

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan yang menjadi landasan utama peserta didik dan akumulasi ilmu pengetahuan, yang memungkinkan peserta didik untuk naik ke jenjang yang lebih tinggi (Bagas Julianto, Wagimin, 2016). Pendidikan tidak sebatas transfer ilmu dari guru kepada siswa, dengan kata lain pendidikan tidak hanya mencakup bahan ajar dalam proses pembelajaran, tetapi juga memuat unsur-unsur lain seperti unsur kognitif, spiritual, emosional dan psikomotorik (Nugraha, et al, 2020). Dengan cara ini, pendidikan dasar mengubah siswa menjadi kepribadian yang lebih baik serta berkualitas. Dengan kata lain pendidikan merupakan usaha rekonstruksi pengalaman yang bermakna dalam mempengaruhi kemampuan dan kepribadian individu dalam interaksinya dengan sesama, lingkungan serta dengan Tuhan untuk mengarahkan kehidupan lebih baik.

Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan sains dengan dunia nyata, hingga menguasai teknologi informasi, komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan ini dapat Dicapai menggunakan penerapan metode pembelajaran yang sinkron berdasarkan sisi dominasi materi dan ketrampilan. (Daryanto & Karim, 2017) Perkembangan media pembelajran berbantuan teknologi menjadi satu landasan utama pada perkembangan pembelajaran abad 21.

Sebagaimana pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.16 Tahun 2007 mengungkapkan bahwa bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu

memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan yang mendidik. Tantangan pada pembelajaran abad 21 dan perubahan kurikulum 2013. menuntut kemampuan pedagogis pengajar agar guru lebih sanggup mendesain pembelajaran supaya lebih menarik dan bermakna.

Keberhasilan belajar ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif terhadap individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media belajar yang berperan sebagai mediator, wadah atau penghubung pesan pembelajaran. Media digunakan untuk mengarahkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung bagaimana siswa berinteraksi dengan media.

Sarana yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan meningkatkan pengalaman belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan ini sesuai dengan pandangan Edgar Dale tentang teori “*cone experience*” yang menjadi dasar utama penggunaan media dalam pembelajaran . Menurut teori kerucut pengalaman, pengetahuan menjadi lebih abstrak ketika pesan disampaikan hanya melalui kata-kata verbal. Akibatnya, siswa akan memahami pengetahuan hanya dalam bentuk kata-kata, tanpa memahami atau memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Oleh karena itu, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkrit agar tidak salah mengartikan pengetahuan yang diberikan. Salah satu kemungkinan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman konkrit adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Indriani, 2015)

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah tidak berjalan mulus, Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini, seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar, Kurikulum 2013 bertujuan agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Sesuai observasi yang dilakukan di SD Swasta Muhammadiyah Tanjung Morawa, diketahui pada pembelajaran kelas V SD, guru belum menggunakan media belajar dan kurang variatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil wawancara tersebut juga diketahui bahwa dalam proses pembelajaran biasanya jika guru menggunakan media belajar, bentuk dari media tersebut berupa media cetak, dan guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Hal ini tentu menyebabkan siswa kurang fokus, dan tidak serius dalam memperhatikan guru saat mengikuti proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sedangkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pembelajaran yang optimal dan berkualitas dapat terbentuk dari adanya proses pembelajaran yang interaktif, efektif dan komunikatif. Menurut (Miarso., 2011) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui prosedur yang tepat. Pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik jika pembelajaran dirancang dengan baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dalam batas-batas tertentu akan meningkatkan kemungkinan

siswa untuk belajar lebih banyak dan lebih memahami apa yang dipelajari. (Tamba et al., 2021)

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. Kedua, dari segi hasil pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Sebelumnya penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Muhammadiyah Tanjung Morawa belum pernah dilakukan. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta kreatif dan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, dan juga alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan yang rumit.

Secara umum penampilan media monopoli karya sastra hampir sama dengan permainan monopoli yang sudah pernah ada sebelumnya, berbentuk kubus dengan

kotak – kotak kecil disetiap tepiannya, kemudian di tengah terdapat kotak bank dan bank mater. Bentuk fisik Monopoli Karya Sastra dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini. Dalam media Monopoli Karya Sastra terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal Tanya jawab serta soal – soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak – anak belajar untuk jujur serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sartikaningrum, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli akuntansi yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran menyusun laporan keuangan kelas X di SMK Negeri 1 Tempel dengan rerata skor 82,00. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Budi (2017) yang menyatakan bahwa, penilaian pakar ahli materi sebesar 92,64% (sangat layak) dan ahli media sebesar 91,66%, (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu mencapai ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal lebih dari 75%.. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 500 Kelas II SD layak digunakan.

Konsep awal dari pengembangan media monopoli ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak Sekolah Dasar. Dengan bermain anak

berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan yang disukai cenderung bermain secara kelompok. Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang dahulunya membosankan menjadi menyenangkan. Belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mailani, 2018) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan, dari penelitian tersebut diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Terjadi peningkatan 46,9 % dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi

(Anggraheni, 2018) dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada *teacher center*.

2. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diajarkan
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar,
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan Media Belajar Monopoli Karya Sastra dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk Media belajar monopoli pada materi karya sastra dengan dirancang melalui Aplikasi *Corel Draw*.
2. Materi pembelajaran meliputi materi karya sastra.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022?

3. Bagaimana keefektifan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Belajar Monopoli Karya Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa T.A 2021- 2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah;

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Dapat meningkatkan minat belajar dan membaca materi yang dipelajari.
2. Bagi Guru
 - a. Menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

- b. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
- c. Memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang menyenangkan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Bermula dari inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang beragam serta karakteristik anak – anak yang suka bermain, media Monopoli Karya Sastra mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan mengembangkan alat permainan edukasi ini siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak – anak untuk bermain tetapi tidak meninggalkan kewajibannya untuk belajar.

Penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang karya sastra, gaya mengajar guru Bahasa Indonesia yang monoton dan siswa yang bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia adalah hal yang menyebabkan perlunya pengembangan pada permainan monopoli ini. Dampak positif dari pengembangan media Monopoli Karya Sastra ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia karna konsep dari media Monopoli Karya Sastra ini adalah bermain sambil belajar.

Melalui pengembangan media Monopoli Karya Sastra ini mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan potensi diri siswa. Pengalaman ilmu pengetahuan siswa yang melibatkan pikiran dan emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dengan tantangan yang mendorong kreativitas serta kemandirian siswa