

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. Berdasarkan pengertian di atas, maka pendidikan sangat penting untuk dilaksanakan di Indonesia, sebab pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Pendidikan dapat dijadikan sebagai cara untuk menciptakan masyarakat yang memiliki insan cerdas, berkarakter, terampil, dan bermartabat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Sedangkan pengertian pendidikan menurut H. Horne, adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di

manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar lebih senang apabila pembelajaran dilakukan sambil bermain. Siskawati, dkk., (2016: 78) menyatakan bahwa Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Pasal 771 ayat (1) huruf b PP RI No. 32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pengertian tersebut sejalan dengan pengertian bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “valuebased

education” (Sunarso dkk, 2013: 1). Sehingga dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang difokuskan pada pemahaman akan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berbudi pekerti luhur, mampu menghormati, menghargai, dan berkerja sama dengan warga negara lainnya. Dengan demikian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat bermanfaat untuk mendidik manusia agar dapat bekerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.

Proses pembelajaran PPKN kegiatannya harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dalam suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial supaya mereka dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2017: 1). Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik dan peserta didik juga lebih mudah menerima materi dan meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan informasi yang didapat dari wali kelas IV SD Negeri 040449 Kabanjahe bahwasanya pembelajaran PPKn selama ini hanya menggunakan media buku dan metode ceramah sehingga pada saat proses pembelajaran terkesan membosankan dan membuat siswa menjadi menjadi jenuh pada saat belajar. Penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang di gunakan karena sarana dan prasarana yang tidak memadai selain itu juga kurangnya kekreativan guru dalam memvariasikan media kedalam pembelajaran.

Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang tidak efisien karena guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan proses pembelajaran yang menjenuhkan. Oleh sebab itu diperlukan penggunaan media pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media monopoli. Dengan menggunakan media monopoli ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa

khususnya pada saat pembelajaran PPKn. Melalui media ini siswa di ajak untuk belajar sambil bermain. Media monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media yang lebih menarik agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan yang membahas tentang media monopoli oleh Maya Siskawati, Pargito, Pujiati (2016) Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kartika, N. K. D., & Putra, M. (2021) menyatakan bahwa pengembangan media permainan monopoli pada muatan PPKn siswa kelas IV SD layak digunakan dalam prose pembelajaran. Sukmawati, (2022) Media pembelajaran dengan konsep permainan akan sangat disukai oleh siswa karena aktivitas pembelajaran akan menyenangkan dan tidak membosankan. Banyak keunggulan dari permainan monopoli Pancasila jika digunakan dalam proses pembelajaran. Selain permainannya yang menyenangkan dan menghibur metode ini juga memungkinkan adanya partisipasi dari siswa karena dapat dilakukan secara berkelompok

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membantu guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran PPKn sehingga judul dari penelitian adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN PPKn TEMA PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 040449 KABANJAHE T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah di atas dapat diidentifikasi dari latar belakang masalah yang harus dipecahkan antara lain:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
2. Guru kurang kreatif memilih model pembelajaran, dan lebih sering menggunakan model ceramah.
3. Sekolah belum mempunyai media pembelajaran berupa game edukatif sebagai inovasi dan penunjang dalam pembelajaran.
4. Kegiatan belajar mengajar belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan guru tidak mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian yang diteliti dibatasi pada penggunaan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe?
3. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat dan mengembangkan media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe
3. Mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran monopoli pada Mata pelajaran PPKn tema pancasila di kelas IV SD N 040449 Kabanjahe

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk melakukan inovasi media pembelajaran terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan media yang dimaksud adalah penggunaan media game monopoli yang memiliki pengaruh menarik untuk meningkatkan belajar siswa serta membantu guru dalam menyalurkan pembelajaran. Serta sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan media pembelajaran PPKn baik secara kooperatif atau berkelompok dan mempermudah konsep dalam pembelajaran PPKn, menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pembelajaran PPKn.

b. Bagi Siswa

Siswa akan terbantu oleh tindakan yang dipilih dalam proses pembelajaran siswa tentang pembelajaran PPKn melalui media pembelajaran monopoli.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mengajar dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan media pengembangan pembelajaran, khususnya menentukan model pembelajaran yang tepat untuk belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan media monopoli yang merupakan modifikasi dari permainan monopoli yang di terapkan pada pembelajaran PPKn dengan materi pancasila. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang disajikan berupa materi tentang pancasila yang meliputi kelima dari sila pancasila.
2. Media monopoli terdiri dari 24 petak. Disetiap petak dalam media pembelajaran monopoli memiliki tantangan dan keberuntungannya tersendiri yang akan menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa.
3. Terdapat empat jenis kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu tantangan, kartu keberuntungan. Jika siswa mendapat kartu pertanyaan maka siswa akan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan maka akan diberi kartu hukuman. Jika siswa berhenti di kotak tantangan maka akan diberikan kartu tantangan yang sudah disediakan. Dan jika siswa berhenti di kotak keberuntungan maka akan diberikan kartu keberuntungan.
4. Desain monopoli berisi gambar-gambar untuk mempermudah siswa mengerti tentang materi Pancasila.
5. Media monopoli yang dikembangkan adalah media yang terbuat dari kain spanduk yang desain dan dimodifikasi sedemikian rupa untuk mempermudah siswa mengerti tentang materi pancasila.
6. Media monopoli ini memiliki peran penting bagi proses pembelajaran pada materi yang akan diajarkan, sehingga murid akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan adanya ketertarikan akan hal baru yang dibawakan oleh guru.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah sebagai salah satu kekreatifan seorang guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu siswa juga lebih merasa nyaman pada saat proses pembelajaran dan minat siswa untuk belajar meningkat karena siswa di ajak belajar sambil bermain.

1.9 Asumsi pengembangan

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media monopoli yang dibuat dan di desain semenarik mungkin seperti papan yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang berisi dengan materi pembelajaran yang dibuat sehingga akan membantu siswa untuk belajar pada materi pancasila tersebut.

