

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan terus melakukan pembaharuan, pada tahun 2013 mengimplementasikan kurikulum baru sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya (KTSP) yang diberi nama kurikulum 2013. Adapun tujuan perubahan ini adalah untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus didapatkan oleh setiap manusia. Melalui pendidikan inilah terjadi proses perubahan dalam diri seseorang baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan maupun sikap kepribadian. Menurut Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Penjelasan mengenai makna pendidikan tersebut, berarti pendidikan bukan hanya sekedar pemberian informasi pengetahuan saja tetapi juga mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa dan pembentukan karakter pada diri siswa melalui suatu proses pembelajaran. Menurut Ananda (2017, h. 1) pendidikan sudah selayaknya mampu menciptakan generasi dengan performa tinggi, penguasaan mendalam akan materi pembelajaran dan keterampilan berfikir

Lembaga Pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Salah satu upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum yaitu dari KTSP menjadi kurikulum 2013. Kurikulum ini berisi berbagai organisasi pembelajaran yang menggunakan model tematik integratif. Pergantian kurikulum 2013 merupakan bentuk pembaharuan sistem dalam Lembaga Pendidikan demi optimalisasi pembelajaran.

Berlakunya kurikulum 2013 di SD/MI maka setiap proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Pembelajaran kurikulum 2013 dibagi menjadi beberapa bagian tema dan subtema serta kompetensi dasar sebagai acuan dalam pencapaian belajar yang disesuaikan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran ini dikenal dengan istilah “pembelajaran tematik”

Menurut Rusman (2011, h. 254) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Menurut

Daryanto (2013, h. 3) Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media. Sebagai bagian dari sistem Pendidikan, media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Sejalan dengan pendapat Ananda & Nuraini (2019, h. 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 penerapan metode maupun media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting diperhatikan gur

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas IV SDN 167647 pada tanggal 27 September 2022 proses pembelajaran masih menggunakan buku paket yang sudah tersedia dan gambar yang dicetak pada kertas untuk memberikan contoh kepada siswa. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas guru menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Adapun keadaan yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu peserta didik masih banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti bercerita dengan temannya, mengganggu temannya, dan melakukan kegiatan lainnya sehingga membuat kelas menjadi tidak kondusif dan

beberapa perhatian siswa menjadi tidak fokus terhadap guru yang sedang melakukan pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 167647, diperoleh informasi bahwa guru masih kurang mampu dan kreatif dalam mengembangkan media tematik dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan media yang berbahan dasar dari kertas, seperti gambar, poster, peta, dan lain-lainnya. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran. Padahal Media sebagai perangkat pembelajaran merupakan sarana interaksi penyampaian pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV yang terdiri 20 siswa pada tema 4 subtema 2 masih tergolong rendah dengan nilai ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 75. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV yang tuntas hanya 8 orang siswa atau sekitar 40% dari 20 orang siswa dan jumlah tersebut masih jauh dari yang di harapkan. Sedangkan untuk nilai siswa yang belum tuntas berjumlah 12 siswa atau sekitar 60%. Dari data tersebut membuktikan masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Maka dari permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan layak untuk peserta didik yang memenuhi kriteria serta membantu memotivasi peserta didik belajar dengan aktif.

Teori kognitif Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain. Berdasarkan pada teori tersebut pendidik dapat membangun kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui bermain. Melalui kegiatan bermain peserta didik akan mendapatkan

suasana belajar yang menyenangkan, sehingga sistem kerja otaknya semakin baik dalam menerima pelajaran. Sehubungan dengan teori tersebut, maka penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang menarik untuk dicoba. Dalam hal ini, penggunaan media monopoli pada pembelajaran tematik merupakan salah satu alternatif media yang bisa digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat merangsang daya berpikir siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Silvia Nora (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Berbantuan Media Audiovisual Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1” Kelas III SDN 277 Muarasoma.” Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli tematik berbantuan media audiovisual dikatakan efektif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar karena ditemukan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan media monopoli tematik dan sesudah belajar dengan menggunakan media monopoli tematik.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Cici Annisa (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tematik ssIndahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur Kab Deli Serdang.” Penelitian ini menyebutkan bahwa media monopoli tematik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dan respon siswa meningkat terhadap materi pembelajaran.

Media permainan monopoli mengutip rancangan materi sesuai dengan pembelajaran tematik, yang mana media monopoli tematik ini termovitasi dari permainan monopoli biasa yang disukai anak-anak sekolah dasar. Adapun, bentuk

fisik media permainan monopoli tematik dirancang seperti papan catur yang dapat dilipat dan memuat gambar-gambar sesuai dengan pembelajaran tematik. Melalui media permainan monopoli tematik ini pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, karena permainan ini memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi.

Oleh karena itu, gagasan inilah yang mendasari penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 T.A. 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Proses belajar yang kurang bervariasi
- b. Peserta didik kurang berminat untuk belajar
- c. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered)
- d. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis perlu membatasi masalah agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Monopoli Tematik

pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Di Kelas IV SDN 167647 T.A. 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023.

2. Untuk mengetahui praktikalitas media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas media monopoli tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 167647 Tebing Tinggi T.A. 2022/2023

1.6 Manfaat Penelitian

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

a. Secara Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai media Monopoli Tematik dapat menambah wawasan tentang pembelajaran tematik. Adanya pengembangan media dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran tematik

b. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

- a) Memberikan pengetahuan, mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- b) Menambah sumber belajar bagi siswa

2. Bagi Guru

- a) Penggunaan media monopoli tematik ini dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan

- b) Memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik

3. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran dapat memberi motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam melaksanakan tugas sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab terhadap siswa

4. Bagi Peneliti

- a) Diharapkan dapat menjadi pedoman dan bekal bagi peneliti, selaku mahasiswa calon guru Pendidikan sekolah dasar Ketika terjun ke lapangan
- b) Sebagai bahan, latihan dan pengembangan pelaksanaan proses belajar mengajar