

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diharapkan memiliki suatu pemikiran tentang pendidikan, maka harus menyakini bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia. Banyak arti yang diketahui mengenai pendidikan, dimana istilah pendidikan dapat diartikan suatu usaha untuk merubah tingkah laku seseorang dengan tujuan mendewasakan manusia.

Pendidikan yaitu sebuah aktivitas yang mempunyai arah positif untuk mengembangkan potensi yang ada oleh manusia maupun masyarakat dengan tepat. Dalam bahasa romawi kata “Pendidikan” berasal dari kata *Educate* yang berarti mengungkapkan sesuatu yang ada dalam diri. Sedangkan kata *To Educate* dalam bahasa inggris yaitu menyempurnakan akhlak dan mencetak intelektual.²

Mengacu pada UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, pendidikan yaitu 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 dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Pendidikan di Indonesia mempunyai beberapa tingkatan yaitu SD, SMP,

² Rahmat Hidayat, dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan*, (Medan: LPPI, 2019), hlm, 23 .

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1.

SMA dan perguruan tinggi. Keadaan tersebut membuktikan bahwa berpengaruhnya pendidikan dalam diri manusia. Dalam proses pendidikan ada kaitannya dengan kegiatan belajar dan pembelajaran.

Belajar mungkin kata yang bukan asing lagi untuk aktivitas manusia. Belajar yaitu semua orang yang terlibat dalam tindakan kegiatan belajar baik disadari maupun tidak karena tindakan ini mengarah membawa perkembangan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan membaca menjadi melek huruf, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan dan sebagainya. Belajar membawa perkembangan individu yang berada disekitarnya ke dalam hal baik ataupun sebaliknya.⁴ Jika tidak ada belajar mungkin tidak akan adanya pendidikan, di dalam pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak akan terlepas dari pengertian belajar, karena kata pembelajaran mengacu pada proses belajar dan mengajar, kedua konsep tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat.⁵ Pembelajaran yaitu interaksi guru dan peserta didik saat berlangsungnya proses belajar. Pada istilah lain pembelajaran yaitu kegiatan yang terus berkembang pada peserta didik dan harus berubah pada sistem perkembangan sekolah sesuai dengan zaman sekarang. Salah satunya pada pembelajaran sekarang yang terdapat di sekolah dasar yaitu pembelajaran tematik.

⁴ Ismail Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran* (Pamekasan: Duta Media, 2019).

⁵ M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm 21.

Komponen pembelajaran tematik kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) diperkenalkan di sekolah dasar pertama pada tahun 2006, khususnya untuk kelas satu, dua, dan tiga. Namun sejak tahun 2013, pendekatan pembelajaran tematik ini wajib diterapkan pada jenjang kelas 1 hingga kelas 6 tidak lagi pada pendidikan sekolah dasar, tetapi pada jenjang kelas tinggi.⁶ Mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum 2013 dikelompokkan menjadi satu kesatuan yang disebut dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang memberikan pengalaman bermanfaat kepada peserta didik dan pembelajaran yang sistematis memakai tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran.⁷ Pembelajaran tematik ini lebih memfokuskan pada keterkaitan peserta didik saat proses pembelajaran. Peserta didik sebaiknya aktif selama proses pembelajaran di kelas dan mendapatkan pengetahuannya sendiri dengan cara peserta didik tersebut mempunyai pengalaman yang dipelajari selama diluar jam sekolah.⁸ Melalui pengalaman peserta didik mampu membentuk keterkaitan antara pengalaman dengan pengalaman lainnya, antara keterampilan dengan keterampilan lainnya, dan antara pengalaman dengan keterampilan atau sebaliknya.

⁶ Sukiniarti, "Kendala Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Prespektif Ilmu Pendidikan* 28, no 2 (2014), hlm 120.

⁷ Lely Fauziah, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Dengan Metode yang Bervariatif dan Model Tiruan di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar*, No , hlm 63.

⁸ Joni Fernandes, Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SDN 1, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 9, 2017, hlm 867.

Guru memberikan peluang pada peserta didik untuk mempelajari sendiri dan mengarahkan tahap demi tahap untuk memecahkan jawaban sendiri.⁹ Guru juga mempunyai suatu tanggung jawab yaitu mengembangkan bahan pembelajaran yang baik dan meningkatkan kompetensi peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran serta memperoleh tujuan pembelajaran.¹⁰ Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik diantaranya yaitu kenyamanan, kesabaran, dan kasih sayang.¹¹ Agar peserta didik nyaman saat proses pembelajaran didalam kelas dan tidak mudah bosan, maka guru membuat suasana belajar yang mengasyikkan. Suasana belajar yang mengasyikkan salah satunya dapat menggunakan media. Menurut Nasrun dalam forum pendidikan menyampaikan bahwa pendidik dituntut pandai mempunyai dan memakai media pembelajaran yang cocok dengan materi.¹² Media membantu guru saat proses pembelajaran untuk meningkatkan wawasan dan kemenarikan peserta didik. Sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung untuk membantu pemahaman peserta didik apa yang mereka pelajari.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mengungkapkan bahwa media merupakan segala cara ataupun

⁹ Azizan Nashran dan Maulana Arafa Lubis, "Pembelajaran Tematik SD/MI" (Jakarta: KENCAN A, 2020), 74.

¹⁰ Nita Agustina et al., Pendampingan Guru Mi / Sd Dalam Pengelolaan Pembelajaran Abad 21 Di Sdi Al-Munawwar Tulungagung, *Jurnal The Elementary Journal* 01, no 01 (2023), hlm 41.

¹¹ Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), hlm 81.

¹² Khadijah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Medan: Citapustaka Media, 2013).

metode yang digunakan untuk menyebarkan informasi. *National Education Association* (NEA) mengartikan bahwa media merupakan benda yang dapat dibaca, didengar, dimanipulasi dan didiskusikan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan.¹³ Selain itu penjelasan lain dari media pembelajaran yaitu salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Komponen tersebut mempunyai fungsi yaitu komponen yang berisikan pesan pembelajaran untuk disampaikan pada peserta didik. Menurut Miarso media pembelajaran yaitu media yang mengandung tujuan pembelajaran yang berisikan pesan atau informasi.¹⁴

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan, media pendidikan harus dimanfaatkan sebagai jembatan selama proses pembelajaran. Selain itu, guru mungkin merasa lebih mudah untuk menyajikan topik kepada peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pada Permendiknas No 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang utuh.¹⁵ Dengan

¹³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm 28.

¹⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm 2.

¹⁵ Mohbir Umasugi dan Mardiyono dan Sarwono, Analisis Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Dalam Rangka Menjamin Standarisasi Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru Di Kabupaten Kepulauan Sula, *Jurnal Reformasi*, No.1 Vol. 4, 2014, hlm 17.

begitu agar guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila memanfaatkan media secara baik dan tepat.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran telah dijelaskan dalam firman Allah SWT, dalam Al-Qur'an surah An-Naml ayat 29-30.

قَالَتَ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنَّي أَخْتَأْتُ إِلَيْكَ كِتَابًا كَرِيمًا ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: “Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. “Sesungguhnya (surat) itu, dari Sulaiman yang isinya Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang.”¹⁶

Ayat tersebut menceritakan tentang kisah Nabi Sulaiman yang memanfaatkan surat/tulisan untuk mengajak Ratu Bilqis.¹⁷ Bahwa sejak zaman dahulu sebuah media sangatlah diperlukan sebagai alat untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan atau maksud kepada orang yang dituju. Dengan adanya media juga dapat untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman atau maksud dari pengirim atau guru kepada penerima atau peserta didik.

Saat peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol khususnya pada guru kelas III, peneliti mengambil materi pelajaran tematik, karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru lebih memusatkan sistem pembelajaran pada buku guru dan buku

¹⁶ Departemen Agama RI. Al-Qu'an Terjemahan dan Tajwid, (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2014), hlm 379.

¹⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books, Fatawa Publishing (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 7-8.

peserta didik yang sudah ada tanpa mengembangkannya. Hal ini disebabkan karena minimnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga kurang menarik ketertarikan peserta didik. Semangat belajar peserta didik kurang, sehingga perlu diciptakan suatu metode yang efektif agar peserta didik lebih bersemangat ketika belajar dan mudah mengetahui materi pembelajaran dengan baik dan maksimal.

Agar peserta didik tidak cepat jenuh saat proses pembelajaran dan dapat bersemangat serta merangsang ingatannya, salah satu yang dapat dilaksanakan oleh guru yaitu menyampaikan materi pembelajaran tematik khususnya kelas III Tema 3 Subtema 3 dengan cara lebih menarik ketertarikan peserta didik, guru dapat menggunakan media pembelajaran monopoli.

Media pembelajaran monopoli merupakan media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi.¹⁸ Media permainan monopoli sudah dikenal dikalangan anak-anak. Penerapan monopoli untuk media pembelajaran sangat baik dan cara bermainpun sudah familiar dilakangan mereka. Maka dari itu monopoli tidak terlalu sulit dan mereka sudah mengenal permainan ini sebelumnya. Pengembangan media monopoli dalam pembelajaran tematik dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan khususnya pada Tema 3 Subtema 3. Faktor lain dikembangkannya media pembelajaran monopoli untuk pembelajaran

¹⁸ Sevi Lestari, Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, No. 5 Vol. 4, 2022, hlm 5056.

tematik, karena peserta didik menyukai belajar sambil bermain dan belajar tanpa tekanan. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian oleh Syifaul Fajriyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli (*Mosa Game*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V Madrasah Ibtidaiyah” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan presentase sebesar 86,11% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Bayyanul Azhar Sumbergempol**”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

- a. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.
- c. Pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak memusatkan sistem pembelajaran dengan buku dan ceramah.

Agar penelitian ini terarah dan menghindari adanya perluasan pembahasan maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya meneliti pembelajaran tematik tema 3 subtema 3.
- b. Peneliti menguji cobakan pada peserta didik SDI Kelas III yang sudah menerima materi tematik tema 3 sub tema 3.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana desain media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol?
- b. Bagaimana kelayakan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol?
- c. Bagaimana tingkat efektivitas media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol.
2. Untuk mengetahui kelayakan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas III di SDI Bayyanul Azhar Sumbergempol.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah diterapkan pengembangan media monopoli terhadap hasil belajar tematik untuk peserta didik kelas 3 di SDI Bayyanul Azhar.
2. H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan setelah diterapkan pengembangan media monopoli terhadap hasil belajar tematik untuk peserta didik kelas 3 di SDI Bayyanul Azhar.

E. Kegunaan Peneliti

Peneliti ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai media pembelajaran monopoli.
 - b. Menjadikan sumber belajar yang efektif, karena memudahkan pembaca dalam memahami materi pembelajaran tematik.
 - c. Sebagai sumber referensi bagi peneliti-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Lembaga Sekolah

Dapat mengoptimalkan pembelajaran secara maksimal dan membentuk peserta didik yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu lembaga
 - b. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat diperoleh pengalaman yang nyata dan sebagai sarana mengembangkan potensi diri dalam menyusun bentuk pembelajaran yang menarik sebagai guru.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Media dapat diuraikan menjadi dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara bahasa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* sebagai bentuk jamak dari sebuah kata *medium* yang artinya pengantar atau saluran. Namun, dalam bahasa arab (وسائل) bentuk jamak dari (وسيلة) yang artinya sarana atau jalan. Jadi secara bahasa media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹ Sedangkan menurut Pribadi menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sengaja disusun untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu.²⁰

¹⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books, Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 1.

²⁰ Gina Dewi and Lestari Nur, "Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia," *Yoanda Amallya*, 2014, hlm 7.

- b. Menurut Umayah dan Harmanto media monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain untuk berkompetensi mengumpulkan kekayaan melalui melempar dadu dan bergerak pada petak yang tersedia pada papan permainan.²¹
- c. Menurut Effendi pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik.²²

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

b. Permainan Monopoli

Salah satu permainan papan yang sudah dikenal oleh kalangan anak-anak. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian. Namun permainan monopoli ini berbeda dengan monopoli pada umumnya. Monopoli ini berisi

²¹ Ismi Cantika Pertiwi and Sujarwo, "Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda Di Sekitarku Siswa Kelas III SD," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 02, no. 2 (2023), hlm165.

²² Yeni Ernawati, "Telaah Buku Teks Tematik Terpadu Kelas Iv Sd Kurikulum 2013," *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 11, no. 2 (2019), hlm 113.

materi tematik yang memerlukan kecerdasan dan pemahaman konsep dan ketangkasan pemain untuk menjawab petak permainan.

c. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik mendorong kepada peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dengan sendiri.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian Awal meliputi halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian penelitian, lembar motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak bahasa Indonesia, abstrak bahasa Inggris, dan abstrak bahasa Arab.

Bagian utama, meliputi lima (5) bab dan masing-masing bab terdiri atas beberapa sub bab di dalamnya, seperti:

BAB I: Pendahuluan, bab ini menjelaskan mengenai pendahuluan yang meliputi (a) latar belakang masalah, (b) perumusan masalah yang

terdiri dari atas: identifikasi dan pembatasan masalah dan rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) hipotesis penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) penegasan istilah dan (g) sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori dan Kerangka Berfikir bab ini menjelaskan mengenai (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu dan (c) kerangka berfikir.

BAB III: Metode Penelitian, bab ini menjelaskan mengenai (a) langkah-langkah penelitian, (b) metode penelitian tahap I yang meliputi: populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk dan validasi desain, (c) metode penelitian tahap II meliputi: model rancangan desain eksperimen untuk menguji, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menjelaskan mengenai hasil (a) desain awal produk, (b) hasil pengujian pertama (I), (c) revisi produk, (d) hasil pengujian tahap kedua (II), (e) revisi produk, (f) pengujian tahap ketiga (bila perlu), (g) penyempurnaan produk, (h) pembahasan produk.

BAB V: Kesimpulan dan Saran Penggunaannya, bab ini menjelaskan mengenai (a) kesimpulan, dan (b) saran.

Bagian Akhir terdiri atas daftar rujukan serta lampiran-lampiran yang berfungsi untuk validasi isi peneliti.