

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan manusia saat ini dituntut untuk dapat berfikir secara kritis serta mampu mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat. Belajar merupakan aktivitas manusia yang tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Belajar bukan hanya aktivitas yang dilakukan saat berada di sekolah, melainkan banyak hal yang dapat dilakukan sebagai sumber belajar. Seperti halnya karyawan, mengunjungi museum, membaca koran, menonton televisi, mengunjungi perpustakaan dan masih banyak hal lainnya. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan moderen. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa moderen, aktivitas didominasi oleh siswa. (Nizar, 2016)

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Pembelajaran bermakna adalah suatu hal yang harus diupayakan oleh setiap pengajar dalam menstransfer pengetahuan. Sebagaimana disebutkan oleh Johnson

(2007: 90) saat peserta didik mempelajari sesuatu dan dapat menemukan makna, maka makna tersebut akan memberi mereka alasan untuk belajar. Dalam sistem Pendidikan Nasional pemerintah mengeluarkan kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu yang diterapkan di SD dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan, bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.” Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan Model tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI.”

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. (Soedjadi, 2015) mengatakan tematik diartikan sebagai berkenaan dengan tema dan tema berarti pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak. Dalam proses pembelajaran di SD mengharuskan siswa aktif, tertarik serta termotivasi untuk mempelajari suatu hal yang baru sehingga siswa dapat belajar memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan yang terjadi di lapangan saat ini siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam berfikir kritis, serta guru sulit mengembangkan media yg mendukung dalam penyampaian pembelajaran tematik secara menarik. Sehingga diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mencakup pembelajaran tematik yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah. Maka dari itu diperlukannya sebuah media permainan untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran.

Permainan Media Monopoli adalah suatu alat pembelajaran yang di adaptasi dari permainan Monopoli aslinya, yang kemudian dikemas dalam bentuk permainan agar dapat merangsang ketertarikan peserta didik untuk dapat menerima transfer informasi yang di lakukan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Monopoli merupakan permainan lama yang sudah mendunia. Keterbaruan mengenai permainan Monopoli pernah diuji cobakan oleh *Robert O'halloran* dan *Chynthia Deale* pada tahun 2010 dengan merancang permainan berdasarkan Monopoli sebagai alat bantu mengembangkan sebuah bisnis penginapan. Hasil dari pengembangan permainan ini yaitu dalam ranah pengetahuan, siswa dapat memahami serta menggunakan konsep dan terminologi pengembangan hotel dan penginapan di kelas dan untuk menyelesaikan tindakan dalam permainan. Ranah keterampilan, siswa akan menghitung alat pengambilan keputusan seperti tarif harian rata-rata, hunian, permintaan, tingkat penetrasi, pendapatan per kamar dan alat pengambilan keputusan lainnya.

Dalam ranah sikap/perilaku, siswa dapat menggunakan alat yang dipelajari dan membuat keputusan menggunakan data penginapan dan pasar yang diperkenalkan dalam permainan untuk mengembangkan ekuitas. Permainan ini juga dapat mengajarkan siswa mengenai kerjasama dan kompetisi. Serupa dengan pengembangan yang dilakukan oleh *Robert O'halloran* dan *Chynthia Deale*, penelitian menggunakan media Monopoli juga pernah dilakukan oleh Solekhah (2015). Hasil dari penelitian solekhah (2015) menyatakan bahwa media Monopoli dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media

Monopoli dapat meningkatkan kecerdasan seperti kecerdasan verbal, visual, logika, musikal, interpersonal dan intrapersonal.

Berdasarkan keterbaruan tersebut, peneliti menawarkan sebuah Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Dimana melalui Model *Problem Based Learning* siswa di harapkan mampu memecahkan masalah secara kritis berantuan alat Media Permainan Monopoli. Sehingga dengan penelitian ini di harapkan dapat mengembangkan Media Permainan Monopoli untuk membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta dapat memudahkan guru dalam menggabungkan muatan tema sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang penelitian dilakukan untuk mengembangkan “**Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng**”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tematik
- 1.2.2 Siswa mudah bosan dan hilang fokus dalam pembelajaran
- 1.2.3 Model pembelajaran yang di terapkan guru dalam mengajar belum bervariasi.
- 1.2.4 Kurangnya kemampuan siswa dalam berfikir kritis.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Pembelajaran 3 di kelas V SD No. 2 Tibubeneng.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng?
- 1.4.2 Bagaimana validitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangan penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang Bangun Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng.

- 1.5.2 Untuk mengetahui Validitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD No.2 Tibubeneng.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu dapat dilihat dari manfaat secara teoritis dan praktis Manfaat Teoritis.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan kontribusi bahan penunjang pembelajaran tematik dengan menggunakan media berupa monopoli tematik berbasis Model *problem based learning* sehingga berkaitan dengan kehidupan siswa. Dengan hal tersebut siswa dapat menuangkan ide-ide danungkapkannya melalui penggunaan media permainan monopoli berbasis Model *problem based learning* pada pembelajaran tematik.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan Media Permainan Monopoli ini diharapkan membuat siswa mendapatkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

#### 2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai penunjang bahan ajar tematik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Media pembelajaran berupa Media Permainan Monopoli di rancang secara kreatif dengan menggunakan Model yang mengharuskan siswa dapat memecahkan suatu permasalahan secara kritis. Media Permainan Monopoli dalam penelitian ini dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat menarik serta menyenangkan untuk mengajarkan materi mengenai organ gerak hewan dan manusia tema 1 pada siswa kelas V SD. Produk dalam penelitian ini juga mudah dimainkan oleh siswa sehingga dapat melatih kerjasama, berani berbicara dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V Sekolah Dasar, ditemukan bahwa penggunaan media permainan pada pelajaran tematik masih sangat jarang ditemukan. Media pembelajaran yang biasa digunakan masih kurang efektif untuk melatih siswa berfikir secara kritis. Sangat perlu melakukan Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model *Problem Based Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar

untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna, serta melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah secara kritis.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media monopoli ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Media monopoli tematik pbl ini mudah digunakan oleh guru dan siswa.
- 2) Media permainan monopoli tematik pbl ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
- 3) Media permainan monopoli tematik pbl dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
- 4) Media monopoli tematik pbl ini dapat melatih tanggung jawab siswa.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik pbl ini memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

- 1) Media permainan monopoli hanya mengacu kepada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 1 pembelajaran 3.
- 2) Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini, hanya terbatas hanya pada SD No. 2 Tibubeneng

- 3) Tahap implementasi dan uji efektivitas produk yang dikembangkan tidak dapat dilaksanakan.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Pengertian Pengembangan merupakan proses atau cara untuk menyempurnakan sebuah produk agar tercipta produk yang dapat dipergunakan lebih baik.
- 1.10.2 Pengertian Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.
- 1.10.3 Pengertian Media Permainan Monopoli adalah suatu alat pembelajaran yang di adaptasi dalam bentuk permainan Monopoli agar dapat merangsang ketertarikan peserta didik untuk dapat menerima transfer informasi yang dilakukan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 1.10.4 Pengertian Model *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan