

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab 1 ini membahas tentang (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia saat ini sangat pesat, terutama pada bidang teknologi. Teknologi disetiap zaman selalu mengalami perubahan. Perkembangan teknologi saat ini hampir terjadi pada seluruh sektor kehidupan, tidak luput juga menyangkut sektor pendidikan. Akibat perkembangan teknologi mengharuskan adanya reformasi secara menyeluruh pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan sudah terjadi pada beberapa dekade mulai dari pendidikan 2.0, kemudian 3.0 dan yang terakhir 4.0. Pendapat ini sejalan dengan (Industri & Dan, 2018) yang menyatakan Industri 1.0 ditandai dengan mekanisasi produksi untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia, industri 2.0 dicirikan oleh produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Membahas tentang perkembangan teknologi, seluruh faktor kehidupan saati ini wajib untuk berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi. Termasuk faktor pendidikan.

Pendidikan sangat identik dengan kegiatan pembelajaran. pembelajaran yang digunakan saat ini tidak lagi menggunakan sistem pembelajaran formal melainkan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan lingkungan yang interaktif. Pembelajaran lingkungan yang interaktif dimaksud gaya pembelajaran mengalami perubahan menjadi penggunaan media pembelajaran virtual, pengajar atau guru sebagai fasilitator, mendukung siswa bekerja dalam kelompok, memberikan kaitan pembelajaran dengan permasalahan dalam kehidupan nyata siswa (Cotet et al., 2020). Perubahan ini nantinya akan memberikan dampak positif bagi siswa sehingga mereka mampu menguasai empat keterampilan yang dikenal dengan 4C, yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), serta *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi). Ketreampilan 4C inilah yang membuat siswa tidak akan kalah dalam perkembangan zaman. Penjelasan ini juga dipertegas oleh (Wijaya, 2020) untuk menyikapi era revolusi 4.0, maka diperlukan kompetensi belajar yang harus dimiliki siswa. Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi 4C.

Selain membantu siswa menguasai 4C, pembelajaran saat ini juga mengupayakan siswa menguasai 16 keterampilan abad 21. Salah satu keterampilan abad 21 yaitu keterampilan literasi. Literasi adalah kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Tetapi seiring berkembangnya zaman, literasi saat ini tidak hanya kemampuan membaca dan menulis melainkan kemampuan menggunakan teknologi untuk membaca dan menulis guna berbagi informasi dengan orang lain atau mendapatkan informasi baru. (Pramudyo, 2023)

literasi adalah kemampuan (keterampilan) memanfaatkan teknologi untuk kehidupan sehari-hari, seperti mengumpulkan informasi, membaca, dan menyebarkannya. Literasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki sejak duduk di sekolah dasar. Dengan kemampuan ini siswa akan dengan mudah menangani berbagai persoalan yang akan dihadapinya. Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepeinggal pengalaman yang menjadi rujukan di masa yang akan datang (Irianto & Febrianti, 2017).

Dasar dari kemampuan literasi salah satunya adalah membaca. Membaca merupakan kegiatan memahami isi dari tulisan yang ditulis, mulai dari memahami huruf, lambang atau tanda baca bahkan sampai memahami arti dan makna yang tersirat dari sebuah tulisan. (Harianto, 2020) Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Untuk dapat mengajarkan membaca kepada siswa merupakan tugas dari seorang guru. Sudah dijelaskan bahwa guru atau tenaga pendidik pada pembelajaran abad 4/0 berperan sebagai fasilitator. Sehingga bukan guru yang berperan penuh sebagai sumber pengetahuan bagi siswa, melainkan siswa dapat belajar melalui berbagai hal. Sejalan dengan pendapat (Simanjuntak, 2019) Perubahan paradigma dari *Teacher-as-Director* menjadi *Teacher-as-Facilitator*, *Guide*, dan *Consultant*, merupakan hal yang wajar, karena sumber belajar dan

bahan ajar tidak hanya mengandalkan dari satu sumber saja. Sehingga tugas guru semakin berat. Guru harus bisa mendesain pembelajaran sedemikian mungkin untuk membantu siswa mencapai keterampilan yang diharapkan.

Upaya guru dalam mendesain pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca dapat dilakukan dengan melakukan inovasi baru terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran 4.0 tidak lagi hanya berpatokan pada media seperti buku. Media pembelajaran saat ini sudah berevolusi menjadi berbagai bentuk yang lebih menarik. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat dari (Khairunnisa & Ilmi, 2020) jenis media pembelajaran semakin bervariasi dari tahun ke tahun, media pembelajaran tidak hanya berupa media pembelajaran konkret saja, tapi sejak berkembangnya teknologi, media pembelajaran digital/virtual.

Tetapi pada kenyataannya penguasaan kemampuan membaca pada anak sekolah dasar saat ini masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia kelas II SDN 18 Pemecutan pada tanggal 10 Juni 2023, permasalahan secara umum untuk siswa kelas II belum menguasai dengan baik cara membaca suatu tulisan. Dari permasalahan tersebut membawa pengaruh pada pembelajaran materi Berteman Dalam Keberagaman, dimana akibat kurangnya keterampilan membaca mengakibatkan siswa kesulitan menguasai tujuan pembelajaran pada materi tersebut. Hal ini didukung dengan data perolehan nilai ulangan harian yang didapat dari wali kelas II dimana perolehan nilai siswa masih jauh dari nilai KKTP. Guru mengatakan hal tersebut bisa terjadi dikarenakan siswa masih kesulitan dalam membaca terkhususnya

penggunaan tanda baca. Ditambah dengan penggunaan media pembelajaran masih berpatokan kepada media biasa tidak ada variasi lainnya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dapat dikatakan kesulitan pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan kurangnya inovasi penggunaan media yang mengakibatkan siswa kurang lancar membaca dan hasil belajar siswa menurun.

Solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga menarik minat belajar siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik lebih menyukai pembelajaran jika pembelajaran tersebut dibantu dengan media permainan yang seru. Pendapat yang sama juga dikatakan oleh (Ngilmiah et al., 2022) keadaan siswa sekolah dasar masih suka bermain sehingga dengan media permainan diharapkan dapat mendukung siswa memahami materi pembelajarannya dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu permainan yang cocok dikemas untuk media pembelajaran yaitu permainan Monopoli. Permainan monopoli ditemukan oleh Elizabeth Magie. Konsep permainan monopoli adalah permainan yang dilakukan lebih dari satu orang yang nantinya pemain secara bergiliran menggulirkan dadu kemudian berjalan melewati petak sesuai dengan mata dadu yang keluar. Jika pemain mendapat petak pemain boleh membeli, menyewa atau menjual petak tersebut. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki petak terbanyak dan uang yang banyak. Kelebihan penggunaan media monopoli ini dimana siswa akan merasa senang karena pembelajaran dikemas dalam sebuah permainan, berperan aktif dalam proses pembelajaran, rasa tertarik siswa yang tinggi untuk belajar sehingga pemahaman

materi menjadi lebih mudah, kebanyakan siswa sudah mengetahui permainan ini sehingga dalam penerapannya tidak akan membuat siswa kesulitan dalam menggunakannya. Melihat kelebihan permainan monopoli tersebut maka perlu adanya inovasi media pembelajaran berbentuk media permainan monopoli yang didalamnya terdapat konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa berperan aktif dan menarik minat belajar siswa. Selain itu media monopoli tersebut juga dapat didukung dengan unsur kearifan lokal daerah Bali. Hal ini dikarenakan dengan memperkenalkan materi dengan saranan lokal di sekitar anak, diyakinkan anak-anak akan mudah memahami materi dan tetap melestarikan seni dan budaya mereka.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Desyawati et al., 2021) dalam penelitian ini menyatakan bahwa media permainan monopoli tematik pbl yang dikembangkan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. penelitian yang lainnya juga menyatakan Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif (Ardhani et al., 2021). Media monopoli merupakan pemilihan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca hal ini pernah dibuktikan dalam penelitian (Istianah & Setyasto, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis cerita rakyat Jawa ini dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada materi yang digunakan. Materi penelitian ini menggunakan pendekatan kearifan lokal provinsi Bali. Kearifan lokal adalah pendekatan belajar dengan cara mengkaitkan pembelajaran dengan budaya lokal di lingkungan setempat. Dijelaskan juga oleh (Suryana & Hijriani, 2021) kearifan lokal merupakan sebuah nilai kebenaran yang berasal dari suatu masyarakat dan menjadi patokan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tersebut. Dengan penggunaan media monopoli berbasis kearifan lokal maka diyakini akan menarik minat siswa nantinya dalam belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka, dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Materi Perteman Dalam Kegaragam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 18 Pemecutan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah yang akan diteliti yaitu:

- 1) Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menguasai keterampilan membaca mencapai 25%.
- 2) Adanya keterbatasan inovasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membantu siswa menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia dalam segi keterampilan membaca.

- 3) Adanya penurunan hasil belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan oleh penulis, sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya mencakup masalah pengembangan media game monopoli pada muatan bahasa Indonesia materi berteman dalam keragaman. Kurangnya media pembelajaran untuk membantu siswa menguasai keterampilan membaca menarik minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia, maka penggunaan media game monopoli berbasis pendekatan kearifan lokal dapat menjadi solusi untuk hal tersebut.

Pengembangan game monopoli ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji para ahli yang meliputi uji ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, serta uji lapangan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan?

- 2) Bagaimanakah validitas game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan.
- 2) Untuk mengetahui validitas game monopoli berbasis kearifan lokal untuk materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan menurut ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan penggunaan media.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas game monopoli berbasis kearifan lokal materi berteman dalam keragaman mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 18 Pemecutan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian pengembangan media game monopoli ini yaitu sebagai berikut.

### 1) **Manfaat Teoretis**

Hasil pengembangan media game monopoli ini dapat berkontribusi positif untuk kemajuan Pendidikan di sekolah dasar yaitu dijadikan bahan untuk menambah referensi teori tentang media pembelajaran inovasi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya materi berteman dalam keragaman kelas II.

### 2) **Manfaat Praktis**

#### a) **Bagi Siswa**

Media pembelajaran game monopoli ini dapat membangkitkan minat belajar bahasa Indonesia siswa sehingga siswa dapat menguasai keterampilan membaca pemahaman.

#### b) **Bagi Guru**

Media pembelajaran game monopoli dapat menambah pemahaman guru tentang inovasi media pembelajaran yang kreatif dan membuat anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### c) **Bagi Kepala Sekolah**



Hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh anak-anak pada saat itu.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini bisa menambah wawasan penelitian khususnya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game monopoli berbasis kearifan lokal dan bisa menjadi rujukan untuk peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis sehingga lebih inovatif.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk game monopoli berbasis kearifan lokal untuk keterampilan membaca pemahaman pada muatan bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Berikut ini uraian secara singkat mengenai produk game monopoli berbasis kearifan lokal untuk keterampilan membaca pemahaman muatan bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar, dengan hasil pengembangan yang dapat mengarahkan siswa untuk menguasai keterampilan membaca pemahaman pada materi berteman dalam keragaman.

- 1) Media game monopoli berbasis kearifan lokal untuk keterampilan membaca pada muatan bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa.

- 2) Game monopoli akan dihasilkan dalam bentuk digital. Game monopoli digital akan di desain dengan Canva, Adobe Animate dan berbantuan file Mpi Component.
- 3) Materi dalam media game monopoli ini adalah memahami keterampilan membaca, memahami penggunaan tanda koma, memahami penggunaan kata benda dan kata sifat, memahami antonim kata, memahami suku kata.
- 4) Komponen dalam game monopoli ini yaitu:
  - a) Petak berbentuk persegi yang di setiap petak akan mewakili setiap kabupaten dan daerah yang ada di Bali, berisi pojok start, pojok penjara , pojok kembali penjara dan bonus.
  - b) Bidak yang digunakan akan di desain secara virtual
  - c) Bersikan 50 soal yang akan di letakkan di setiap petak kabupaten
  - d) Berisikan petak 4 petak bonus yang di dalamnya terdapat ringkasan materi.
  - e) Perolehan skor dan proses transaksi menggunakan poin

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan ini dikarenakan siswa sekolah dasar masih kesulitan melaksanakan literasi akibat keterampilan membaca masih rendah. Hal ini dipicu minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang. Minat belajar siswa dapat ditingkankan melalui usaha tenaga pendidik

dalam mengoptimalkan sarana, prasarana, sumber belajar dan media pembelajaran yang nantinya akan menstimulus minat peserta didik untuk tertarik belajar bahasa Indonesia. Berdasarkan keadaan tersebut pengembangan media pembelajaran game monopoli dirasa sangat penting. Pentingnya pengembangan media game monopoli berbasis kearifan lokal ini diharapkan menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar Bahasa Indonesia secara aktif dan kreatif sehingga pada akhirnya menguasai keterampilan berbahasa Indonesia.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

Pengembangan media game monopoli didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia sehingga mampu menguasai keterampilan membaca untuk muatan berbahasa Indonesia.
- 2) Guru memiliki pemahaman inovasi baru tentang penggunaan media game monopoli dalam pembelajaran.
- 3) Pengembangan media game monopoli ini dibuat secara digital sehingga dapat mendukung dalam mengimplementasikan pembelajaran 4.0.

Keterbatasan pengembangan dari game monopoli yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan ini hanya membahas materi penggunaan koma, penggunaan kata benda dan kata sifat, antonim kata, dan suku kata khusus untuk siswa kelas II sekolah dasar.
- 2) Dalam media pembelajaran berupa game monopoli yang didesain digital memerlukan koneksi internet yang memadai ketika mengaplikasikannya.

### **1.10 Definisi Istilah**

Mencegah adanya kesalah pahaman atau salah persepsi dari penelitian ini, maka perlu pembahasan definisi istilah dari istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media game monopoli berbasis kearifan lokal untuk keterampilan membaca pemahaman muatan Bahasa Indonesia materi berteman dalam keragaman.

- 1) Game monopoli merupakan sebuah permainan papan yang dibagi menjadi beberapa petak dengan konsep menjual atau membeli suatu wilayah dengan berbagai komponen pendukung di dalamnya.
- 2) Kearifan lokal merupakan sebuah nilai kebenaran yang berasal dari suatu masyarakat dan menjadi patokan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tersebut.
- 3) Materi berteman dalam keragaman merupakan materi pada buku bahasa Indonesia Bab 5. Tujuan pembelajaran dari Bab 5 Berteman Dalam Keragaman ini yaitu Tujuan peserta didik dapat menulis kalimat dengan

menggunakan tanda baca koma, peserta didik dapat mengategorikan kata kunci dari informasi pada pengatur grafis sederhana.

- 4) Keterampilan membaca suatu proses memahami tulisan dengan cara melihat dan memahami lambang grafis kemudian di ungkapkan melalui pembicaraan.

