

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran selaku usaha sadar serta terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Dikala ini manusia terus menjadi sadar kalau pembelajaran memiliki kedudukan yang berarti dalam kemajuan umat manusia. Tidak hanya peranannya yang berarti, pembelajaran pula ialah kekuatan dinamis dalam kehidupan orang yang pengaruhi pertumbuhan raga, jiwa, sosial serta moralitasnya. Pembelajaran merupakan rekonstruksi ataupun reorganisasi pengalaman yang menaikkan arti pengalaman serta yang menaikkan keahlian untuk memusatkan pengalaman berikutnya Siswoyo (2011:54). Lembaga pembelajaran resmi semacam sekolah terus berupaya membetulkan sistem serta strukturnya. Perihal ini dicoba buat membiasakan diri dengan tuntutan era demi melancarkan jalur mengarah pencapaian tujuan penyelenggaraan suatu pembelajaran. Upaya- upaya tersebut bisa tercermin dari berubahnya kebijakan- kebijakan yang diresmikan oleh pemerintah, semacam pergantian Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 ialah penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini berisi bermacam organisasi pendidikan yang memakai model tematik integratif. Pergantian kurikulum 2013 ialah wujud pembaharuan sistem dalam lembaga pembelajaran demi mengoptimisasi

pendidikan. Paradigma pembelajaran modern jadi konsep Kurikulum 2013 yang menyangka siswa selaku pusat belajar (*student centered*). Kurikulum 2013 berfokus kepada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan bermacam-macam sumber belajar yang terdapat di area dekat.

Solekha (dalam Prastowo, 2014:83) Sumber belajar yang tersedia harus sesuai kurikulum 2013. Media pembelajaran salah satu upaya membantu siswa dalam pencapaian pada tujuan pembelajaran.

Peranan kurikulum 2013 di pembelajaran tematik membuat siswa aktif mempelajari ilmu pengetahuan, disamping itu membuat siswa berinteraksi sosial dengan siswa lain dan pada teori humanis pembelajaran tematik menegaskan mengenai pembelajaran memfokuskan pada aktualisasi individu antar siswa.

Dampak pandangan humanis pada pembelajaran tematik, siswa bisa memperoleh hal-hal yang tak biasa dari dirinya, baik mengenai individu atau dengan adanya faktor lingkungan sekitar. Dengan adanya penyikapan itu siswa dapat membuat lingkungan belajar yang tidak membuatnya temotivasi dalam belajar.

Pada apikasi kurikulum 2013 pada sekolah dasar terdapat permasalahan, seperti media pembelajaran yang terbatas dan hanya menggunakan modul tematik dari pemerintah. Disamping itu tenaga pengajar hanya fokus pada modul tematik saja.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada magang III di kelas IV SDN Juwet Kenongo Porong, bahwa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung siswa kurang aktif dan merasa bosan serta hasil belajar siswa tidak mencapai KKM dengan nilai 65,7 dengan KKM sekolah 70,0 hal tersebut dikarenakan guru belum optimal mengoperasikan media pembelajaran yang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang bervariasi, seperti salah satunya adalah media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE). Meyke (dalam Zaman dkk, 2005:87) menjelaskan APE ialah media yang khusus didesain untuk keperluan pendidikan sebagai alat permainan. Guslinda (dalam Depdiknas Dirjen PAUD, 2007) menyatakan APE ialah suatu yang bisa digunakan untuk sarana untuk bermain dengan mengandung nilai-nilai edukatif, serta bisa menumbuhkan potensi yang terdapat pada siswa. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa melalui APE yang terintegrasi dapat menjadi pendukung pada pembelajaran . Selain itu permainan monopoli belum pernah dikembangkan di SDN Juwet Kenongo Porong.

Irsyad (dalam Fitriyawani, 2013:226) menyatakan bahwa media permainan monopoli adalah media permainan yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta membuat siswa terlibat pada pembelajaran secara aktif dalam memecahkan permasalahan yang diberikan, hal tersebut membuat hasil belajar siswa meningkat. Solekha (2015:115) menjelaskan bahwa media politema (Monopoli Tematik) ialah APE berisi kotakan kumpulan soal dan

kumpulan materi yang berbentuk papan. Bentuk politema dirancang untuk bisa menampung kumpulan alat pendukung, sehingga politema berbentuk seperti papan catur. Pada politema menyajikan kumpulan materi dan soal yang terintegrasi menjadi sebuah sarana tanya jawab antar siswa, hal ini membuat siswa termotivasi dan tertantang dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Media politema berisi materi kelas IV semester 2 dengan tema Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Konsep materi pembelajaran tematik dari alat permainan ini, yaitu politema yang dikembangkan dari permainan monopoli. Hal ini disebabkan oleh minat siswa Sekolah Dasar (SD) yang menyukai permainan monopoli, sehingga siswa dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Disamping hal tersebut permainan yang menggunakan kartu kumpulan materi dan soal menguatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang diberikan.

Awal dari konsep pengembangan mengacu pada karakter siswa SD yang masih suka bermain. Solekha (dalam Sudono, 2000:24) bermain adalah menjelskan kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan alat yang menimbulkan arti, memberikan kesenangan maupun mengembangkan potensi siswa SD. Bermain bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Bermain mempunyai peranan dalam mengembangkan fisik, psikis serta jiwa sosial siswa SD. Dengan bermain siswa dapat bersosialisasi antar siswa yang

menimbulkan pengalaman yang berharga bagi anak. “Bermain sambil belajar” adalah suatu prinsip permainan ini, yang akan mengarahkan siswa kepada pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Syahsiyah dkk (2008) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa kelas V Sekolah Dasar” hasil pengujian hipotesis, rata-rata minat belajar matematika siswa menggunakan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan matematika siswa yang diajar tidak menggunakan media permainan monopoli. Dari permasalahan dan solusi diatas peneliti akan penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran politema pada Tema Tempat Tinggalku di Kelas IV Sekolah Dasar

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana proses pengembangan media politema untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar selama mengikuti pembelajaran ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas menggunakan media politema tema Tempat Tinggalku ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media politema ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas maka tujuan penelitian yang bisa diambil diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media politema yang baik untuk siswa.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar selama mengikuti pembelajaran.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa saat proses pembelajaran menggunakan media politema tema Tempat Tinggalku.
4. Untuk mengetahui respon siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap pembelajaran menggunakan media politema.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah pengetahuan ketika melakukan pembelajaran dapat menggunakan media agar bisa membuat siswa lebih tertarik ketika belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

- 1) Memberikan suasana pembelajaran yang baru dan

menyenangkan

- 2) Sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran tematik yang terintegrasi

b. Untuk Guru

- 1) Sebagai alternatif metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan
- 2) Meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran
- 3) Sebagai referensi untuk guru dalam menciptakan media dalam pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 tematik integratif

E. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media politema dilaksanakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar semester 2.
2. Pengembangan media politema materi pelajaran yang digunakan adalah tema 8 “Tempat Tinggalku” sub tema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” materi IPA, PPKN, SBdP, Bahasa Indonesia, IPS
3. Pengembangan media politema untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar semester 2.
4. Pengembangan media pembelajaran politema menggunakan model pengembangan sugiyono.

F. Definisi Operasional

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang jauh dari tujuan yang ditetapkan maka definisi operasional penelitian ini adalah sebagian berikut:

1. Pengembangan adalah pengembangan adalah proses atau fase-fase yang dilakukan dalam menyempurnakan produk atau membuat produk baru. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Sugiyono.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang menciptakan proses dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan menjadi lebih efisien.
3. Media politema adalah APE yang bertujuan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, media politema dimainkan oleh siswa secara bergantian dengan lawan mainnya.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang membuat siswa aktif pada pembelajaran dan membuat siswa berinteraksi sosial dengan siswa lain.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran politema ini dirancang dengan menggunakan prosedur pengembangan Sugiyono dengan spesifikasi produk berikut:

1. Media pembelajaran politema hanya digunakan untuk kelas IV pada pembelajaran tematik Tema Tempat Tinggalku Sub tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Media pembelajaran politema dirancang dengan menyesuaikan usia siswa, sehingga untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Media pembelajaran politema berasal dari permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengintegrasikan pelajaran tematik Tema Tempat Tinggalku Sub tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV Sekolah Dasar.
4. Media pembelajaran politema bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Darul Hidayah Sudimoro-Tulangan, Sidoarjo.
5. Media pembelajaran politema terdiri dari butir pertanyaan, materi, dan kunci jawaban.
6. Alat dan bahan terdiri dari kertas, papan kayu ukuran 60cm x 60cm, desain monopoli, lem, dadu (2), pin smile, anak permainan.
7. Langkah-langkah pembuatan media politema antara lain: (1) Siapkan alat dan bahan (gunting, kertas stiker dan artpaper, papan, lem), (2) Buat desain politema dan desain untuk pin smile semenarik mungkin, (3) Cetak desain dengan menggunakan kertas stiker dengan ukuran 50cm x 50cm dan tempelkan di papan, (4) Buat pertanyaan untuk mengisi kartu kesempatan dan materi untuk kartu dana umum, (5) Cetak kartu kesempatan dan dana umum dengan artpaper ukuran 9cm x 5,5cm (6) Siapkan dadu, 4 anak permainan, pin smile, kartu kesempatan dan dana umum, (7) Kemudian masukkan jadi satu kedalam papan.

8. Cara memainkan permainan politema (monopoli tematik) :
 - a. Permainan ini dimainkan oleh 4 orang atau bisa dibuat kelompok
 - b. Permainan dimulai di titik start
 - c. Setiap anak mengocok dadu setelah itu bermain sesuai angka dadu menggunakan anak permainan
 - d. Ketika berhenti di dana umum maka akan mendapatkan sebuah materi dan ketika berhenti di kesempatan maka akan mendapatkan sebuah pertanyaan
 - e. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan sebuah pin smile dan yang mendapatkan pin smile paling banyak maka itu adalah pemenangnya atau bisa dikatakan siswa tersebut mampu menguasai materi
 - f. Permainan ini bisa dimainkan selama 2 atau 3 putaran

