

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, sertaketampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003). Pendidikan bertujuan untuk meletakkan mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan pada diri siswa untuk menjalani kehidupan yang mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan berbagai prestasi dan bakat sesuai dengan potensi siswa. Semua guru akan merasa bangga jika siswa yang diajarnya memperoleh prestasi yang memuaskan, tetapi prestasi yang diraih siswa tidak akan datang dengan sendirinya tanpa disertai dengan kerja keras guru untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Namun untuk mencapai itu semua, guru tidak bisa jika hanya mengajar secara konvensional. Guru harus meningkatkan kompetensinya sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif.

Pendidikan yang diterapkan di sekolah saat ini merupakan pendidikan abad 21 yang menuntut guru dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa serta mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran (Suryadi,2013:375). Pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kecakapan abad 21, pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi *communicators, creators, critical thinkers, and collabolators* (Gates dkk, 2017). Selain itu pendidikan abad 21 juga mengembangkan keterampilan teknologi untuk siswa agar siswa mampu bersaing dalam dunia global (Higgins, 2014:559) untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya pembelajaran inovatif dari seorang

guru. Guru menjadi salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa akan termotivasi dengan pelajaran juga dipengaruhi oleh cara mengajar gurunya.

Keterampilan guru dalam mengajar khususnya pada abad 21 adalah guru yang memiliki keterampilan kognitif, otonom, kolaborasi dan fleksibilitas, inovasi keterampilan dan keterampilan administrasi, teknobiografi, dan pengajaran fleksibel (Derya Orhan, 2017:107) guru mengajar dengan cara yang membosankan, maka siswa juga akan merasa bosan dan jenuh terhadap pelajaran yang diikutinya. Untuk itulah guru harus pandai memilih dan menerapkan pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran. Nichols (2013) menyatakan bahwa proses belajar dan pembelajaran di abad 21 harus memperhatikan 4 (empat) kaidah esensial pembelajaran abad 21 (*4 essential rules of 21st century learning*), yaitu: 1) Pengajaran berpusat pada siswa (*Instruction should be student-centered*); 2) Pembelajaran harus bersifat kolaboratif (*Education should be collaborative*); 3) Belajar harus kontekstual (*Learning should have context*); 4) Sekolah harus terintegrasi dengan masyarakat (*Schools should be integrated with society*). Pada dasarnya pembelajaran kurikulum 2013 pembelajaran yang menerapkan sebuah proses pembelajaran berpusat kepada siswa serta terpadu yang memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2011:254). Selain itu siswa sekolah dasar memiliki gaya belajar pada tahap berpikir operasional konkret. Pada tahap ini siswa memiliki kecenderungan belajar secara konkret (dapat dilihat, didengar, dan dibaui, diraba, dan di *olak-alik*), *integrative* atau holistik (utuh), dan hierarkis (mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang kompleks). Dengan kecenderungan belajar demikian, maka siswa akan lebih mudah siswa dibelajarkan secara penemuan ilmiah dari suatu kebenaran, tidak hanya beropini dalam melihat fenomena (Abduh, 2014:308).

Pembelajaran yang dialami siswa akan berkesan dan tidak cepat hilang jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa. Agar pembelajaran dapat

bermakna, maka siswa harus turut andil atau turut berpartisipasi dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan partisipasi siswa tersebut, pembelajaran akan terasa lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga siswa akan mudah dalam menerima pembelajaran yang disampaikan, guru juga akan lebih mudah mengkondisikan kelas menjadi suasana yang kondusif untuk pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di MI Negeri 4 Sragen, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih didominasi metode ceramah yang didukung media pembelajaran sederhana seperti gambar atau buku siswa serta LKS. Selain itu, pembelajaran Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengintegrasikan beberapa muatan pembelajaran ke dalam satu tema pembelajaran. Model integrasi ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan tema yang akan diajarkan kepada siswa. Proses pembelajaran lebih menggunakan metode ceramah serta memanfaatkan LKS sebagai pendamping buku siswa. Akibatnya, kegiatan pada proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Selama pembelajaran, siswa hanya memperhatikan penjelasan guru. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang bertujuan penemuan konsep dan menyelesaikan masalah. Pertanyaan-pertanyaan terbuka juga jarang diberikan guru. Pertanyaan-pertanyaan hanya diberikan di akhir pembelajaran. Kesempatan siswa untuk berpikir secara individu masih kurang. Begitupun partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung juga masih rendah. Pembelajaran yang terpusat pada guru juga mengakibatkan siswa kurang terlatih untuk mengemukakan ide maupun pendapat.

Dengan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudjana (2005:2) bahwa fungsi media adanya media (a) pembelajaran akan

lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain karena karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Hariyanto (2009:61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang belajar, maka suasana belajar harus dalam suasana gembira atau menyenangkan agar anak nyaman belajar. Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan salah satunya melalui pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Prasetyono (2008:61) salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran.

Media berbasis audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat bagi siswa karena membantu siswa untuk menambah informasi serta membantu konsep yang di pelajari siswa melalui belajar dan bermain. Pada dasarnya media ini menyampaikan materi dengan proses permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh siswa serta mengasah kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para siswa dalam pengetahuannya mengenai keberagaman Indonesia. Media monopoli audio visual permainan edukatif untuk pembelajaran tematik yang memuat muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn, Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Muatan tersebut diungkapkan secara tersirat melalui serangkaian permainan yang akan dimainkan oleh Siswa. Media monopoli berbasis audio visual yang dikembangkan dapat membangun sikap siswa agar dapat berkomunikasi, bertoleransi, saling menghormati, menghargai serta meminimalkan seorang siswa memiliki sifat individualisme karena permainan ini tidak dapat dimainkan seorang diri. Media monopoli dilengkapi teknologi audio yang

mampu memperkenalkan keberagaman budaya, khususnya lagu daerah yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penjabaran di atas dan permasalahan media yang ada di lapangan, maka pengembangan media penting untuk dilakukan dalam memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan di SD. Materi yang disampaikan pada pengembangan media audio visual adalah keberagaman budaya bangsaku. Pemilihan tema untuk pengembangan media ini dilatar belakangi keragaman budaya yang ada di Indonesia yang perlu dikenalkan siswa namun keterbatasan jarak dan waktu membuat siswa tidak dapat mengenal secara menyeluruh tentang keberagaman. Pengembangan media monopoli berbasis audio visual diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal keberagaman budaya bangsa Indonesia, mengatasi keterbatasan media, metode pembelajaran yang monoton serta menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sesuai masalah yang telah diidentifikasi, penelitian dibatasi “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS AUDIO VISUAL PADA SUB TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI MI NEGERI 4 SRAGEN TAHUN 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka identifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Minimnya media yang dapat membantu siswa dalam menumbuhkan sikap *communicators, creators, critical thinkers, and collabolators*.
2. Minimnya media pembelajaran terkait dengan teknologi di sekolah dasar
3. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu digunakan pada pembelajaran tematik.
4. Kurang tepatnya model belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar.
5. Keterbatasan sarana dan prasarana guru dalam pembuatan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan suatu permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran media monopoli berbasis audio visual.
2. Media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya bangsaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Bagaimana karakteristik media yang digunakan di MI Negeri 4 Sragen?
2. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media ?
3. Bagaimana purwarupa media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku ?
4. Bagaimana hasil uji kelayakan media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan karakteristik media yang digunakan di MI Negeri 4 Sragen.
2. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran.
3. Mendeskripsikan purwarupa media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku.
4. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan media monopoli berbasis audio visual pada subtema keberagaman budaya bangsaku.

F. Manfaat

1. Bagi Siswa
 - a. Memperkenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui media monopoli
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa
 - c. Memotivasi siswa untuk senang belajar
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran.
 - b. Mempertanyakan cara belajar yang menyenangkan melalui media monopoli
 - c. Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa