

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana dengan baik dan dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sejalan dengan pendapat Ananda & Nuraini (2019:9) Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Sehingga perancangan ataupun penerapan metode dan media pembelajaran pada proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting diperhatikan guru.

Adapun fakta di lapangan berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya, hal ini dilihat berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, seperti minimnya media pembelajaran dan tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar serta cenderung menggunakan media berbahan dasar dari kertas sebagai alat bantu proses belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dari segi proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode

ceramah sehingga proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sedangkan pada proses belajar mengajar yang diharapkan pada kurikulum 2013 ialah berpusat pada peserta didik. Selain itu, guru hanya mengacu pada modul tematik yang diperoleh dari pemerintah, sementara pada modul tematik, materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas dan cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga interaksi keaktifan antar peserta didik kurang terwujud, sedangkan peran aktif dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tidak hanya aktif dalam ilmu pengetahuan tetapi juga pada aspek interaksi sosial antar peserta didik. Hal itu sejalan dengan pendapat Bell (dalam Majid, 2017: 83) pada akhir proses belajar, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, diperoleh informasi bahwa salah satu faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurangnya pemahaman guru mengenai model atau metode pembelajaran serta guru cenderung merancang ataupun menggunakan media yang berbahan dasar dari kertas, contohnya *mind mapping*, gambar/ foto, poster, peta dan lainnya. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan layak untuk peserta didik yang memenuhi kriteria serta memperhatikan perkembangan sesuai tuntutan kurikulum, ketepatan tujuan/ kompetensi, dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai rancangan pembelajaran.

Di SDN 104204 Sambirejo Timur khususnya kelas IV, penggunaan media berbasis model pembelajaran masih minim dilakukan sehingga peneliti berupaya

untuk memperbaiki proses belajar agar peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya ialah dengan menggunakan media APE (Alat Permainan Edukatif) berupa pengembangan media monopoli tematik, hal ini dikarenakan pola awal dari pengembangan media monopoli ini mengacu pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang suka bermain. Sesuai dengan (Depdikbud, 1995: 1-2) bahwa guru perlu memperhatikan beberapa prinsip latar, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, dan prinsip keterpaduan.

Alat permainan monopoli ini mengutip rancangan materi sesuai dengan pembelajaran tematik, yang mana media monopoli tematik ini termotivasi dari permainan monopoli biasa yang disukai anak-anak sekolah dasar, dan bentuk fisik monopoli tematik dirancang seperti papan catur yang dapat dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan. Selain penggunaan media, hal pendukung lainnya adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan konsep pembelajaran kurikulum 2013 ialah model pembelajaran kooperatif, hal ini dikarenakan aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang perlu dicapai adalah : a) penguasaan pengetahuan akademik; b) penerimaan terhadap keragaman; c) pengembangan keterampilan sosial. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok ialah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TS-TS), karena model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model pembelajaran *two*

stay two stray (TS-TS) dikembangkan oleh Spancer Kagan, model pembelajaran *two stay two stray* (TS-TS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik dan menghargai pendapat teman-temannya. Model pembelajaran ini juga membuat peserta didik aktif dan melatih keberanian peserta didik untuk mengeluarkan pendapatnya.

Proses pembelajaran dengan pengembangan media monopoli tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ini menarik dan menyenangkan serta dapat merangsang minat belajar dan sikap antusias peserta didik. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur Kab. Deli Serdang T.A 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

- a. Proses belajar yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar.

- b. Peran aktif peserta didik dalam pembelajaran tidak terwujud secara optimal.
- c. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana
- d. Minimnya penggunaan media berbasis model pembelajaran.
- e. Belum dikembangkannya media monopoli tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada tema 7 “Indahnya Keragaman Di Negeriku” di kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* pada tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Sub tema 3 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeri Ku Pembelajaran I untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur Kab. Deli Serdang T.A 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang di dapat adalah: Bagaimana menghasilkan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* pada tema 7 “Indahnya Keragaman Di Negeriku” yang layak untuk siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur, Kab. Deli Serdang, T.A 2019/2020?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* pada tema 7 “Indahnya Keragaman Di Negeriku” yang layak untuk

pembelajaran siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur, Kab. Deli Serdang, T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pendukung teori sebelumnya, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat menanggulangi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

1. Memberikan pengetahuan, mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Dapat membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran karena menggunakan media dan model pembelajaran yang memicu peserta didik untuk berwawasan luas sehingga menghasilkan hasil belajar yang sesuai harapan.

b. Bagi Guru

1. Penggunaan media monopoli tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* ini dapat mempermudah guru

dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Meningkatnya keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

1. Meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam memberdayakan lembaga pendidikan dengan mengimplemetasikan pembelajaran tematik yang efektif.
2. Sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di SDN 104204 Sambirejo Timur.

d. Bagi peneliti

1. Diharapkan dapat menjadi pedoman dan bekal bagi peneliti, selaku mahasiswa calon guru pendidikan guru sekolah dasar ketika terjun ke lapangan.
2. Menambah pengetahuan atau wawasan dalam mengembangkan media serta mengintegrasikan antara media dengan model pembelajaran yang tepat.
3. Sebagai bahan, latihan dan pengembangan pelaksanaan proses belajar mengajar.