

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas tentang,1) Latar Belakang,2) Identifikasi Masalah, 3) Batasan Masalah, 4) Rumusan Masalah, 5) Tujuan Penelitian, 6) Kegunaan Hasil Penelitian, 7) spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia pendidikan merupakan sebuah proses *humanisme* yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Pristiwan, dkk (2022, p. 7911)

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi serta mencerdaskan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan undang-undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 dinyatakan 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. Upaya memperbaiki mutu pendidikan harus terus

dilakukan untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas mutu manusia Indonesia, manusia seutuhnya yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki rasa berbudi luhur, disiplin, bekerja dalam tatanan kehidupan yang memiliki dimensi lokal, nasional, dan global. Berdasarkan pendapat di atas dapat juga dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses berkesinambungan dengan tujuan agar para peserta didik dapat memiliki kemampuan yang tetap ada sebagai makhluk sosial.

Selain tuntunan pendidikan saat ini media pembelajaran ikut berpengaruh pada pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu informasi atau alat bantu yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi atau materi dengan mudah. Dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar lebih mudah untuk dipahami sehingga pembelajaran menjadi asyik, dan menyenangkan. Menurut pendapat dari (Nurfadhillah, 2021, p. 13) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fiksi maupun nonfiksi yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Adapun materi yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran ini salah satunya materi bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari (Ardhani, Ilhamdi, & Siti, 2021) pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan

tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah. Menurut (Ali, 2020, p. 36) Ada banyak materi yang dimuat dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya keterampilan menulis puisi. Puisi digunakan untuk sarana pengajaran dalam mendidik peserta didik. Mempelajari puisi merupakan sarana yang tepat untuk pemahaman peserta didik tentang sastra puisi.

Puisi salah satu termasuk dalam sebuah karya sastra yang disampaikan penulis dengan menggunakan Bahasa atau kata - kata yang kreatif. Menurut Felta Lafamane (2020) Puisi merupakan bentuk karya sastra dari hasil ungkapan dan perasaan penyair dengan bahasa yang terikat irama, matra, rima, penyusunan lirik dan bait, serta penuh makna. Puisi mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dalam mengonsentrasikan kekuatan bahasa dengan struktur fisik dan struktur batinnya. Puisi mengutamakan bunyi, bentuk dan juga makna yang disampaikan yang mana makna sebagai bukti puisi baik jika terdapat makna yang mendalam dengan memadatkan segala unsur Bahasa. Dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik adalah media permainan monopoli.

Ada banyak sekali jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media permainan monopoli, permainan monopoli yang sudah banyak di kenal mulai dari kalangan anak - anak hingga orang dewasa kini bisa menjadi media dalam belajar. Permainan monopoli biasanya di mainkan secara berkelompok mulai dari 2-4 orang dalam permainan, permainan ini salah satu termasuk dalam permainan tradisional berbentuk papan catur. Media tersebut layak untuk di gunakan di

sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berfikir, dan menciptakan kekompakan pada saat bermain.

Media permainan monopoli dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan menambah wawasan dengan mudah. Berdasarkan penjelasan di atas Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif & aktif, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ardhani, Ihamdi, & Istiningsih, 2021, pp. 171 - 172)

Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan praktis sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Media inovatif dapat diaktualisasikan pada pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Permainan yang diadopsi akan disesuaikan dengan materi pembelajaran siswa. Maka dari itu, dikembangkannya permainan monopoli sebagai media pembelajara (Fitriyani, Rofian, & Putriyanti, 2023, p. 11)

Berdasarkan hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi puisi ini peserta didik tergolong rendah dalam memahami materi puisi, dikarenakan guru hanya melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, sehingga dalam materi puisi guru tidak menggunakan media pembelajaran, berbeda dengan mata Pelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan MTK yang menggunakan media visul misalnya Globe, kerangka tengkorak dan alat - alat bangun ruang dan bangun datar.

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

Dengan demikian pada proses belajar mengajar di kelas sangat di butuhkan 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. Salah satu untuk mengatasi permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Puisi Kelas IV SD”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat didefinisikan adanya beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis, membaca puisi 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 penelitian akan membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan produk/media berupa permainan monopoli pada materi sastra puisi yang valid, efektif, dan praktis.
2. Membaca puisi, menulis puisi di kelas IV 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 menerapkan media permainan monopoli pada pembelajaran sastra bahasa puisi di kelas IV yang valid?
2. Seberapa praktis media permainan monopoli pada pembelajaran sastra puisi pada kelas IV SD?
3. Seberapa efektif media permainan monopoli pada pembelajaran sastra puisi pada kelas IV 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 monopoli pokok bahasan tentang puisi di kelas IV SD yang valid ?
2. Untuk mengetahui hasil kepraktisan media permainan monopoli pada pembelajaran sastra puisi di kelas IV sd?
3. Untuk mengetahui hasil keefektifan media permainan monopoli pada pembelajaran sastra puisi di kelas IV sd?

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

#### **a) Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai pengembananagan media permainan monopoli pada materi sastra puisi dan dapat menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya.

#### **b) Manfaat Praktis**

##### **1.) Bagi Peserta Didik**

1. Dengan adanya media permainan monopoli pada pembelajaran puisi di kelas IV 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.

## **2. Bagi Pendidik**

1. Sebagai bahan ajar guru pada saat mengajar dikelas 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 IV supaya bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, menarik minat siswa untuk belajar, dan sebagiannya.

## **3. Bagi Sekolah**

Dengan menggunakan media 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 IV yaitu media permainan monopoli pada materi puisi. Dengan adanya spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2-4 orang atau lebih.

2. Dadu yang terbuat dari kain flanel berfungsi untuk melemparkan dadu ke meja lalu akan mendapatkan angka, dan permainan berhak untuk menjalankan permainan sesuai dengan angka yang didapatkan.
3. Poin yang terdiri dari 4 buah kegunaan untuk menjalankan poin di setiap angka yang sudah didapatkan.
4. Buku panduan yang berfungsi untuk menjadi sebuah pedoman pemain dalam mengikuti aturan yang terdapat di buku pedoman..
5. Pemain akan menjawab pertanyaan dan tantangan di setiap Kartu tantangan terdiri dari 26 buah, kartu bantuan 15 buah, kartu belajar 9 buah, dan kartu Langkah 11 buah.
6. Ukuran papan permainan monopoli yaitu  $60 \times 60$ cm, ukuran kartu monopoli  $6,5 \times 8,5$  cm.