

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha manusia yang dilakukan secara sadar untuk memperbaiki tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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.

“Pendidikan dalam artian paling mendasar didefinisikan sebagai proses memanusiakan manusia, dalam artian manusia yang didudukkan sebagai makhluk hidup dengan segala keunikannya serta tidak mereduksinya menjadi objek yang tidak memiliki diri”, Aziz (2016). Pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah suatu alat untuk memanusiakan manusia, dalam artian menjadikan manusia yang lebih bermartabat. Pendidikan juga adalah proses yang harus dilalui manusia agar bisa mengenal dirinya sendiri, mengembangkan potensi diri agar menjadi manusia yang memiliki kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengendalian diri, cerdas, berakhlak mulia serta menjadi warga Negara yang demokratis.

Pendidikan yang didapat manusia pertama kali ialah dari keluarga dan jenjang pendidikan formal pertama kali ialah dari sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan pondasi pendidikan formal, oleh karena itu pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan utama yang berguna untuk mengembangkan potensi diri, salah satunya membentuk warga Negara yang baik.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tingkat satuan yang diterapkan mulai tahun 2014. Kurikulum ini membawa ciri khusus yaitu pembelajarannya menggunakan model tematik integratif.

“Pembelajaran tematik integratif adalah konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak”, Kemendikbud (2014). Jadi kurikulum 2013 ini membawa kesulitan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, untuk mempermudah pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran.

“Di dalam dunia pendidikan dibutuhkan terobosan baru untuk menciptakan media yang bisa membuat pelajaran menjadi menyenangkan”, Rohman & Mutmainah (2015). Penggunaan media dapat menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik karena bisa belajar sambil bermain dan tidak melalui proses belajar yang jenuh. “Bermain adalah hal yang paling disukai anak, karena dengan bermain anak akan memperoleh kegembiraan dan kesempatan dalam bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga anak mampu mengembangkan potensi dan kreativitasnya”, Muhajir & Hidayat (2015).

Menurut Hamalik (1982) yang menyatakan bahwa “media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar”. Secara lebih khusus Arsyad (2011) menyatakan “pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Pada Bab IV pasal 19 Peraturan Pemerintah Nomer 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, 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.

Dari uraian pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan proses belajar mengajar seharusnya menyenangkan dan tidak menjemukan, bisa memunculkan kreativitas peserta didik dan juga kemandirian sesuai dengan potensi yang ada pada diri peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai media komunikasi antara pendidik kepada peserta didik maupun sebaliknya, guna

memudahkan dalam penyampaian informasi berupa verbal atau visual didalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan, peneliti memperoleh data bahwa guru di SD Negeri Gulomantung jarang menggunakan media pembelajaran dan apabila menggunakan media, guru hanya menggunakan media dari media cetak dan video ataupun media yang terdapat pada buku tema. Hasil wawancara guru kelas 4 SD Negeri Gulomantung, peneliti memperoleh beberapa data bahwa peserta didik kelas 4 SD Negeri Gulomantung memiliki karakteristik yang baik. Peserta didik masih bisa dikontrol, mendengarkan perkataan guru, memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran serta kondisi kelas yang kondusif. Apabila dalam proses pembelajaran terdapat media, maka para peserta didik akan senang, lebih fokus, memperhatikan pelajaran.

Penggunaan media di kelas 4 ini termasuk sering, akan tetapi media yang digunakan sederhana seperti media gambar metamorfosis, jenis-jenis pekerjaan, ataupun video. Media pembelajaran seperti monopoli sarauke belum pernah digunakan. Jarangnya penggunaan media yang terlalu kompleks disebabkan oleh sibuknya guru dengan administrasi sekolah dan tugas mengajar dalam sehari. Latar belakang pendidikan guru juga mempengaruhi, guru tersebut merupakan lulusan dari pendidikan bahasa inggris, sehingga harus mengajar juga di kelas lain untuk mata pelajaran bahasa inggris. Hal ini menjadikan jam mengajar guru bertambah banyak.

Menurut Khasanah (2018) “Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas”. Sardiman (2007) “penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah peran dan fungsinya dalam mempertinggi proses pembelajaran”. Peneliti memilih mengembangkan media dari permainan monopoli, karena dalam Rahmawati (2017) “permainan monopoli bertujuan untuk meningkatkan daya kompetisi yang ada pada setiap pemain, sehingga muncul persaingan sampai membuahkan hasil belajar yang maksimal karena dilakukan secara terus menerus”.

Penelitian tentang permainan monopoli pernah dilakukan oleh Muhajir & Hidayat pada tahun 2015, yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya”. Metode penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D, dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media permainan monopoli dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Materi pada sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk peserta didik kelas 4 SD dipilih karena peneliti menginginkan para peserta didik kelas 4 SD dapat memahami tentang negerinya, agar mereka lebih mencintai negerinya dan bisa bersikap bagaimana layaknya menjadi warga Negara yang baik.

Peneliti mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran sesuai dengan isi materi di atas. Penelitian ini mengambil judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sarauke Sub Tema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar**”, dengan harapan bahwa pengembangan media pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta memudahkan tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008). Sedangkan tahap pengembangannya menggunakan model *4-D (four-D Models)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Muhajir & Hidayat (2015) yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tetapi hanya 3 tahap yang digunakan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*) dari model 4-D ini tidak dilakukan karena ketebatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

B. Rumusan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SD Negeri Gulomantung pada semester genap tahun ajaran 2018-2019, dengan materi pada tema 7 sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3.
2. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4-D tetapi hanya 3 tahap yang digunakan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*) pada model 4-D ini tidak dilakukan karena ketebatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga dengan 3 tahap yang dilaksanakan, diharapkan media yang dihasilkan dapat menunjang pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dari istilah yang terdapat pada judul penelitian ini antara lain:

1. Media Pembelajaran
Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai media komunikasi antara pendidik kepada peserta didik maupun sebaliknya, guna memudahkan dalam penyampaian informasi berupa verbal atau visual didalam proses pembelajaran.
2. Monopoli Sarauke
Monopoli sarauke atau monopoli sabang sampai merauke adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli konvensional, yang terdapat peta Indonesia dengan 34 provinsi di dalamnya.
3. Tema 7 Sub Tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Tema 7 sub tema 1 tentang keragaman suku bangsa dan agama di negeriku adalah materi yang ada pada kelas 4 SD yang menjelaskan tentang keberagaman suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya yang ada di indonesia. Sub tema ini menjelaskan tentang kehidupan bangsa indonesia yang sangat beragam, tetapi masih bisa hidup rukun secara berdampingan. Keberagaman yang selama ini terjalin secara damai berpondasi pada lambang negara kita yaitu garuda pancasila, serta tulisan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu.