas dalam hidup berbangsa, pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Aspek kehidupan manusia berkaitan dengan pendidikan yang menjadi wadah sembari menjadi salah satu komponen fundamental dalam skema mencerdaskan kehidupan bangsa yang berlangsung sepanjang hayat.

Upaya untuk mengembangkan siswa dalam kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik, Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut merangkai pencapaian hasil terhadap ketiga kompetensi tersebut dalam satu kesatuan yang saling mendukung serta diintegrasikan ke dalam bentuk tema yang dikenal dengan pembelajaran tematik. Hal tersebut sesuai dengan keyakinan bahwa pembelajaran tematik dilakukan melalui pendekatan pembelajaran terpadu berupa topik atau tema yang bertujuan untuk menyatukan muatan dari sejumlah mata pelajaran yang berbeda (Setiawan, 2018, h. 20). Pembelajaran tematik disebutkan dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan interaksi di dalam kelas.

Pembelajaran tematik menjadi salah satu model implementasi pada satuan pendidikan yang memungkinkan siswa berpartisipasi baik dalam kelompok maupun individu untuk turut serta aktif dengan prinsip pembelajaran holistik, autentik, dan konstan dengan proses menemukan, memastikan, menyelidiki, dan mendapatkan konsep dalam suatu sistem pembelajaran. Sehingga perlu diperhatikan pusat dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah siswa bukan guru atau dikenal dengan *student center* baik dalam pembelajaran kelompok maupun individu. Siswa dikembangkan untuk menemukan pengalaman belajar secara mandiri dengan menemukan, memahami, dan menginterpretasikan pengetahuan yang dimaksud ke dalam kehidupan sehari-hari.

Situasi pembelajaran ini membutuhkan guru untuk mendayagunakan sumber daya dalam mengembangkan diri siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan siswa produktif dan aktif untuk mengkonstruksi pembelajarannya. Siswa akan belajar melalui pengalaman dan lingkungannya untuk memahami konsep yang masih bersifat abstrak. Guru dalam hal ini tentunya harus mampu berpikir kritis dan inovatif untuk mewujudkan pembelajaran tematik yang dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tirtoni, 2018, h. 9-10). Pembelajaran digiring untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menghadirkan perubahan perilaku pada diri siswa. Perubahan tingkah laku mengacu kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam aspek afektif, kognitif dan juga psikomotorik.

Perubahan tersebut dirancang dengan mengarahkan siswa untuk mengalami pengalaman langsung dengan berinteraksi secara aktif untuk menggapai tujuan yang telah dirancang sebelumnya dan ditunjang dengan menggunakan media

pembelajaran (Hasan, dkk., 2021, h. 26). Media pembelajaran mengandung aspek sebagai perantara pesan, referensi, alat bantu yang berkaitan dengan indera sebagai perantara penyampaian pesan baik berupa indera pendengaran dan penglihatan. Kehadiran media pembelajaran dapat dipahami mampu menghasilkan atmosfer proses pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien serta mampu merangsang pemahaman siswa dengan lebih baik. Media yang saat ini hadir dinilai bahwa media pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan masih monoton, hal ini semakin diperparah dengan mayoritas guru yang masih menggunakan metode konvensional sehingga berdampak terhadap minat belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Arifannisa, 2023, h. 112).

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menghadirkan media edukasi berbasis permainan dengan pola pembelajaran *learning by doing* (Arifannisa, dkk., 2023, h. 112). Pola pembelajaran ini akan menghadirkan stimulus bagi siswa untuk menghindari kesalahan yang sama lagi serta menuntut untuk terus belajar agar dapat menyelesaikan permasalahan pada permainan. Penggunaan media dapat menciptakan proses pembelajaran yang atraktif dan melibatkan siswa dalam menggapai mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri. Pencapaian tujuan pembelajaran akan tampak dari dalam diri siswa dalam rupa hasil belajar.

Hasil belajar lebih lanjut dikenal sebagai lingkup beberapa ranah kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Puslitjak, 2020, h. 7). Ranah kognitif meliputi kemampuan menguasai wawasan, memahami, mengaplikasikan, mengkolaborasikan, mengkonstruksi hingga mampu melakukan penilaian. Ranah afektif meliputi sikap menerima, menghadirkan pandangan, mengapresiasi,

mengklasifikasikan, dan mengkarakterisasi. Ranah psikomotor meliputi kemampuan dalam mengenal hal baru hingga mampu menjadi sebuah kebiasaan.

Penerapan metode atau media pembelajaran dapat dipahami sebagai hal yang sangat penting diperhatikan guru dalam menunjang pencapaian hasil belajar siswa. Wawancara yang telah dilaksanakan terhadap guru kelas VI di SDN 081235 Sibolga pada tanggal 30 Oktober 2023 menemukan bahwa untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa masih sangat minim dilakukan. Informasi yang disampaikan oleh narasumber juga diperkuat dengan adanya penemuan hasil pengamatan selama di lapangan. Ditunjukkan bahwa sumber daya media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media gambar dari buku paket bacaan tematik yang kurang bervariasi serta kurang mengikutsertakan peranan siswa untuk belajar secara aktif. Hal tersebut bertolak belakang pada pembelajaran tematik yang menghendaki pendayagunaan berbagai referensi, media, dan sumber ajar yang heterogen untuk menyokong proses pembelajaran sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Kemendikbud (Faisal dan Lova, 2018, h. 24-25).

Ditemukan juga bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berperan besar untuk menghadirkan pengaruh terhadap pemahaman serta keingintahuan siswa. Keadaan tersebut tampak dari perilaku siswa yang cenderung bosan, kurang memperhatikan proses belajar serta minim untuk aktif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung ditemukan adanya siswa yang tampak jenuh karena mendengarkan penyampaian pesan oleh guru melalui metode pembelajaran *teacher center* serta menyebabkan siswa mengalihkan perhatian terhadap aktivitas yang tidak bersangkutan dengan proses

belajar mengajar misalnya berbincang bersama teman, mengganggu teman bahkan mengantuk sehingga menciptakan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Berjalannya proses pembelajaran memperlihatkan kurangnya antusias siswa terhadap penjelasan guru, pembelajaran yang berpusat kepada guru, dan perhatian siswa yang kurang menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal.

Hal-hal di atas mendorong siswa untuk menjadi lebih pasif dalam belajar yang berakibat kepada reaksi transfer pengetahuan diantara siswa dan guru tidak tercapai. Hal ini tampak pula dari aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dimana siswa tidak memahami isi materi tematik yang telah dipaparkan, siswa tampak tidak mengutarakan pendapat dan tidak menyampaikan pertanyaan kepada guru. Kondisi ini tentunya memberikan hambatan kepada guru dan siswa untuk melanjutkan pembelajaran ke tema berikutnya. Hal ini dikarenakan materi sebelumnya masih kurang dipahami oleh siswa sehingga mengalami ketertinggalan dan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Dokumen hasil rekap nilai pembelajaran tematik kelas VI-B pada semester ganjil menunjukkan terdapat beberapa hasil penilaian belajar siswa berada dibawah ketetapan KKM yang ditentukan yaitu 75. Hasil nilai pembelajaran tematik siswa kelas VI dengan kriteria tuntas sejumlah 2 orang sementara nilai hasil pembelajaran siswa dengan kriteria tidak tuntas sejumlah 13 orang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa siswa dengan kriteria tidak tuntas diatas 50% dari jumlah siswa di dalam kelas yang kurang mampu mencapai hasil belajar di atas KKM. Adapun rincian data disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Tematik Siswa Kelas VI-B

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
VI-B	15 siswa	75	2 siswa	13,3%	13	86,7%

Sumber: Guru Kelas VI SD Negeri 081235 Sibolga

Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat persentase hasil penilaian belajar siswa pada nilai akhir semester tematik kelas VI-B SDN 081235 Sibolga masih sangat rendah yaitu 13,3%. Hal ini memperlihatkan dari seluruh siswa kelas VI-B SD Negeri 081235 Sibolga yang berjumlah 15 orang hanya 2 orang siswa mampu mencapai kriteria tuntas. Sementara persentase siswa yang tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah 13 orang dengan persentase 86,7%. Rendahnya hasil belajar ini menjadi sebuah permasalahan yang harus di atasi.

Permasalahan yang telah ditemukan di atasi dengan mengembangkan sebuah papan permainan monopoli *games smart*. Media monopoli *games smart* berupa alat permainan berbentuk papan dan bersifat pendidikan yang memuat soal, pesan dan tantangan yang dihadapkan kepada setiap kelompok secara bergilir. Media monopoli adalah media penelaahan edukatif berbasis permainan yang menyajikan ilmu pengetahuan yang mampu meningkatkan pemahaman dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari (Maryani dan Sumiar, 2018, h. 12).

Monopoli *games smart* menyerupai domino yang dimainkan secara berkelompok. Permainan monopoli adalah permainan dengan mekanisme yang menyenangkan dan menghibur (Defa, dkk., 2022, h. 1193). Media pembelajaran monopoli *games smart* dalam pembelajaran melibatkan keaktifan, pendengaran dan penglihatan siswa untuk dapat merangsang dan meningkatkan hasil belajar. Materi pada pengembangan media pembelajaran monopoli *games smart* ini diambil sesuai

pada pembelajaran tematik dan terinspirasi dari permainan monopoli pada umumnya. Media monopoli tematik yang dikembangkan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain.

Penggunaan media monopoli *games smart* sebagai alat permainan yang telah dimodifikasi dapat dijadikan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). Media monopoli dikemas dalam sebuah aktivitas bermain, dimana aktivitas bermain adalah sumber pembelajaran yang paling efektif, dan alat permainan edukatif memungkinkan anak-anak untuk dapat belajar sambil bermain dan efektif untuk digunakan pada anak usia jenjang sekolah dasar (Lestari, dkk., 2021, h. 276). Wujud kerangka media permainan edukasi monopoli *games smart* dirancang menyerupai papan catur yang mampu dilipat dengan muatan gambar dan kartu berisikan informasi materi dan tantangan pemecahan masalah yang diselesaikan secara berkelompok. Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli akan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang menganut prinsip “belajar sambil bermain” (Lubis, 2018, h. 7). Media permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang belum pernah mereka temui sebelumnya yaitu pembelajaran *student center* dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan diuraikan sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan partisipasi aktif siswa berakibat kepada rendahnya hasil belajar siswa.
2. Siswa menghadapi kerumitan untuk memahami materi pembelajaran.

3. Penyampaian materi pembelajaran oleh guru cenderung menggunakan metode pembelajaran *teacher center* yang kurang bervariasi.
4. Perilaku siswa belajar di dalam kelas menjadi pasif disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran yang berpusat kepada guru.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang telah diidentifikasi sebagaimana di atas merupakan cakupan masalah yang cukup luas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi menjadi “Pengembangan Media Monopoli *Games Smart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 5 Kelas VI-B SDN 081235 Sibolga”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media monopoli *games smart* untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media monopoli *games smart* untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media monopoli *games smart* untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan media monopoli *games smart* bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media Monopoli *Games Smart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Tema 6 Subtema 1 Kelas VI SDN 081235 Sibolga.
2. Mengetahui praktikalitas penggunaan media Monopoli *Games Smart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Tema 6 Subtema 1 Kelas VI SDN 081235 Sibolga.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media Monopoli *Games Smart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Tema 6 Subtema 1 Kelas VI SDN 081235 Sibolga.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diinginkan dari temuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan yang relevan berkenaan dengan media pembelajaran visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik dan diangkat sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian media pembelajaran tematik dikemudian hari.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik dengan pembelajaran menarik, menantang, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan aktivitas, dan motivasi belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar yang berlangsung dengan menjadikan media sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas serta merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media melalui pemanfaatan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar sehingga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi dan solusi berupa pemikiran dan masukan pengembangan serta penyediaan media bagi sekolah dalam rangka upaya perbaikan dan dukungan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang berharga, masukan serta memperluas wawasan pengetahuan peneliti dalam memilih media yang efektif dalam memaksimalkan pencapaian

tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas apabila dikemudian hari bertugas sebagai pendidik.

5. Peneliti Berikutnya

Hasil temuan penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dan referensi untuk peneliti berikutnya yang ingin meneliti dan mengembangkan media pembelajaran visual sebagai sebuah produk.

