

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa agar dapat terjadinya proses pemberian ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan karakter yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses membantu para peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Jadi belajar merupakan proses mendapatkan ilmu sehingga terjadi perubahan terhadap peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

Media merupakan sumber belajar dan dengan menggabungkan sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan (Hidayat et al., 2020). Dilihat dari penjelasan di atas bisa dikatakan bahwa media pembelajaran yaitu media alat untuk menggapai tujuan pembelajaran tersebut, alat tersebut berupa buku, Koran, majalah, televisi, radio dan lain sebagainya, termasuk perbuatan yang dapat di contohkan oleh tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar (Iswan E. Tawari:2022).

Dalam proses belajar media merupakan salah satu hal penting sebagai pendukung untuk memberikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, karena media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perangkat yang di perlukan oleh guru untuk menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya (Yayan Andi Prasetyo, 2018). Media adalah alat yang wajib ada ketika kita ingin memperlancar pekerjaan. Setiap orang pasti menginginkan pekerjaannya bisa menyelaraskan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media adalah alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Aisah et al., 2017).

Pemakaian media pembelajaran yang tepat juga merupakan strategi guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik, media berkaitan dengan sumber belajar dalam arti luas sumber belajar bisa berupa pesan, alat (media), teknik, dan lingkungan (Hidayat et al., 2020). Bisa diartikan bahwa media

pembelajaran bisa memudahkan sebagai alat yang dipakai guru dalam proses pembelajaran, media dalam melakukan sesuatu seperti halnya dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia. Sebagai dasar Negara, pancasila dijadikan landasan dalam berkehidupan. Untuk menjadi warga yang baik *Good citizen* maka nilai-nilai pancasila perlu mendasari dalam setiap pribadi, hal ini membuktikan peran penting pancasila sebagai landasan atau pandangan hidup tentang bagaimana seharusnya menjadi warga Negara yang baik *Good Citizen*. Nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila akan mengajarkan cara berpikir dan bertindak sesuai dengan ideologi negara yang seharusnya.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, penanaman sikap *social* yang nantinya dapat membentuk karakter siswa dituangkan dalam mata pelajaran Pkn. Pkn merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ideologi pancasila yang didalamnya mengandung nilai-nilai kemanusiaan, kepribadian, dan konsep dasar menjadi warga global. Pembelajaran Pkn masih banyak menekankan pada aspek afektif kepribadian siswa serta pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pkn di kelas.

Media merupakan hal yang sering digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran, media terbagi menjadi tiga yaitu: media audio. Media audio visual, dan terakhir yaitu media visual, biasanya media digunakan guru tergantung media yang akan dipelajari, dan tak jarang juga seorang guru tidak menggunakan media, hal ini lah yang membuat siswa mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran, karena itu peneliti meneliti media pembelajaran, yaitu media permainan monopoli. Dimana peneliti mengembangkan sebuah media yaitu permainan monopoli, dengan yang sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kabanjahe, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran Pkn yaitu materi nilai-nilai pancasila. Permasalahan ini dapat dilihat dari dua sektor yaitu dari gurunya kemudian juga dari siswanya. Yang pertama, munculnya masalah jika dilihat dari gurunya yaitu ketika menjelaskan, guru lebih berorientasi

pada pembelajaran *teacher center*, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi sehingga sering membuat anak cenderung merasa bosan, mengantuk, dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tidak bisa dipungkiri jika pada saat jadwalnya muatan Pkn diajarkan di kelas, anak selalu malas dalam mengikuti pembelajaran karena pada muatan Pkn terutama untuk kelas V SD itu biasanya materinya sangat padat dengan bacaan, kemudian materinya dianggap sulit, banyak hafalan, dan cara penyampaian materinya pun kurang menarik perhatian siswa.

Pada dasarnya, anak sangat membutuhkan suasana yang bervariasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini pada saat pembelajaran muatan Pkn di kelas guru lebih aktif daripada siswanya karena pada pembelajaran *teacher center* yaitu pembelajaran konvensional yang identik dengan metode ceramah yang digunakan pada saat guru menjelaskan materi kepada siswanya. Selain itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang tepat pada materi nilai-nilai pancasila. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya mengacu pada buku teks dan papan tulis. Selain metode, media pembelajara, juga ada permasalahan lain yang ditemukan yaitu sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan belum bervariasi, karena sumber belajar yang digunakan hanya mengacu pada buku paket yaitu buku guru dan buku siswa. Guru masih belum menggunakan sumber belajar bervariasi dari berbagai sumber belajar yang ada di sekitar siswa.

Selain dari factor guru, juga ditemukan permasalahan yang dialami dari faktor siswa, permasalahan yang dialami oleh siswa adalah siswa sering terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran materi nilai-nilai pancasila. Hal ini dapat dilihat dari beberapa orang siswa tampak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran. Ada siswa yang sering keluar masuk kelas untuk izin ke kamar mandi kemudian ada juga siswa yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan gurunya, serta saat guru membuka forum diskusi untuk Tanya jawab, tidak ada satupun siswa yang mau bertanya. Selain itu, juga dapat dilihat ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan dari beberapa

permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa juga kurang maksimal hal ini dapat dilihat dari persentase pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli game. Media pembelajaran berbasis monopoli game adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar pada papan dan juga kartu-kartu sebagai sarana untuk mempermudah siswa dan menambah daya tarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis monopoli game dalam muatan Pkn materi nilai-nilai pancasila ini adalah memiliki beberapa kelebihan, antara lain memudahkan siswa dalam belajar, kemudian dapat menambah daya tarik siswa, serta mudah untuk diterapkan. Cara menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli game adalah memilih bidak yang disukai, kemudian meletakkan bidak pada kotak start, lalu menentukan urutan permainan, setelah itu melangkah pada petak sesuai dengan jumlah dadu yang didapatkan, yang terakhir yaitu mematuhi peraturan permainan sesuai dengan buku pedoman permainan monopoli game yang telah diberikan oleh guru.

Pada dasarnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat atau menciptakan sebuah produk, untuk melihat keefektifan sebuah produk itu apakah berhasil atau tidak, pada maka itu peneliti ingin membuat permainan monopoli, apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak, pada dasarnya permainan monopoli adalah permainan yang sering di mainkan oleh anak sd, jadi tak jarang juga anak-anak bisa mengetahui jenis permainan monopoli, jadi permainan ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat melatih otak siswa, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis monopoli game ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi nilai-nilai pancasila . Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yaitu dimana peneliti ini juga menerapkan permainan monopoli adapun beberapa peneliti yang telah meneliti pengembangan permainan monopoli yaitu :1) ”Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III Di SDN 8 sokong “ dengan penulis Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah, dimana hasil penelitian tersebut telah terlebih dahulu melakukan penelitian dengan hasil penelitian menyebutkan bahwa media permainan monopoli “sangat layak”, yakni sebesar 97% sedangkan validasi ahli media memperoleh penilaian akhir sebesar 97,4% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media permainan monopoli sudah layak dan baik untuk diuji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan yang 2) yaitu ”Pengembangan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Pkn kelas V Di SDN 2 Parangtritis” dengan penulis Wachid Pratomo, Vadziroh, Chairiyah, dan Ceriza etsa Noventamala dimana peneliti ini juga telah melakukan penelitian tentang permainan monopoli , biarpun tempat peneliti berbeda dan mata pelajaran yang berbeda tetapi tujuan penelitian tetap sama yaitu tentang pengembangan permainan monopoli, dimana peneliti ini juga memiliki hasil meneliti tentang permainan monopoli dengan hasil penelitian mengatakan bahwa permainan monopoli “sangat layak” digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi jumlah tiap anak yang diperoleh yaitu 48 dari jumlah keseluruhan 50, diperoleh hasil 96% dengan kriteria sangat layak dan yang ke, 3) ”Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas IV SD dengan penulis Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi dan siti Istiningsih dimana peneliti ini juga melakukan penelitian pengembangan permainan monopoli, meskipun mata pelajaran dan tempat yang berbeda tetapi di dalam penelitian ini memiliki hubungan yaitu sama sama sama meneliti tentang pengembangan. Dimana penelitian ini memili hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu permainan monopoli sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik

92% jadi rata-rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori ‘sangat layak’ sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila di kelas V SDN 040443 Kabanjahe”. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media belajar yang menarik, menyenangkan serta memberikan pemahaman konsep pancasila pada peserta didik . Media pembelajaran ini juga dirancang sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain berkelompok, sehingga dapat menjadikan pembelajaran jadi lebih bermakna.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan konteks permasalahan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Siswa bosan mempelajari PKN karena sarana yang digunakan tidak beragam
2. Kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran
3. Guru cenderung menggunakan metode presentasi ketika pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti berkonsentrasi pada batasan tantangan penelitian pengembangan ini seperti yang dijelaskan dibawah ini untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini secara spesifik untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diantisipasi:

1. Pengembangan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe.
2. Mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila .
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan monopoli tema nilai-nilai pancasila.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, adapun rumusan masalah yang disimpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada materi nilai-nilai pancasila di kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran permainan monopoli pada materi nilai-nilai pancasila kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran permainan monopoli pada materi nilai-nilai pancasila kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran permainan monopoli yang memuat: gambar nilai-nilai pancasila serta sikap penerapan sila-sila pancasila.
2. Pendidik beserta siswa dipermudah dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli karena media tersebut sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami nilai-nilai pancasila menggunakan permainan monopoli agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

#### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Media permainan monopoli terdiri dari papan monopoli, kartu kesempatan, kartu umum, lambang, uang, hukuman.

### 1. Desain Papan Monopoli

Gambar yang ada di papan monopoli disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD, seperti desain burung garuda disajikan beberapa gambar yang mudah dikenali siswa contohnya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, penjara, padi dan kapas, symbol tanda tanya.

### 2. Desain uang

Desain uang menggunakan satuan rupiah dan visualisasinya dibuat semenarik mungkin dengan warna yang cerah agar siswa merasa senang memainkan permainan monopoli.

### 3. Desain kartu

Desain kartu, di permainan monopoli terdapat dua kartu yaitu kartu umum dan kartu kesempatan, kartu ini di buat dengan menggunakan dua warna yaitu warna hijau dan warna pink, dimana kartu hijau adalah kartu umum dan kartu pink adalah kartu kesempatan .

## 1.7 Manfaat Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan non pendidikan . Adapun manfaatnya diantara lain ialah.

### 1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan detail tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dan dapat diperbaiki.

### 2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar karena ditunjang dengan gambar aktivitas penerapan sila-sila pancasila.

### 3. Bagi Guru

Media pembelajaran permainan monopoli tema sila-sila pancasila dapat dijadikan sarana bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang

memiliki daya tarik dan menumbuhkan semangat belajar, serta dapat dijadikan motivasi bagi pelaksanaan pembelajaran dikelas.

#### 4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai jalan tengah penyelesaian masalah dalam mengoptimalkan pembelajaran penerapan nilai-nilai pancasila dengan media permainan monopoli.

### 1.8 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, permainan monopoli dikembangkan dengan adanya asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran yang didukung dengan media yang menarik, efektif, dan efisien akan berjalan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Upaya untuk menjadikan materi yang abstrak agar lebih konkret pada siswa dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang menarik, yaitu dengan menampilkan lambang sila-sila pancasila, dan permainan edukasi siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang dapat menyajikan komponen tersebut adalah media pembelajaran permainan monopoli.
3. Belum ada media permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya penerapan nilai –nilai pancasila .
4. Guru telah menguasai keterampilan dalam mengoperasikan permainan monopoli yang akan digunakan sebagai sarana utama dalam menampilkan permainan monopoli. Guru disini akan bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa dalam menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.
5. Siswa SD Negeri 040454 Peceren telah menguasai keterampilan dalam memainkan permainan monopoli
6. Permainan monopoli dapat mendorong guru agar dapat menemukan inovasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi

menyenangkan dan bermakna. Permainan monopoli dibutuhkan supaya proses pembelajaran tidak membosankan dan menonton.

7. SD Negeri 040454 memiliki kelemahan di dalam ruangan, yaitu tidak adanya aliran listrik atau stopkontak didalam kelas, jadi permainan monopoli sangat cocok digunakan dan dijadikan sebagai media pembelajaran.

