

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan akan menjelaskan hal pokok berikut: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah salah satu cara yang bisa dilalui guna membentuk perkembangan sumber daya manusia yang baik serta bermutu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwasanya pendidikan merupakan usaha sadar yang direncanakan dalam terwujudnya suasana belajar secara aktif serta dapat mengembangkan potensi dirinya. Sistem pendidikan nasional pada UU No 20 Tahun 2003 seperti yang termuat pada pasal 1 ayat 3 yaitu seluruh elemen pendidikan yang saling berkaitan dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan yaitu dengan terwujudnya pendidikan nasional dan tidak terlepas dari peranan guru selaku fasilitator pelaksanaan kegiatan belajar dalam bagian sistem pendidikan nasional. Setiap pendidik dan tenaga pendidik mampu untuk mempunyai pemahaman konseptual melalui kurikulum dalam pembelajaran (Fujiawati, 2016).

Menurut (Lismina, 2018) menyatakan bahwa kurikulum dipandang sebagai tujuan untuk kehidupan bangsa dalam pendidikan yang menentukan kurikulum sebagai dasar serta pandangan hidup yang menggambarkan tujuan pendidikan

tinggi dan terarah. pentingnya kurikulum dijadikan sebagai dasar serta pandangan hidup dalam bidang pendidikan (Iryanto, 2021). Kurikulum 2013 memiliki kompetensi karakter terpadu serta menyempurnakan kurikulum melalui tingkat satuan pendidikan yaitu KTSP. Kurikulum 2013 mempunyai perbedaan program pendidikan dengan kurikulum KTSP yaitu dilihat dari segi karakteristik serta metode saintifik dan penilaian autentik pada kegiatan belajar. Secara umum dalam implementasi kurikulum 2013 yaitu mencakup tiga aktivitas pokok yakni pengembangan sebuah program, pelaksanaan kegiatan belajar serta pengevaluasian (Elvansari, 2013).

*Edutainment* ialah suatu proses belajar yang dirancang dengan menggabungkan muatan pendidikan dengan hiburan yang harmonis sehingga kegiatan belajar terkesan sebagai pembelajaran secara langsung dan menyenangkan. Pendekatan *edutainment* adalah konsep *quantum teaching* atau metode khusus yang ditunjukkan dalam melakukan pengembangan lingkungan pembelajaran yang saling menghargai dalam aneka jenis kurikulum yang digunakan. Kegiatan belajar dengan mengimplementasikan *edutainment* yaitu pendekatan yang diperbarui dalam pendidikan yang dimana siswa didorong agar belajar dengan aktif serta guru dalam pendekatan ini sebagai fasilitator atau pemandu dalam proses pembelajaran serta memotivasi peserta didik agar memiliki pengalaman serta melaksanakan eksperimen yang baru sehingga mampu memperoleh prinsip-prinsip dirinya pada kegiatan pembelajaran (Pahlawan et al., 2022).

Media pembelajaran sangat penting untuk siswa di sekolah dasar salah satunya adalah media monopoli *edutainment*, monopoli *edutainment* adalah contoh permainan yang menyenangkan serta dilakukan oleh lebih dari dua orang, yang

berfokus kepada penguasaan materi yang nantinya guru sajikan. Permainan monopoli *edutainment* dilakukan modifikasi menjadi permainan yang menyenangkan karena media tersebut digunakan sebagai penunjang pembelajaran agar pembelajaran yang digunakan lebih mudah dipahami serta peserta didik bisa mengerti dengan mudah materi yang dibelajarkan. Kemudian dari pada itu media monopoli *edutainment* lebih menarik dan disukai peserta didik dalam pembelajaran serta melalui adanya hal ini juga bisa melatih kejujuran ketika peserta didik menjawab pertanyaan yang guru ajukan (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Model *Course Review Horay* ialah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan metode pembelajaran dengan membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan penerapan model *course review horay* ini diharapkan dapat memberikan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang lebih baik serta memperoleh dampak motivasi belajar yang baik untuk siswa. Selain itu pemodelan ini mempunyai kelebihan yang menarik yaitu dengan memotivasi peserta didik agar ikut serta dalam model pembelajaran tersebut dan kegiatan belajar yang dipergunakan tidak selalu monoton sehingga dapat diiringi dengan hiburan dan peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran serta terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dalam melatih kemampuan bekerja sama siswa di kelas (Andhika & Mauliza, 2022).

Pembelajaran menulis merupakan keterampilan linguistik yang sangat diperhatikan karena dilihat dari terbuktinya kemampuan menulis siswa masih berada pada level yang sangat rendah. Sehingga keterampilan menulis sangat dibutuhkan sebagai latihan dan pengulangan secara spontan. keterampilan menulis pada abad 21 menjadikan keterampilan menulis sebagai aspek yang berpengaruh

dalam proses prestasi siswa di dalam kelas. Keterampilan menulis siswa dapat terlatih jika menulis suatu karangan sesuai dengan keselarasan isi topik, sistematika isi, pemilihan kata, efektivitas kalimat, dan pemakaian ejaan yang disempurnakan (EYD) contohnya pemakaian huruf kapital dan tanda baca yang sesuai. Menulis adalah sebuah kecakapan berbahasa yang diperlukan untuk berkomunikasi secara langsung dan tidak langsung, kecakapan menulis dapat dikuasai dengan latihan atau praktek yang banyak dilakukan di dalam kelas maupun di dalam lapangan secara teratur (Rahmawati et al., 2022). Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bisa mengembangkan kegiatan peserta didik. Bahasa juga dikatakan selaku alat untuk berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan dalam mendapatkan sikap, kreativitas, kecakapan dan wawasan. Keterampilan berbahasa pada kurikulum mencakup pada empat aspek keterampilan yakni, menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Selain itu bahasa Indonesia dalam mata pelajaran di sekolah dasar dilaksanakan mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Di sekolah dasar kegiatan belajar Bahasa Indonesia bisa digolongkan ke dalam kegiatan belajar di kelas tinggi dan di kelas rendah (Ali, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 14 sampai 21 November di kelas V Sekolah Dasar No. 2 Blahkiuh, Kecamatan Abiansema, Kabupaten Badung, Tahun Ajaran 2022 / 2023 dapat diperoleh hasil ketersediaan media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui model *course review horay* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia, masih kurang dan terbatas, guru biasanya memanfaatkan sarana belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif, namun dilihat dari pemanfaatan sarana yang diperlukan

masih kurang. Sehingga guru jarang memanfaatkan model pembelajaran serta media pembelajaran sebagai sarana pada proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu pendekatan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran monopoli *edutainment* dilihat masih kurang sehingga perlu menggunakan media monopoli *edutainment* yang diimplementasikan melalui model *course review horay* dan akan dikembangkan di sekolah dasar.

Berdasar hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 November terhadap guru wali kelas V di SD No. 2 Blahkiuh yaitu dengan ibu I Gusti Ayu Wida Aryawati, S.Pd., dari hasil wawancara dapat diperoleh hasil informasi bahwa saat guru mengajar di kelas guru hanya mempergunakan satu model pembelajaran yakni model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*). Sehingga dilihat dari proses berlangsungnya belajar di kelas siswa cenderung merasa bosan saat menerima pembelajaran secara langsung dari guru. Saat belajar guru terlihat tidak menggunakan pendekatan pembelajaran sehingga pembelajaran terasa tidak kreatif dan inovatif. maka dari itu perlu menggunakan model pembelajaran dan media monopoli *edutainment* yang menyenangkan agar pembelajaran terkesan menyenangkan dan kondusif. dari sisi lain yang sangat berpengaruh besar dilihat dari pengetahuan Bahasa Indonesia siswa khususnya siswa kelas tinggi yaitu pembelajaran menulisnya masih kurang, “ Ibu I Gusti Ayu Wida Aryawati, S.Pd beliau mengatakan bahwa siswa kelas V masih ada yang kurang dalam keterampilan menulis, diantara siswa tersebut hanya 6 orang siswa yang masih kurang keterampilan menulisnya dan siswa dari sisa dari jumlah siswa yang keterampilan menulisnya di atas rata-rata yaitu berjumlah 25 orang, maka” Ibu I Gusti Ayu Wida Aryawati, S.Pd mengatakan bahwa siswa kelas V hampir 80 %



rata-rata sudah meningkat keterampilan menulis dan 20% masih perlu ditingkatkan keterampilan menulisnya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, bahwa perlu upaya dalam meningkatkan pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa. Sehingga dengan meningkatkan menulis bahasa indonesia siswa dapat memberikan model pembelajaran dan media pembelajaran yang relevan dan bervariasi serta menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan, mengenai pentingnya klarifikasi maka perlu diadakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Edutainment Dan Implementasinya Melalui Model *Course Review Horay* Pada Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan maka bisa diidentifikasi sejumlah masalah yaitu:

1. Tidak Ketersediaan media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD masih terbatas.
2. Media pembelajaran digunakan oleh guru masih kurang sehingga siswa bosan belajar dikelas.
3. Tidak adanya media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD.
4. Kurangnya pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa, sehingga hasil keterampilan menulis siswa masih kurang.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi permasalahan pada kajian ini sehingga dibutuhkan pembatasan masalah supaya permasalahan yang utama diselesaikan bisa mendapatkan hasil yang maksimal. Kajian ini dibatasi permasalahannya yang difokuskan tidak adanya media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD. Produk yang dilakukan pengembangan dilaksanakan uji kelayakan dengan uji ahli meliputi ahli isi, ahli materi, dan ahli media. Kemudian dilaksanakan uji kepraktisan, uji efektivitas, uji respon guru, uji respon siswa, dan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang permasalahan, maka bisa dilakukan perumusan pokok masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD ?
2. Bagaimana validitas media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD ?
3. Bagaimana kepraktisan media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD ?
4. Bagaimana efektivitas media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD ?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangan yaitu:

1. Mengetahui rancang bangun media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD.
2. Mengetahui validitas media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD.
3. Mengetahui kepraktisan media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan media monopoli *edutainment* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berlandaskan pada tujuan penulisan, manfaat-manfaat yang ingin didapatkan pada kajian ini digolongkan ke dalam dua jenis yakni manfaat secara teoritis dan secara praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini diharapkan bisa memberi landasan teori guna melakukan pengembangan sarana pembelajaran dengan media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui *course review horay* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD. Kajian ini memiliki ketergantungan dengan penting atau tidak suatu saran di dalam proses pembelajaran. Pemakaian model pembelajaran menjadikan aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan hasil belajar



keterampilan menulis siswa, serta memudahkan guru untuk menyajikan materi yang nantinya dibelajarkan ataupun dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Maka dari itu pengembangan media monopoli *edutainment* memberi kontribusi efektif untuk ilmu pengetahuan serta pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar serta meningkatkan dan meluaskan metode pengembangan media monopoli *edutainment*, sehingga pembelajaran nantinya dipergunakan selaku pondasi masa depan yang lebih baik.

## 2. Manfaat Praktis

Kajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memiliki kepentingan dalam dunia pendidikan seperti siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

### a. Bagi Siswa

Hasil kajian ini dapat bermanfaat bagi siswa karena media monopoli *edutainment* ini diharapkan dapat memberikan fasilitas serta mampu memudahkan peserta didik saat kegiatan belajar sehingga ikut aktif terlibat dan tidak merasa jenuh ketika kegiatan belajar serta bisa mencapai tujuan kegiatan belajar dengan baik.

### b. Bagi Guru

Hasil kajian nantinya memiliki manfaat untuk guru karena media monopoli yang dilakukan pengembangan bisa mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan salah satunya pembelajaran menulis Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan seperti media monopoli *edutainment* yang diimplementasikan dengan

model *course review horay* sehingga bisa membentuk aktivitas belajar yang menarik serta tidak membuat siswa jenuh.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan pada pengetahuan menulis siswa khususnya mengenai pemakaian media monopoli *edutainment* yakni aktivitas belajar yang menyenangkan dan pembelajaran yang tidak membuat jenuh.

d. Bagi Peneliti Lain

Kajian ini bisa memiliki manfaat untuk peneliti dan menambah sumber rujukan penelitian terkait dengan pengembangan media monopoli *edutainment*.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam kajian pengembangan ada karakteristik produk yang diinginkan, pada kajian ini produk yang dilakukan pengembangan ialah media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui model *course review horay* pada pembelajaran menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD. spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan ialah media monopoli *edutainment* yang dipergunakan selaku alat pengevaluasian pada kegiatan belajar.
2. Produk yang dihasilkan ialah media monopoli *edutainment* yang dapat digunakan untuk mendemonstrasikan materi sesuai topik bahasan yang dibuat secara tertulis yang dapat dikerjakan dimana saja secara praktis.

3. Produk yang dihasilkan ialah produk dalam bentuk media monopoli *edutainment* dengan menggunakan media monopoli *edutainment* yang diaplikasikan secara langsung, siswa memainkan media monopoli *edutainment* dengan menyenangkan dan ditambahkan dengan pemberian soal pertanyaan yang sudah sesuai dengan RPP dan buku tema kelas V sehingga pertanyaan yang diberikan di dalam pengaplikasian media monopoli *edutainment* dapat dijawab secara langsung oleh siswa.
4. Produk pengembangan yang disajikan yaitu materi dengan dikembangkan media monopoli *edutainment* yang sudah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD No. 2 Blahkiuh.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pemakaian media monopoli *edutainment* sangat esensial dimanfaatkan pada kegiatan belajar di sekolah sebab melalui pemakaian media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui pemodelan *course review horay* peserta didik akan lebih senang serta fokus untuk menerima pembelajaran di kelas dan pembelajaran yang diberikan untuk siswa tidak membuat jenuh serta menjadikannya lebih aktif ketika melakukan kegiatan belajar. Dengan mengaplikasikan penyajian materi dengan mempergunakan model pembelajaran, guru nantinya dimudahkan pada penyajian materi di kelas. Guru di kelas V di SD No. 2 Blahkiuh mengatakan bahwa kehadiran media monopoli *edutainment*, dapat membantu peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas, siswa nampak lebih aktif serta fokus belajar sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan 90%. Selain itu pemodelan yang digunakan juga tidak monoton dan media monopoli *edutainment* yang

diaplikasikan juga sangat menyenangkan sehingga pembelajaran terlihat kondusif dan efisien digunakan di sekolah.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran dengan media monopoli *edutainment* berlandaskan pada sejumlah asumsi serta keterbatasan dalam pengembangan meliputi:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran *course review horay* dengan media monopoli *edutainment* sebagai berikut.

- 1) Media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui model *course review horay* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar.
- 2) Dengan menggunakan media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui model *course review horay* dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.
- 3) Media monopoli *edutainment* dan implementasinya melalui model *course review horay* dapat memberikan suasana belajar menjadi aktif dan tidak membosankan, dengan diaplikasikannya media monopoli *edutainment* suasana belajar di kelas lebih aktif sebab peserta didik dapat bermain sambil belajar, sehingga kondisi tersebut memberikan suasana belajar di kelas menjadi menyenangkan.
- 4) Materi pengembangan media monopoli *edutainment* pada dalam kajian ini berlandaskan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, sehingga

selaras dengan aktivitas belajar menulis Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas V di Sekolah Dasar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai sejumlah keterbatasan pada kajian meliputi.

- 1) Penggunaan media monopoli edutainment dan model *course review horay* hanya menggunakan pembelajaran secara berkelompok.
- 2) Pengaplikasian media monopoli *edutainment* secara langsung dan berkelompok.
- 3) Pengembangan produk media monopoli *edutainment* hanya memuat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis Bahasa Indonesia.
- 4) Produk dirancang secara khusus untuk peserta didik kelas V SD.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalkan adanya salah penafsiran dengan istilah-istilah yang ada maka dirasa wajib untuk mendefinisikan istilah yang ada dalam kajian ini meliputi.

1. Penelitian pengembangan ialah sebuah jenis kajian yang banyak dilakukan pengembangan sesuai tahap 4D dalam pengembangan seperti tahapan pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap uji coba (*disseminate*). Penelitian pengembangan juga menjadi kajian yang menjembati kesenjangan antara penelitian dasar serta terapan. Penelitian ini ialah sebuah proses yang dilaksanakan untuk melakukan pengembangan suatu produk dengan memperbaiki atau



menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya sehingga bisa dipergunakan dalam pembelajaran.

2. *Course Review Horay* ialah sebuah model pembelajaran yang menjadikan lingkungan kelas menjadi meriah, mengasikkan dan menyenangkan sebab setiap peserta didik mampu memberikan jawaban benar dan saat menjawab diharuskan untuk meneriakkan horay ataupun diiringi dengan menyanyikan yel-yel yang disenangi. model ini menguji pemahaman peserta didik untuk menjawab sebuah persoalan. Jawaban ini berisi kartu berbentuk kotak yang berisi nomor. adapun tujuan dari model pembelajaran *course review horay* yakni pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bisa memotivasi peserta didik agar lebih aktif di dalamnya, dan pembelajaran yang diaplikasikan juga tidak monoton sebab diselingi dengan sedikit hiburan sehingga terbentuk situasi pembelajaran yang mengasikkan dan tidak menegangkan sehingga peserta didik lebih semangat untuk ikut dalam aktivitas belajar dan peserta didik bisa melatih kerja sama antara kelompok satu dan kelompok lainnya.
3. Monopoli *edutainment* merupakan media pembelajaran yang menggunakan permainan yang menyenangkan, media monopoli *edutainment* diaplikasikan secara berkelompok yang berjumlah 2 sampai 5 orang. Media monopoli *edutainment* dapat menerbitkan suasana belajar yang baru dan berbeda dari biasanya karena media monopoli *edutainment* dapat membuat siswa menjadi semangat dan tidak bosan menerima pembelajaran di sekolah karena belajar sambil bermain sehingga media monopoli *edutainment* ini sangat populer dan

banyak digemari siswa dan media monopoli *edutainment* ini bagus dikembangkan menjadi media pembelajaran (Marini & Silalahi, 2022).

4. Pembelajaran menulis bahasa Indonesia dapat mengekspresikan seseorang mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan pikiran. Keterampilan menulis bahasa Indonesia bisa melatih daya kreativitas peserta didik untuk menggunakan bahasa yang sesuai dalam menyampaikan ekspresinya sebab berlandaskan tulisan bisa menentukan dalam tercerminnya sebuah pikiran. Menulis mempunyai gambaran bahwasanya kecakapan menulis tidak didapatkan dari lahir tetapi harus dilatih. Dengan sebuah praktik yang tepat maka bisa meningkatkan kecerdasan, menimbulkan keberanian, mengembangkan kreativitas serta daya inisiatif serta memotivasi kemampuan untuk menghimpun informasi yang digunakan sebagai pendukung untuk mengapresiasi suatu tulisan pada diri seseorang.

