

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Saat ini manusia semakin sadar bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kemajuan umat manusia. Selain peranannya yang penting, pendidikan juga merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moralitasnya.

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan sarana pemerintah dan bangsa dalam membentuk generasi pemimpin yang berkualitas dan mulia. Adapun pendidikan dalam diri manusia yang baru lahir memiliki makna bahwa pendidikan adalah proses tumbuh dan berkembangnya fisik, batin, dan pikiran. Dimana, pendidikan tersebut bertujuan menjadikan pribadi-pribadi manusia yang sholeh dan sholehah. Setiap manusia dapat belajar secara mandiri dengan berbagai sumber belajar dan media belajar yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Manusia memiliki sejumlah kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalaman itu terjadi karena interaksi manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial manusia secara efisien dan efektif itulah yang disebut dengan pendidikan. latar tempat berlangsungnya pendidikan itu disebut lingkungan pendidikan (Umar Tirtarahaja, et., 1990 : 39-40).

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Suatu proses pendidikan diperlukan untuk dapat mencapai salah satu tujuan, adapun tujuan dari pendidikan yaitu memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.

Kurikulum merupakan komponen terpenting dalam pendidikan. Karena pencapaian tujuan pendidikan terdapat dalam kurikulum, yang secara proses dilaksanakan oleh satuan pendidikan. UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 19 menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pencapaian tujuan pendidikan harus mengimplementasikan kurikulum yang ditunjang oleh sumber belajar dan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat permainan seperti monopoli berbasis peta Indonesia belum ada dan belum dikembangkan dalam pembelajaran. Hanya saja media seperti globe, atlas, dan peta Indonesia sudah diperkenalkan sebagai media tetapi hanya sebatas media yang tidak bisa digunakan sebagai alat permainan, padahal dengan adanya media dalam pembelajaran bisa diterapkan konsep bermain sambil belajar sehingga peserta didik ikut serta dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran serta tidak monoton karena kebanyakan pada pembelajaran biasanya guru hanya menerapkan metode ceramah, penugasan dan Tanya jawab dimana peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi dan kemudian menjawab soal yang ada dibuku tematik atau LKPD.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah UPT SD Negeri 263 Gresik dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi media yang digunakan untuk proses pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi. Kebanyakan media yang digunakan masih seperti atlas, globe dan gambar sehingga peserta didik kurang menarik akan media yang disediakan guru. Hal tersebut dapat menjadi masalah pada proses pembelajaran dan harus diperhatikan. Dengan adanya kurikulum 2013 dimana peserta didik berperan aktif dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan media yang beraneka ragam dan bervariasi serta mengembangkan media yang sudah ada menjadi lebih menarik sehingga dapat menunjang penyampaian materi.

Untuk itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dari permainan monopoli berbentuk peta Indonesia yang sesuai dengan karakteristik usia peserta didik di sekolah dasar serta sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah tersebut. Dengan adanya media ini tidak hanya menghindarkan peserta didik dari kejenuhan tetapi dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang membuat senang, kompak dan seru dalam pembelajaran menggunakan permainan yang disukai oleh peserta didik yang dapat memberi kesan yang cukup lama dalam ingatan peserta didik.

Media monopoli berbasis peta Indonesia ini berbentuk seperti papan gabus yang berisi gambar peta Indonesia, dimana cara permainannya peserta didik dapat mengetahui letak provinsi-provinsi di Indonesia, rumah adat dan baju adat yang berasal dari provinsi masing-masing. Di permainan monopoli berbasis peta Indonesia ini terdapat pertanyaan tentang materi keberagaman budaya bangsa yang harus dijawab ketika peserta berada dalam petak yang terdapat gambar bintang dengan mengambil kartu bintang yang sudah disediakan. Kemudian akan masuk kota terpencil ketika berada di tempat yang berwarna putih yaitu di kolom luar negeri, kemudian peserta berhak mendapatkan uang ketika melewati garis start (kota awal disaat memulai permainan). Tidak hanya itu, dalam permainan setiap pemain berhak membeli provinsi yang mereka tempati pada saat bermain. Dalam permainan item yang digunakan yaitu uang, dadu, pion, surat kepemilikan provinsi beserta harga sewa, dan kartu

bintang. Sebelum dimulai guru tetap menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran, lalu guru mengajak peserta didik berkelompok dan bermain sesuai kelompok masing-masing.

Pengembangan media ini mempelajari keberagaman budaya bangsa dimana peserta didik jadi lebih mengerti dimana letak provinsi, dan apa saja keanekaragaman budaya Indonesia melalui permainan monopoli yang berbentuk 3 dimensi. Karena desain dari petak-petak dibuat timbul sehingga mempermudah peserta didik mengerti dan paham serta aktif dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media monopoli berbasis peta Indonesia pada subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV UPT SD NEGERI 263 Gresik.

C. Tujuan Pengembangan

Mengembangkan media monopoli berbasis peta Indonesia pada subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV UPT SD NEGERI 263 Gresik.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

- a. Menyediakan media baru untuk mencapai pembelajaran yang menarik.
- b. Memperoleh pengembangan media baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang terhadap cara mengajar guru.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dan merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga keterampilan dan keaktifan peserta didik dapat meningkat
- b. Dapat meningkatkan minat dan belajar peserta didik sehingga tidak bosan dengan materi pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki asumsi bahwa :

1. UPT SD NEGERI 263 Gresik masih belum mengembangkan media pembelajaran seperti Monopoli berbasis Peta Indonesia.
2. Produk ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran pada subtema Keberagaman Budaya dan Bangsa serta meningkatkan pengetahuan peserta didik.
3. Pembelajaran dengan menggunakan Media Monopoli Berbasis Peta Indonesia subtema Keberagaman Budaya dan Bangsa pada peserta didik di kelas IV UPT SD NEGERI 263 Gresik akan lebih baik karena memiliki konsep bermain sambil belajar yang dapat mempermudah proses pembelajaran.
4. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti menggunakan model 4-D yaitu Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) tetapi hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*).

F. Definisi Operasional

1. Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

Tema keberagaman budaya bangsa adalah tema yang mempelajari tentang ragam dari budaya dan bangsa di Indonesia. keberagaman yang dimaksudkan adalah Rumah adat, alat musik tradisional, tarian daerah, dan pakaian adat

2. Media Monopoli berbasis Peta Indonesia

Media monopoli berbasis peta Indonesia ini berbentuk bentang kepulauan Indonesia yang dilengkapi dengan pion, dadu, uang mainan, kartu bintang, dan kartu kepemilikan provinsi. Dengan media ini peserta didik dapat bermain sambil menjawab pertanyaan yang tertera di kartu bintang sekaligus mengetahui letak provinsi serta keberagaman budaya dan bangsa di Indonesia.

3. Media Layak dalam pembelajaran

Media dapat diukur kelayakannya dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik jika memenuhi syarat ketuntasan ≥ 70 . sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran.