

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Pada pengertian pendidikan di atas terdapat dua konsep pendidikan yang saling berkaitan satu sama lain, antara belajar (*Learning*) dan pembelajaran (*Instruction*). Belajar bersumber pada kegiatan peserta didik dan pembelajaran bersumber pada kegiatan pendidik dan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di kelas terdapat banyak komponen yang saling mempengaruhi. Arsyad (2011:15) Dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Keterpaduan komponen-komponen tersebut akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam nilai prestasi peserta didik.

Media pembelajaran dapat menimbulkan stimulus/menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Talizaro (2018:104)

Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Adapun media yang seharusnya baik digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa. Oleh sebab itu materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan guru harus menarik, guru perlu memperhatikan unsur-unsur pengembangan media pembelajaran ini antara lain tentang bagaimana kemampuan untuk menampilkan teks, gambar dan animasi dengan desain yang indah.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2019 di kelas II SD Negeri 050656 Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara terhadap aktivitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak ada keaktifan peserta didik didalam kelas serta minimnya media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Guru tidak menggunakan media sebagai saran belajar. Guru masih mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik menjadi membosankan. Penerapan metode ceramah oleh guru, menyebabkan peserta didik kurang mengembangkan kemampuannya dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan. Padahal sangat diperlukan suatu alat bantu untuk meningkatkan prestasi belajar dan

mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran dengan metode permainan dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan media pembelajaran menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik dan media permainan ini diharapkan biasa membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan survei ke toko buku untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran bahasa berbasis tematik. Dari hasil survei tersebut, diperoleh hasil bahwa ketersediaan media pembelajaran bahasa berbasis tematik yang bisa diperoleh sangat sedikit, dan tidak ada media mengajar bahasa berbasis tematik dengan menggunakan media permainan. Media permainan merupakan sebuah alat sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran.

Peneliti juga mengamati bahwa anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal di dunia. Adapun karakteristik permainan ini adalah warnanya yang menarik, desain bentuk yang mudah dimainkan dan cara bermainnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini merupakan media berbasis permainan yang terinspirasi permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena termasuk dalam permainan yang relative digemari dan mudah dimainkan oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan menggunakan media pembelajaran ini akan berpusat pada siswa. Karena siswa dituntut menguasai materi dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam pembelajaran tematik Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan agar dapat disampaikan menggunakan media permainan monopoli, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media ini dapat digunakan untuk kelas II Semester 2.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Monopoli Bahasa Dalam Pembelajaran Tematik Tema Merawat Hewan Dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat di identifikasikan masalah penelitian yaitu:

1. Penggunaan metode dan model pembelajaran oleh guru yang kurang cocok dalam suasana kelas.

2. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.
3. Teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik, sehingga menyebabkan proses pembelajaran membosankan.
4. Rendahnya semangat dan antusias peserta didik pada saat proses pembelajaran.
5. Kurangnya keberanian, minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengapresiasi kemampuan berbahasa.
6. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan peserta didik kelas II SDN 050656 Stabat masih kurang memenuhi standar yang ada dikarenakan bersifat buku bacaan saja.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, dan lebih terarah pada tujuan yang diharapkan. Maka, media yang akan dikembangkan dibatasi pada Media Monopoli Bahasa, dan Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media Monopoli Bahasa Dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020?

2. Bagaimana validitas kelayakan media Monopoli Bahasa dalam proses pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat TA. 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengembangkan Media Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020”.
2. Untuk Mengetahui validitas kelayakan media Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran Tematik Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun produk dari pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi guru, dapat memperluas wawasan pengetahuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran agar tidak monoton.
2. Bagi siswa, melalui media pembelajaran Monopoli Bahasa diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi sekolah, bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran disekolah, serta menjadi bahan pertimbangan atau bahan rujukan untuk pembinaan terhadap guru – guru, khususnya dalam mengembangkan media-media pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam rangka menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai standar pembelajaran serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

