

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di sekolah guru akan mengajar dengan menggunakan Media pembelajaran sebagai senjata guru dalam mengajar di kelas. Guru harus dapat mengajarkan, mendidik, dan melatih peserta didik di Indonesia agar menjadi anak yang berkarakter seperti tuntunan pendidikan saat ini. Media pembelajaran banyak sekali digunakan oleh semua guru. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran/kemaunan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik nilai-nilai pancasila terhadap tuhan yang maha esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia bernasionalisme (Kholifah, 2020, p. 116).

Selain tuntunan pendidikan saat ini media pembelajaran ikut berpengaruh pada pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran merupakan cara guru dalam menyampaikan suatu informasi yang mencakup alat-alat yang dilihat secara fisik, dan berupa bahan ajar untuk peserta didik oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran ini proses mengajar di kelas bisa menarik/minat peserta didik dalam belajar sehingga bisa belajar menjadi aktif dan berpikir kreatif. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tersampaikan dengan baik.

Keberhasilan kegiatan belajar di sekolah tergantung pada guru dan siswanya. Pada jenjang sekolah dasar, terdapat beberapa pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan oleh guru kurang cocok digunakan. Dari hasil penelitian oleh Khairunnisa (2018) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Dari penelitian tersebut, jelas bahwa siswa merasa jenuh pada proses pembelajaran PAI berlangsung karena membuat peserta didik tidak fokus dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga nampaknya dibutuhkan belajar yang aktif bervariasi, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk peserta didik.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu persamaanya: permainan monopoli, langkah-langkah penggunaan bermain monopoli, dan alat/bahan dari permainan monopoli. Sedangkan perbedaannya yaitu menjelaskan mata pelajaran PAI peneliti membahas mata pelajaran Bahasa Indonesia (Pantun), lokasi penelitian, dan subjek penelitian yaitu siswa kelas X MIPA sedangkan penelitian saat ini menggunakan subjek kelas 5 SD. Adapun materi yang cocok untuk digunakan dalam penelitian ini salah satunya materi bahasa Indonesia.

Materi pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus di ajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam berkomunikasi secara benar, baik lisan maupun tulisan. Ada banyak materi yang dimuat

dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, salah satunya keterampilan menulis pantun. Pantun digunakan sebagai sarana pengarah dalam mendidik peserta didik. Mempelajari pantun merupakan sarana yang baik untuk mengetahui kepedulian peserta didik menghadapi masalah sosial yang banyak terjadi kehidupan sehari-hari.

Pantun salah satu termasuk sebuah karya sastra yang disampaikan penulis kepada pendengar bertujuan untuk menghibur yang mendengarkan. Menurut (Aslan & Yunaldi, 2018, p. 111) bahwa pantun merupakan sebuah karya sastra puisi lama yang syairnya tidak dikenal oleh siapa yang mengarang sebuah pantun. Pantun mempunyai simbol tersendiri dalam membaca pantun sehingga penulis bisa berkomunikasi dengan baik melalui pesan yang akan disampaikan menggunakan tutur kata yang sopan. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik adalah media permainan monopoli.

Media pembelajaran banyak sekali digunakan satunya adalah media permainan monopoli yang sering kita mainkan pada saat masa kecil dulu yang dimainkan 2-4 orang dalam bermain. Permainan monopoli salah satu termasuk permainan tradisional berbentuk papan catur. Media pembelajaran permainan monopoli ini sangat layak dan cocok untuk digunakan di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berfikir, menciptakan ke kompakkan saat bermain.

Media permainan monopoli dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan menambah wawasan mereka dengan mudah. Berdasarkan penjelasan diatas (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021, pp. 171-172), menyatakan merupakan media permainan monopoli yang dimainkan dengan beberapa orang, media permainan monopoli sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik pada saat belajar di kelas, sehingga proses belajar mengajar di kelas bisa membuat peserta didik menjadi senang, aktif, berfikir kreatif, dan lebih mudah mengerti.

Dengan menerapkan media permainan monopoli kepada peserta didik, pendidik menyampaikan materi dengan melalui media pembelajaran permainan monopoli, karena permainan monopoli dianggap sebagai perlombaan untuk menjadi pemenang sehingga para pemain bisa berinteraksi dengan yang pemain lainnya, menjaga kekompakkan, mengikuti aturan-aturan yang disediakan agar bisa berjalan dengan lancar pada saat bermain Sardiman (Gusmania & Agustyaningrum, 2018, p. 51).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas V SD”. Hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas 5 SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi pantun ini peserta didik tergolong rendah dalam memahami materi pantun, dikarenakan guru dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga dalam materi pantun guru tidak menggunakan media pembelajaran, berbeda dengan mata

pelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan MTK yang menggunakan media visual misalnya Globe, kerangka tengkorak dan alat-alat bangun ruang dan bangun datar.

Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku tematik, dan buku LKS saja dalam mengajar, yang terdapat sedikit materi, dan latihan soal, dalam belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran di anggap kurang efektif dalam mengajar. Selain itu, ketika pada saat guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, mereka tidak mau bertanya, hanya diam, dan tidak mau menanyakan hal-hal yang mereka belum memahami materi tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya membuat media dan memanfaatkan media pembelajaran, serta kurangnya memberikan arahan kepada peserta didik terhadap pentingnya pembelajaran secara berlangsung.

Dengan demikian pada proses belajar mengajar di kelas sangat dibutuhkan keaktifan dan kreatifan seorang guru dalam membuat media pembelajaran sehingga bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. 0Salah satu untuk mengatasi permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis, membaca dan berbalas pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Proses belajar mengajar di kelas guru hanya berpatokan buku tematik/LKS, dan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.
3. Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli jarang digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti akan membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan produk/media berupa permainan monopoli pada materi pantun yang valid, efektif, dan praktis.
2. Membaca pantun, menulis pantun dan berbalas pantun di kelas 5 SD merupakan materi pokok penelitian yang dilakukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun untuk siswa kelas 5 SD?

2. Bagaimana kepraktisan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun untuk siswa kelas 5 SD?
3. Bagaimana keefektifan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun untuk siswa kelas 5 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli pokok bahasan tentang pantun di kelas 5 SD yang valid.
2. Untuk Menguji kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli pokok bahasan tentang pantun di kelas 5 SD.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran permainan monopoli pokok bahasan tentang pantun di kelas 5 SD.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a) Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya media permainan monopoli pada pembelajaran pantun di kelas 5 ini bisa menciptakan suasana kelas yang menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak merasa bosan dalam belajar.
- 2) Dengan adanya media permainan monopoli bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui perangkat belajar yaitu media permainan monopoli.

b) Bagi Pendidik

- 1) Sebagai bahan ajar guru pada saat mengajar di kelas sehingga lebih mempermudah guru dalam mengajar di kelas.
- 2) Media permainan monopoli yang sudah diterapkan dan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia
- 3) Di kelas 5 supaya bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, menarik minat siswa untuk belajar, dan sebagainya.

c) Bagi Sekolah

Dengan menggunakan media Permainan Monopoli pada hasil penelitian berupa produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebuah referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada saat melakukan penelitian di kelas 5 yaitu media permainan monopoli pada materi pantun. Dengan adanya spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli dimainkan berkelompok yang terdiri dari 2-4 orang atau lebih.
2. Kartu/flash card yang terbuat dari aplikasi CorelDraw X7.
3. Dadu yang terbuat dari Kotak bekas berfungsi untuk melemparkan dadu kelantai lalu akan mendapatkan angka, dan pemain berhak untuk menjalan permainan sesuai dengan angka yang didapatkan
4. Pion yang terdiri dari 4 buah kegunaan untuk menjalankan pion di setiap angka yang sudah didapatkan.

5. Buku panduan yang berfungsi untuk menjadi sebuah pedoman pemain dalam mengikuti aturan yang terdapat di buku pedoman. Yang dibuat menggunakan aplikasi CorelDraw X7.
6. Pemain akan menjawab pertanyaan dan tantang di setiap Kartu tantangan terdiri dari 26 buah, kartu hak milik terdiri dari 26 buah, kartu bantuan 15 buah, kartu belajar 9 buah, dan kartu langkah 11 buah.
7. Ukuran papan permainan monopoli yaitu 60×60 cm, ukuran kartu monopoli $6,5 \times 8,5$ cm.