

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era serba modern ini banyak sekali permainan tradisional yang belum di ketahui oleh anak-anak generasi sekarang, kita sebagai generasi penerus bangsa, kita harus melestarikan permainan tradisional agar keberadaannya tidak hilang begitu saja. Berbagai macam permainan tradisional yang ada seperti permainan hompimpa, lompat karet, engklek, congklak, ular tangga, dan masih banyak lagi. Menurut (Harbiyah, R, & Lukmanulhakim, 2022) pada permainan tradisional congklak merupakan permainan yang biasa dikenal dengan sebutan dhakon atau dhakonon yang mana permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari 2 orang pemain secara bergantian untuk memilih salah satu lubang kecil miliknya, kemudian biji pada lubang tersebut dipindahkan satu persatu ke lubang yang lain searah dengan jarum jam sampai biji dalam genggamannya habis. Pada permainan tradisional lainnya seperti permainan hompimpa biasanya dimainkan lebih dari 2 orang sehingga memfasilitasi anak berhubungan dengan sekitar. Akan tetapi seiring berjalannya zaman dan teknologi permainan tradisional kini sudah jarang ditemukan. Permainan di masyarakat di era sekarang semua tergantikan dengan *games* yang ada di *gadget*. Oleh karena itu permainan tradisional diadaptasikan dengan media pembelajaran sehingga dengan adanya media permainan dapat meningkatkan semangat belajar untuk peserta didik.

Berbagai macam permainan yang sudah diadaptasikan kepada peserta didik sebagai media pembelajarannya seperti permainan ular tangga, congklak, permainan ludo, *puzzle*, dan lain sebagainya. Permainan monopoli juga mulai diadaptasikan pada media pembelajaran yang mana permainan tradisional monopoli ini berbentuk seperti papan catur, permainan monopoli ini yang biasanya dimainkan dengan mengumpulkan kekayaan, namun disini permainan monopoli dimainkan menggunakan soal-soal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir pada peserta didik serta kekompakkan saat bermain. Adapun menurut (Indah, 2021) media permainan monopoli tematik problem based learning dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektual. Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang inovatif dimodifikasi dan dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan penekanan pada penguasaan materi-materi yang akan disampaikan (Sihotang, 2022). Namun sekarang dengan meningkatnya perkembangan teknologi anak lebih malas belajar dan kebanyakan lebih sering bermain *gadget*.

Dengan adanya *game online* dapat membuat anak kecanduan dengan permainan tersebut, *game online* juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Menurut (Salimah & Zukdi, 2020) hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan *game online*. Oleh karena itu, permainan

yang membuat anak sering lupa akan kewajibannya untuk belajar yaitu seperti permainan *mobile legend*, *free fire*, dan *game online* lainnya. Permainan tersebut membuat menurunnya prestasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang membuat menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak merasakan bosan ketika proses belajar di sekolah.

Peserta didik disini banyak yang merasa bosan, tidak semangat pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik tidak untuk belajar karena pembelajaran ini masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan memberi penugasan dan pembelajaran hanya terpusat pada pendidik sehingga peserta didik menjadi tidak aktif dalam melakukan proses pembelajaran dengan metode tersebut. Oleh karena itu, perlunya kita sebagai pendidik menerapkan suatu model pembelajaran dengan menggunakan media. Minat belajar disini merupakan suatu dasarnya peserta didik untuk membangkitkan minat atau daya tariknya belajar melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan diri sendiri sebagai individu (Totong, 2019). Sebagai pendidik harus bisa menyesuaikan atau menentukan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Dari penjelasan tersebut menurut hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara pada saat bulan januari 2023 dengan salah satu guru kelas V SD menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi IPA masih menggunakan *teacher centered learning* artinya dimana pendidik masih banyak

memberikan materi sehingga peserta didik hanya bisa mendengarkan berjam-jam. Media pembelajaran yang digunakan hanya terfokus pada media gambar, hanya terfokus pada buku saja dan membuat peserta didik bosan, dan mengantuk ketika belajar karena pada sekolah tersebut anak-anaknya terlalu aktif sehingga membutuhkannya media pembelajaran dan masih banyak pendidik belum menggunakan media karena adanya keterbatasan waktu, padatnya materi pelajaran, banyaknya pekerjaan lain yang harus dilakukan. Berbeda dengan model pembelajaran *problem based learning* disini merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik diberikan permasalahan dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, melatih daya berpikir peserta didik dan mencari pengetahuan baru (Rahayu, Saputra, & Susilo, 2019). Disini peserta didik juga akan bersemangat belajar karena mereka tak hanya aktif dalam melakukan aktivitas di kelas seperti berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah sehingga dapat melatih pola pikir dan kekompakkan mereka, serta melakukan eksperimen dan sebagainya.

Dimana pada model pembelajaran *problem based learning* atau yang bisa disebut dengan pembelajaran berbasis masalah bahwa model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri Arends dalam (Nugraha, 2018). Didalam model pembelajaran *problem based learning* ini

sangatlah penting bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik dan pendidik hanya memfasilitator dalam proses pembelajaran, melatih daya berpikir siswa dan mencari pengetahuan baru.

Dari analisis masalah diatas diperlukan variasi media salah satunya media permainan monopoli. Menurut (Umayah & Harmanto, 2021) Permainan monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan. Dimana permainan monopoli pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPA materi siklus air, permainannya disini dimana permainan yang sama seperti biasanya yang berbentuk papan catur dan pada media permainan ini yang biasanya dimainkan menggunakan uang untuk menguasai semua petak yang ada pada papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan, akan tetapi pada media permainan monopoli disini peneliti menggunakan kartu pertanyaan untuk peserta didik mampu untuk memecahkan masalah, buku pedoman sebagai referensi untuk menyelesaikan masalah dan juga ada kartu langkah untuk melanjutkan penyelesaian agar masalah tersebut dapat terselesaikan. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli yang sudah pernah dilakukan.

Dengan demikian pada proses belajar di kelas dibutuhkan keaktifan dan meningkatkan pola pikir peserta didik seorang pendidik dalam membuat media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar serta mengetahui hasil

belajar peserta didik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 139 Palembang”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi adanya masalah yaitu :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang difasilitasi oleh pendidik.
2. Proses belajar mengajar di kelas pendidik masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Media pembelajaran permainan monopoli berbasis *problem based learning* jarang digunakan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah, maka peneliti akan membatasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning*.
2. Materi yang di gunakan yaitu tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan.

3. Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dan berbagai sumber pada siswa kelas V SD.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Dari hasil uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang yang efektif?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan perumusan masalah telah dijelaskan bahwa penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang yang valid.

2. Untuk menghasilkan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang yang praktis.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning* kelas V di SD Negeri 139 Palembang.

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

### **a). Bagi Peserta Didik**

Media pembelajaran permainan monopoli berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tematik terutama pembelajaran IPA di kelas V SD dapat menumbuhkan suasana kelas yang aktif, menyenangkan dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

### **b). Bagi Pendidik**

Sebagai media ajar pendidik ketika mengajar dikelas dapat mempermudah pendidik mengajar di kelas, sehingga dapat menumbuhkan suasana kelas yang aktif, dan menarik minat belajar siswa untuk belajar.

### **c). Bagi Sekolah**

Adanya media pembelajaran permainan monopoli yang dilakukan secara *problem based learning* hasil penelitian yaitu produk yang menghasilkan dan menjadikan referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas.

## **1.7 Spesifikasi Produk**



Pengembangan produk ketika melakukan penelitian di kelas V yaitu media pembelajaran tematik monopoli berbasis *problem based learning*. Berikut spesifikasi produk media permainan monopoli yang akan dikembangkan sebagai berikut :

1. Permainan monopoli dibuat menggunakan papan dan, dimainkan secara berkelompok yang terdiri 5 orang setiap kelompok.
2. Kartu/*flash card* yang terbuat dari aplikasi canva dengan menggunakan kertas *art paper*.
3. Dadu yang berfungsi sebagai berjalannya permainan yang membuat pemain untuk bisa melangkah dari garis *start* ke *finish*.
4. Pion yang terdiri dari 5 buah, terbuat dari kayu yang berguna sebagai tanda pengenal setiap kelompok, dan pion tersebut akan dijalankan disetiap angka yang sudah didapatkan.
5. Petunjuk/Kertu petunjuk berfungsi sebagai petunjuk atau aturan langkah-langkah untuk mengetahui proses berjalannya permainan di buat menggunakan aplikasi canva dan terbuat dari kertas *art paper*.
6. Pemain akan menjawab pertanyaan dan tantangan di setiap kartu tantangan, kartu hak milik, kartu bantuan, kartu belajar, dan kartu langkah.
7. Ukuran papan permainan monopoli yaitu 60x60 cm yang terbuat dari papan, ukuran kartu monopoli 6,5x8,5 cm.