

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari setiap kehidupan manusia karena pendidikan menjadikan manusia yang lebih bermutu, berdaya guna dan berkarakter. Pendidikan tidak terlepas dari adanya berbagai komponen utama seperti kurikulum, pengajar atau guru, siswa, metode, model, strategi, sarana, prasarana dan media pembelajaran. Komponen tersebut saling mendukung untuk menunjang keberhasilan setiap proses pembelajaran dalam menciptakan mutu pendidikan.

Pembelajaran di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran. Adanya mata pelajaran yang beragam membuat seorang guru mempunyai tugas yang penting dan kreatif mungkin dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk kesatuan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Seseorang guru mempunyai kewajiban menyampaikan materi pelajaran secara baik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) masih banyak menekankan pada aspek kognitif, sehingga kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian siswa (Nuswantari, 2018:78) serta pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn di kelas. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan cara-cara lama dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada pembelajaran kurikulum 2013 pembentukan *character building* ini sangat

diperlukan sebagai bekal kesiapan keterampilan siswa untuk hidup bersama dalam masyarakat Indonesia yang multikultural. Seseorang perlu belajar untuk hidup dengan keragaman, sesuai dengan yang disampaikan oleh Vogt (Serin, 2017: 175) bahwa *people need to learn to live with diversity*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 5 Ketewel, rasa ingin tahu siswa masih kurang dalam pembelajaran PPKn, apabila guru bertanya tentang materi pembelajaran kepada siswa maka siswa tidak dapat menjawab. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran guru yang kurang variatif serta menarik. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan. Penugasan yang dilakukan guru mengenai isi materi terkadang harus dihapalkan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran PPKn siswa cenderung menghafal isi materi pelajaran daripada memaknai atau memahami isi dari materi yang dipelajari. Oleh karena itu, siswa pun kurang termotivasi untuk belajar PPKn. Belajar seharusnya tidak membosankan dan tidak membuat peserta didik untuk menghafal pembelajaran tersebut. Dalam muatan PPKn, siswa bukan hanya sekedar menjadi objek penghafal materi, namun diharapkan siswa juga dapat memahami, menerapkan, dan mengetahui lebih dalam hal-hal yang sedang dipelajarinya.

Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan upaya yang tepat untuk menumbuhkan kembali semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Listyani, 2018:

595) bahwa belajar bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga mereka mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan bermain sambil belajar (*playing by learning*). Bermain sambil belajar merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak SD saat ini, yaitu (1) mulai berpikir kritis, (2) mulai muncul persaingan antar teman, (3) mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam, (4) suka bertanya, dan (5) suka berkelompok (Chabib, 2017: 910).

Berdasarkan karakteristik siswa SD di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan. Hal ini juga disampaikan oleh Sunar (2018: 61) bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik; (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata; (5) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki; (6) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya; (7) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional;

(8) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan; (9) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yaitu monopoli. Hal serupa juga disampaikan oleh Herdani, dkk (2015: 20), *monopoly is one of the games that can be applied as a learning media*. Monopoli adalah salah satu permainan yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih permainan monopoli sebagai alat permainan edukatif untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya. Menurut Husna (2009: 143) menyatakan bahwa sifat permainan yang sederhana dan mengasyikan dapat membuat siswa antusias dalam bermain. Selain itu, pemilihan media permainan juga dikarenakan media ini mengutamakan keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif diharapkan akan menjadi aktif, dan anggapan PPKn adalah mata pelajaran yang membosankan akan hilang dengan sendirinya. Oleh karena itu, pemilihan media permainan sangat tepat untuk mengajarkan PPKn agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memahami materi yang sedang dipelajari.

berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan kualitas dan kelayakan media permainan monopoli pada muatan PPKn kelas IV SD Negeri 5 Ketewel.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1). Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat minim.
- 2). Penjelasan materi yang diajarkan oleh guru dalam pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) masih kurang efektif.
- 3). Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas.
- 4). Belum dikembangkannya media pembelajaran monopoli pada pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV SD Negeri 5 Ketewel.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi sampai pada kurangnya media pembelajaran pada muatan materi PPKn untuk memudahkan siswa memahami materi. Mengingat media pembelajaran merupakan permasalahan utama yang harus dikaji agar hasilnya lebih optimal.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1). Bagaimana Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel?

- 2). Bagaimana Kelayakan Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Untuk Mengetahui Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel.
- 2). Untuk Mengetahui Kelayakan Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat produk yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli ini yaitu dapat dilihat dari manfaat secara teoritis dan praktis.

#### **1). Manfaat Teoritis**

Setelah dilakukan penelitian didapat hasil positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Monopoli untuk siswa.

#### **2). Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Penggunaan media monopoli ini dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan dan memberikan inspirasi kepada guru untuk menciptakan media

belajar yang sesuai dengan kurikulum pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

b. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas maupun pembelajaran individu.

c. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung dalam meneliti penelitian pengembangan ini dan menambah referensi sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas IV SD Negeri 5 Ketewel. Media monopoli dirancang sesuai materi pembelajaran pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) kelas IV. Media monopoli mengambil konsep “bermain sambil belajar”, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Rincian spesifikasi produk Monopoli dijabarkan sebagai berikut:

1). Papan Monopoli/ Alas

Papan monopoli dasar menggunakan papan catur yang sudah jadi berukuran 35 x 35 cm menggunakan kertas stiker.

2). Kartu/ *FlashCard*

Kartu di desain dengan menggunakan kertas *artpaper* dengan ukuran 5 cm x 10 cm.

3). Dadu

Dadu yang terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 1 cm x 1 cm.

4). Pion

Pion yang terbuat dari bahan plastik

5). Poin

Poin sebagai simbol nyawa pemain. Poin terbuat dari kertas hvs yang bernilai 10 poin dan 5 poin.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Bermula dari inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang beragam serta karakteristik anak-anak yang suka bermain media monopoli mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan mengembangkan alat permainan edukasi ini siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak untuk bermain tetapi tidak juga meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang terintegrasi beberapa mata pelajaran sebagai media pembelajaran tergolong kurang memadai. Selain itu kurangnya minat dan ketertarikan siswa sehingga menjadikan kesenjangan antara siswa yang pro-aktif dan pasif. Dampak positif dari pengembangan media monopoli ini diharapkan meningkatkan minat dan daya tarik siswa karena konsep dari media monopoli adalah bermain sambil belajar. Selain itu Monopoli menjadi media pendamping dalam pembelajaran.

Melalui pengembangan media monopoli mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan potensi diri siswa. Pengalaman ilmu pengetahuan siswa yang melibatkan pikiran dan emosi, terjalin dalam

kegiatan yang menyenangkan dengan tantangan yang mendorong kreativitas serta kemandirian siswa.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan Media Monopoli ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1). Pengembangan Media Monopoli berdasarkan kebutuhan di sekolah tempat penelitian ini, yaitu kelas IV di SD Negeri 5 Ketewel.
- 2). Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa Media Monopoli sederhana yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 5 Ketewel.
- 3). Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini hanya terbatas di SD Negeri 5 Ketewel, karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1). Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan merangkai, menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata yang harus di uji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.

2). Media Pembelajaran Sederhana merupakan Media yang tidak berbasis teknologi dan dapat di buat sendiri. Selain itu juga tidak memerlukan banyak biaya.

Media Monopoli merupakan Media Sederhana 3 dimensi yang dapat dibongkar pasang dan mudah di aplikasikan oleh siswa Sekolah Dasar.

