

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengembangkan dunia pendidikan merupakan sebuah keharusan yang harus dilaksanakan bagi seorang pendidik. Pendidikan memiliki peran yang penting bagi generasi milenial saat ini untuk mentransfer nilai-nilai seperti nilai kebudayaan, nilai religius, nilai pengetahuan teknologi, serta keterampilan. Nilai-nilai tersebut akan menjadikan generasi yang berakhlak baik dan mempunyai pengetahuan yang luas, supaya dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Perkembangan pendidikan saat ini merupakan proses membentuk generasi milenial yang dapat menciptakan ide-ide baru dan teknologi yang sangat penting dalam masa kini.

Dalam pendidikan formal sekolah dasar merupakan institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar selama enam tahun. Jenjang pendidikan yaitu usia tujuh tahun sampai dua belas tahun. Tujuan pendidikan sekolah dasar adalah untuk memberikan pengetahuan, mengembangkan sikap, dan keterampilan dasar bagi anak yang diperlukan dalam hidup di masyarakat. Menurut Hamalik (2015:19) Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum pendidikan yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013, kurikulum ini menggunakan model pembelajaran tematik integratif. Dalam kurikulum 2013 ini disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi era masa kini. Menurut Akbar, dkk (2016:17)

pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Di dalam pembelajaran tematik materi ajar yang disampaikan dalam bentuk tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Tujuan kurikulum 2013 ini mendorong siswa mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bernalar, bertanya, dan mengkomunikasikan apa yang diperoleh setelah menerima suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan hasil yang diperoleh 55,55% siswa kurang antusias pada saat pembelajaran. Pada pembelajaran kurikulum 2013 ini berpusat kepada siswa (*student center*) dan diharapkan kepada siswa untuk memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik. Guru hanya sebagai fasilitator, pemantau, serta pembimbing belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Tetapi masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian contoh saja dalam proses pembelajaran berlangsung, jadi peserta didik merasa jenuh. Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Sapriati, dkk 2012:1.5) anak sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini masih terbatas dalam berfikir. Jadi, guru harus mampu memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif dalam menghidupkan pembelajaran di kelas.

Keaktifan siswa dalam belajar di sekolah sangat penting, karena berpengaruh dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa bukanlah penerima informasi yang pasif, tetapi harus berperan aktif dalam penciptaan pengetahuan mereka sendiri. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sardiman (2011:100) menjelaskan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Tetapi pada realitanya, proses pembelajaran yang dialami siswa belum mengembangkan keaktifan belajar. Pola guru dalam mengajar sangat berpengaruh dalam keaktifan siswa, guru kurang melibatkan siswa dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dalam belajar, kurang percaya diri ketika mengemukakan pendapatnya, siswa pasif dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam keaktifan belajar siswa di sekolah dasar yaitu menggunakan media yang bervariasi atau benda konkret. Karena jika tidak ada media pembelajaran yang kreatif, siswa akan bosan dan mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa.

Menurut Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Sedangkan menurut Sudjipto, dkk (2011:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Maka media

pembelajaran adalah sebuah alat yang membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan mudah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari beberapa masalah diatas, Guru berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menggunakan media tersebut, karena siswa sekolah dasar masih senang bergerak, senang bermain, dan melakukan sesuatu secara langsung. Media yang berupa permainan bisa membuat peserta didik lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru yaitu media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi).

Monopoli merupakan media permainan yang digemari oleh peserta didik. Husna (2016:116) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Pada permainan monopoli tematik ini dilakukan secara berkelompok dan jika jawaban kelompok benar akan mendapat kartu kesempatan, jika kelompok yang memiliki kartu kesempatan paling banyak itulah pemenangnya. Cara bermainnya sama dengan monopoli pada umumnya, tetapi pada monopoli ini terdapat beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi sebuah monopoli tematik. Dalam media monopoli tematik ini terdapat materi pembelajaran dan beberapa tantangan soal, tanya jawab serta soal-soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak atau kartu materi. Monopoli merupakan permainan yang dilakukan dengan cara mencoba, bertanya, berpikir, dan mengkomunikasikan. Media ini yang membedakan dengan monopoli pada umumnya adalah permainan yang terdapat kotak-kotak, dimana pemainnya

adalah peserta didik. Setiap kotak sudah dipersiapkan sebuah pertanyaan, dan ketika peserta berhenti di petak tanah lawan maka harus menjawab pertanyaan dari lawan. Maka, kelompok yang menguasai materi dengan baik akan memenangkan permainan ini. Media yang berupa permainan ini bisa membuat siswa lebih banyak beraktifitas. Pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan untuk menghindari kejenuhan siswa. Jadi, dari penggunaan media ini guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, dan diharapkan siswa lebih memahami materi yang diberikan guru. Sehingga keaktifan siswa berpengaruh untuk pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 dimensi) pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 5 Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

★ Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan di dalam latar belakang, maka pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas V SD?
2. Bagaimana keefektifan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas V SD.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, maka manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumber informasi dan dapat mendukung teori lain untuk melakukan penelitian yang selanjutnya terutama dalam Pengembangan Media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 5 SD.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan pengetahuan tentang media monopoli 3 dimensi untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

2) Memberikan informasi hasil penerapan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) terhadap keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas V SD.

b. Manfaat Bagi Siswa

1) Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2) Dengan dikembangkan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) siswa dapat meningkatkan keaktifan siswa pada Tema 7 Subtema 1.

3) Dengan dikembangkan media POLITEMASI (Monopoli Tematik 3 Dimensi) siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah

1) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran supaya siswa berprestasi.

2) Dapat meningkatkan mutu sekolah.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media monopoli tematik 3 dimensi pada tema 7 subtema 1 kelas V sekolah dasar.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan dibatasi masalah mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli tematik 3 dimensi yang bertema “Peristiwa

dalam kehidupan” subtema 1 “peristiwa kebangsaan masa penjajahan” pada pembelajaran 1 untuk mengetahui keaktifan siswa kelas V SDN Grabagan.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu.
2. Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan mudah agar mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Monopoli tematik 3 dimensi (POLITEMASI) adalah sebuah media yang di cetak menjadi sebuah banner didalamnya ada petak tanah yang berisi sebuah pertanyaan dan dilakukan secara berkelompok.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam suatu tema. Dalam pembelajaran ini akan membahas pada tema 7 tentang “Peristiwa dalam kehidupan” subtema 1 “peristiwa kebangsaan masa penjajahan” pada pembelajaran 1.
5. Keaktifan siswa adalah proses belajar yang dapat mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa