

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia sangatlah penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang tertuang di dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945. Seiring berkembangnya zaman dan perubahan era. Pendidikan di Indonesia mulai mengalami perubahan yang cukup signifikan. Mulai dari sarana pendidikan, pola pendidikan dan pemakaian teknologi dalam pendidikan mulai berkembang sesuai dengan eranya. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, Pendidikan di Indonesia didefinisikan sebagai 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.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pembelajaran diartikan proses hubungan antara siswa dengan pendidik serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran diberikan sang pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu serta pengetahuan, dominasi, kemahiran, watak, pembentukan perilaku serta keyakinan diri sesuai karakteristik siswa pada SD dan pengertian pembelajaran tadi maka pembelajaran di Sekolah Dasar wajib direncanakan serta dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda sehingga siswa menerima pengalaman belajar yang konkret, sinkron dengan dunia kehidupannya. Pembelajaran pada Sekolah Dasar wajib dibuat dan dikembangkan dengan memanfaatkan banyak sekali media dan sumber belajar yang nyata dan realistik. Karena itu pembelajaran di SD masih bersifat tematik serta terpadu, sebagai akibatnya lebih memungkinkan siswa berpikir secara keseluruhan (secara holistik tak terpisah) (Fanani, 2019:5).

Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih baik. Tercapainya suatu pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang baik tidak terlepas dari pentingnya seorang guru. Dalam mengajar guru perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang akan diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam guru harus menguasai semuanya agar media pembelajaran yang digunakan bervariasi.

Di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini pastilah banyak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi dalam memberikan kesan pada suatu pembelajaran dan menjadikan bermakna perlu adanya media visual untuk mengasah motorik dan kognitif siswa juga. Media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan menggunakan indera penglihatan. Media pembelajaran visual tidak hanya sebuah video, media visual dibedakan menjadi 2 yaitu media visual diam seperti poster, gambar, poster, diagram dan grafik adapun media visual gerak seperti film bisu dan gambar-gambar yang diproyeksikan.

Penggunaan media pembelajaran visual dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna yang nantinya akan mudah di ingat oleh anak dan tersimpan dalam memori otak dengan jangka waktu yang cukup lama. Menurut pendapat David Ausbel (dalam Nurjan, 2016:108) mengatakan bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang mengaitkan antara informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan bersifat kontekstual. Yang artinya pada proses ini guru mengaitkan informasi yang telah diketahui oleh siswa dan di kembangkan sesuai konsep yang relevan dengan media visual agar dapat terjadi proses belajar bermakna pada diri siswa. Pada proses ini guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan pengetahuan siswa agar nantinya ilmu atau materi dapat dipahami secara utuh oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk membuat siswa mengalami proses belajar bermakna yaitu dengan menggunakan media *monopoly education*.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dibatasi pada penerapan media pembelajaran *Monopoly Education*.
2. Penelitian hanya dibatasi untuk mengetahui aktivitas siswa pada penerapan media pembelajaran *Monopoly Education*.
3. Penelitian hanya dibatasi untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education*.
4. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas III-C SD Hang Tuah 10 Juanda.
5. Penelitian hanya dibatasi pada penerapan media *Monopoly Education* pada pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 6 kelas III

## **C. Rumusan Masalah**

Dengan menggunakan media visual berupa *Monopoly Education* untuk memudahkan siswa dalam belajar. Muncul beberapa pertanyaan dari peneliti :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education*?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education*?

## **D. Asumsi dalam Penelitian**

1. Media pembelajaran *Monopoly Education* dapat digunakan pada pembelajaran tematik kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.

2. Media pembelajaran *Monopoly Education* dapat memberikan kemudahan dan belajar bermakna pada pembelajaran tematik kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan permasalahan secara umum Untuk mendeskripsikan penerapan media *Monopoly Education* pada siswa kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda yang didalamnya terdapat 3 pertanyaan khusus yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Monopoly Education* pada siswa kelas III SDN Hang Tuah 10 Juanda.
2. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan media *Monopoly Education* pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 6 kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa setelah diterapkan media *Monopoly Education* pada siswa kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis  
Manfaat teoretis dari media *Monopoly Education* ini adalah meningkatkan keefektifan dan hasil belajar pada siswa. Menurut pengetahuan peneliti manfaat teoretisnya yaitu. memberikan peran penting dalam dunia pendidikan untuk mencerdaskan peserta didik di sekolah dasar dan memberikan kesempatan untuk belajar bermakna yaitu menjadikan materi pembelajaran akan di ingat dalam jangka lama.
2. Manfaat Praktis  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:
  - a. Bagi Guru  
Penelitian ini diharap dapat memberikan solusi dan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran pada siswa yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Media

pembelajaran *Monopoly Education* berguna untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif dan bermakna yang nantinya materi pembelajaran dapat di ingat dalam jangka lama.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharap dapat dijadikan referensi oleh sekolah untuk penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa mengalami proses belajar menyenangkan, efektif dan bermakna.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharap dapat memudahkan siswa kelas III dalam menerima materi pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 6. Serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif dan bermakna.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharap dapat menambah wawasan bagi peneliti dan dapat dijadikan bekal nantinya sebagai guru agar dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk siswa.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharap dapat dijadikan perbandingan dan bahan rujukan untuk melaksanakan penelitian tentang media pembelajaran *Monopoly Education* pada siswa kelas III untuk pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan bermakna.

