

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia, baik potensi jasmani maupun rohani. Pendidikan merupakan dimensi utama untuk dapat menciptakan manusia berilmu, berpengetahuan dan berbudaya. Pendidikan Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 1 mengemukakan bahwa:

“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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan merupakan salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Diketahui bahwa Pendidikan merupakan dimensi yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu setiap Warga Negara Indonesia diharapkan ikut berpartisipasi dalam mewujudkan tujuan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat

¹ https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, diunduh pada tanggal 4 November 2019, 10.14 WIB.

menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat dan Negara². Pendidikan tentunya memiliki peran penting untuk menentukan kemajuan suatu negara. Menyadari begitu pentingnya pendidikan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan SDM dari negara lain, lembaga pendidikan di Indonesia terus berupaya mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan metode pengajaran yang efisien dan efektif.

Dalam pelaksanaan Pendidikan erat kaitannya dengan kurikulum, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 19 bahwa: Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan.³

Mendukung Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 1 kurikulum merupakan pedoman dalam merancang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dari Pendidikan. Pada saat ini Indonesia sudah menerapkan kurikulum 2013. Konsep dari kurikulum 2013 ini adalah karakter tujuan atau kompetensi lulusan yang dikemas dalam bentuk integrasi dengan

² Siti Suprihatin, *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, 2015, Vol.3 No.1. h. 73.

³ https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.
op.cit.

menekankan pada pendidikan karakter, karakter pembelajaran yang menekankan pada pendekatan saintifik dan kerakter penilaian yang lebih detail dengan menekankan pada penilaian proses.⁴ Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik untuk mengembangkan potensi siswa dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik, guru hanya menjadi fasilitator dan motivator. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru melaksanakan kegiatan belajar seperti bermain sehingga dapat memberikan dampak candu senang akan belajar.

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran diantaranya yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya dan Prakarya, IPS, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Ketrampilan. IPA adalah salah satu muatan pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar. Dalam pembelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA

⁴ Shafa, 2014. *Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013*, Jurnal Dinamika Ilmu. STAIN Samarinda, Vol.14. No.1, h.83.

yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Guru harus lebih kreatif dalam memilih metode, model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru lebih menarik dan materi yang diterima oleh peserta didik lebih di pahami. Media pembelajaran merupakan perantara yang menjadi penghubung dari guru (pemberi informasi) kepada peserta didik (penerima informasi). Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik, membantu memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi peserta didik, membantu guru untuk menarik perhatian peserta didik pada kegiatan pembelajaran, serta membantu peserta didik untuk lebih memahami tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Solusi untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan monopoli yang telah dimodifikasi yaitu MONOSIKA (Monopoli Siklus Air). Permainan MONOSIKA ini peserta didik dapat berperan aktif, memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, tidak membuat peserta didik menjadi terbebani untuk belajar, sarana pendukung dalam

penanaman konsep dan meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Peserta didik akan belajar sambil bermain dengan begitu proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Bendungan Hilir 05 Pagi, media pembelajaran dengan permainan belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kehadiran media pembelajaran MONOSIKA diharapkan dapat membantu guru menambah variasi dalam mengajar serta mengevaluasi muatan IPA sudah dipahami dengan baik atau belum oleh peserta didik.⁵ Media pembelajaran dengan permainan juga meningkatkan kerja sama antar peserta didik dan menciptakan suasana belajar seperti bermain. Sehingga materi yang telah diajarkan oleh guru akan lebih lama melekat dalam benak peserta didik. Atas dasar alasan tersebut dengan demikian peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD.

⁵ Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi pada hari Rabu, 6 November 2019

B. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berupa media permainan dengan nama MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk media permainan modifikasi monopoli yaitu MONOSIKA. Media pembelajaran MONOSIKA yang akan dikembangkan hanya menyangkut muatan IPA dengan materi Siklus Air pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita.
2. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar .

F. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengatasi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif, efisien serta menyenangkan di Sekolah Dasar.

2. Praktis

a. Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian, menanamkan pengetahuan dan wawasan baru.

b. Peserta Didik

- 1) Mempermudah proses pembelajaran.
- 2) Memberikan suasana yang menyenangkan.
- 3) Lebih memahami materi yang dipelajari.

c. Pendidik

Pendidik dapat menjadikan media pembelajaran permainan MONOSIKA sebagai bahan pertimbangan untuk media pembelajaran peserta didik kelas V Sekolah Dasar dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

