

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk yang berilmu maka dari itu manusia disebut sebagai pencetus dalam segala bidang. Dalam keadaan bagaimanapun pendidikan harus tetap berlangsung karena tidak saja terkait dengan masa depan generasi penerus bangsa melainkan meneruskan generasi umat manusia, terlebih lagi jika kita semua sependapat bahwa dalam sejarah kehidupan manusia pendidikan dalam berbagai bentuknya merupakan rekayasa sosial dengan mana berbagai kecerdasan manusia diasah agar mampu menjadi khalifah dalam kehidupannya di muka bumi. Perlunya berterima kasih kepada para pendiri negeri ini dan para tokoh pendidikan yang telah sepakat menjadikan pendidikan sebagai salah satu cita-cita kemerdekaan didasari oleh visi jauh ke depan di bagian permukaan konstitusi ditegaskan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan eksistensi bangsa ini apapun hambatannya termasuk pandemi *Covid-19* pendidikan harus tetap dilaksanakan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia tahun 1945 menjelaskan bahwa “Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan perdamaian abadi dan keadilan sosial”

Dalam Pembukaan UUD 1945 terdapat pada kalimat mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengamanatkan kepada pemerintah untuk bertanggung jawab atas pendidikan nasional sehingga pemerintah untuk menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang mampu meningkatkan IMTAQ serta akhlak mulia.

Pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas menurut Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). yakni, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. dalam konteks nasional kebijakan (Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013).

Dalam sistem pendidikan nasional terdapat berbagai macam tujuan salah satunya adalah mengembangkan kemampuan anak bangsa. Untuk mengembangkan kemampuan anak bangsa suatu pendidikan memerlukan adanya suatu kurikulum yang akan mengatur jalannya tujuan pendidikan kurikulum yang berpusat kepada kebijakan pemerintah. Beberapa kurikulum pernah diterapkan di Indonesia seperti pengguna KBK 2004, kurikulum KTSP 2006 dan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum bertujuan untuk memperbaiki pendidikan bangsa, seperti halnya perubahan pada kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Dalam implementasinya kurikulum 2013 menekankan pada pengimplementasian pendidikan karakter yaitu penilaian sikap (Afektif) daripada pengetahuan (Kognitif), yang dapat diintegrasikan pada setiap bidang studi yang terdapat pada kurikulum (Sinambela, P. N. (2017). Tujuan kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan manusia yang cerdas, kritis, kreatif, inovatif dan memiliki daya saing yang tinggi melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Sehingga, model dan metode pembelajaran haruslah menjadi kunci yang digunakan untuk memenuhi segala tujuan pada setiap pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Seorang guru hendaknya memilih model dan metode yang tepat untuk digunakan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung untuk siswa. Model dan metode yang pas dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Seperti yang

dijelaskan oleh Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010:133) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran bisa dijadikan pola pilihan, artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam mencapai sebuah pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013 adalah model *Discovery Learning*.

Pengertian *Discovery Learning* menurut Jerome Bruner (dalam Hosnan, 2014:281) adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning*, yaitu siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Dari pernyataan diatas, penulis menyimpulkan *discovery learning* adalah pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat menemukan pengetahuan yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya (Hosnan, 2014:281). Guru bertugas sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung, berusaha mengajak dan membawa seluruh siswa untuk berpartisipasi. Di mana permasalahan yang dimunculkan direkayasa oleh guru, agar siswa dapat menganalisis dan mengambil kesimpulan akhir.

Penggunaan metode juga erat kaitannya dengan proses pembelajaran, Seorang guru juga berhak memilih metode apa yang ingin diguakan untuk menunjang keberhasilan hasil belajar siswa. Adapun beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikuum 2013 seperti penggunaan metode *Scientific*.

Pengertian metode *Scientific* merupakan salah satu pengembangan pembelajaran yang berakar pada teori berakar konstruktivis (perubahan persepsi dan pemahaman tidak dapat selalu dilihat sebagaimana perubahan perilaku (Siregar, 2010:30),

di mana siswa sebagai individu yang mampu mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan atau mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang “ditemukan” secara mandiri (Hosnan, 2014:34). Hal ini didasari dengan tujuan metode *Scientific* yaitu untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa belajar adalah suatu kebutuhan (Hosnan, 2014:37).

Demi terwujudnya model pembelajaran *discovery learning* dan metode *Scientific* diperlukan penunjang seperti penggunaan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran biasanya bersifat edukatif (mendidik) sehingga siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Robert Heinich, dkk (dalam musfiqon, 2012:26) mendefinisikan,

“Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Secara lebih utuh media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang memang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa agar pembelajaran dapat menyenangkan, efektif, dan efisien.” Robert Heinich, dkk (dalam musfiqon, 2012:26).

Manfaat yang diperoleh siswa dari penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajarnya, membantunya dalam memahami konsep yang abstrak dan rumit, menarik perhatian, merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikirnya, membuat tempat dan waktu belajar lebih fleksibel, dan mengakomodasi berbagai cara dan gaya belajar (Saputra & Kuswanto, 2019; Suryani, 2018) berdasarkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang harus dipilih oleh guru secara selektif dan serius agar fungsi dan manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal (John, Barasa & Omulando, 2017)

Sebuah media pembelajaran yang menyenangkan memang mampu menunjang keberhasilan belajar siswa. Seperti halnya peneliti menggagas sebuah media pembelajaran yang interaktif dan edukatif yaitu media monopoli edukatif dengan menggunakan sebuah permainan monopoli, namun telah diinovasi dengan berbagai model dan bentuk yang berbeda. Alasan pemakaian monopoli edukatif adalah disukai dan diminati dan kalangan siswa. Sehingga dengan menggunakan permainan yang menyenangkan siswa mampu menerima pembelajaran yang diajarkan dengan hasil yang memuaskan. Selain menyenangkan monopoli adalah salah satu jenis permainan yang mudah untuk dilakukan, tetapi harus dimainkan secara berkelompok. Media monopoli edukatif ini sangat efisien diterapkan pada pembelajaran kelas tinggi antara kelas 4 dan 6. Dikarenakan media monopoli edukatif ini memerlukan cara berpikir kritis yang tidak mungkin diterapkan pada pembelajaran kelas rendah. Peneliti menerapkan media monopoli edukatif pada jenjang kelas 4 sekolah dasar. Karena pada siswa kelas 4 sekolah dasar dapat digolongkan kedalam ranah konkret (Mampu berpikir rasional seperti penyelesaian masalah yang bersifat nyata/logis) yang diselesaikan secara sistematis.

Penerapan media pembelajaran monopoli edukatif ini dilaksanakan pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5, dan 6 tentang keragaman budaya Indonesia yang di mana siswa dituntut untuk menyebutkan, dan memperagakan hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Pada media monopoli edukatif ini siswa diajak untuk mengenal lebih jauh pengetahuan akan macam-macam kebudayaan Indonesia secara lebih detail.

Namun, pada kasus yang saat ini telah melanda Indonesia seperti adanya pandemi *Covid-19* pemerintah berkeinginan untuk mewujudkan pendidikan yang memadai menggunakan berbagai macam portal media sosial sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, Meskipun mereka tidak melaksanakan tatap muka secara langsung. Maka dari itu terbentuklah kondisi belajar yang lebih efektif dan inovatif selama kegiatan *Study From Home (SFH)* menggunakan pembelajaran jarak jauh/dalam jaringan (daring).

Menurut Imania (2019) Pembelajaran jarak jauh/daring adalah bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet.

Menurut Thome Pembelajaran jarak jauh/daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi dan *video streaming online* (Kuntarto, 2017:101)

Jadi pembelajaran jarak jauh/daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet yang terhubung langsung dengan menggunakan berbagai macam *platform* dan cakupannya global (luas).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya. Pembelajaran daring membuat kegiatan belajar mengajar menjadi dapat dijangkau dari berbagai waktu dan tempat (Shukla, Dosaya, Nirban & Vavilala, 2020). Pemanfaatan teknologi ini dianggap sangat membantu dalam melangsungkan pembelajaran selama pembatasan sosial di masa pandemi *Covid-19*. Siswa juga dekat dengan teknologi sehingga lebih mudah untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring. Kesuksesan dari penerapan pembelajaran daring juga tergantung dari kesiapan sekolah penyelenggara serta guru pengajar (Rusdiana & Nugroho, 2020).

Penerapan pembelajaran jarak jauh/daring erat kaitannya dengan alat elektronik seperti televisi (TV), Komputer, dan gawai pintar (*Smart Phone*) atau yang biasa dikenal dengan *Handphone* (HP). Namun di era pandemi *Covid-19* kegiatan pembelajaran dari rumah lebih didominasi oleh gawai pintar untuk menunjang kegiatan belajar. Gawai pintar dinilai praktis dan efisien ketika siswa menerima suatu materi dan tugas dari guru. Namun perlu diingat penggunaan gawai pintar harus selalu diawasi dan dibimbing.

Gawai pintar adalah perangkat elektronik kecil dengan tujuan dan fungsi tertentu, yang dapat mengunduh informasi

terbaru, sehingga menjadikan hidup manusia menjadi praktis (Setianingsih, 2018). Gawai diketahui memiliki banyak jenis dan kegunaan dan sangat menarik untuk anak-anak, gawai saat ini memiliki beragam aplikasi mulai dari game bertema belajar, hingga aplikasi yang dapat menghibur anak-anak saat bermain. Penggunaan gawai secara tidak terkendali menyebabkan gangguan psikologis pada anak (Novitasari & Khotimah, 2016).

Maka dari itu peran orang tua dalam mengawasi anak selama *Study From Home (SFH)* sangatlah penting, guru juga akan mengusahakan kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung dengan cara apapun seperti penggunaan *platform Google Classroom*, sehingga orang tua, siswa dan guru dapat selalu berdampingan mengawasi kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran haruslah menghasilkan sebuah hasil yang dapat dijadikan indikator keberhasilan sebuah pembelajaran, sesuai dengan pernyataan menurut Sudjana (dalam sudarmanto, 2017:53) hasil adalah bentuk perubahan tingkah laku siswa dalam melakukan aktivitas belajar dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tertentu, sehingga dapat dihasilkan perbandingan dari hasil awal untuk menentukan hasil akhir diakhir pembelajaran.

*Google Classroom* adalah aplikasi komunikatif tatap muka secara virtual yang digunakan oleh guru dan siswa apabila berhalangan hadir secara langsung dan bertujuan untuk mengorganisasi kelas tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. (Wikipedia, 2019)

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti mengajukan judul “Implementasi media pembelajaran monopoli edukatif dengan menggunakan gawai pintar *google classroom* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5, dan 6 terhadap hasil belajar siswa di SDN Sedati Gede II Sidoarjo”.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup**

Dalam kurikulum 2013 terdapat berbagai model pembelajaran seperti *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, dan *Discovery Learning*. Serta adapun berbagai metode pembelajaran seperti *Mind Mapping*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, dan *Scientific*. Dalam model pembelajaran *Discovery Learning* dan metode pembelajaran *Scientific* dapat ditunjang dengan penggunaan berbagai media pembelajaran seperti, *Puzzle*, *Spining O'clock*, Kartu bergambar dan media monopoli edukatif. Media pembelajaran ini di gunakan pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5, dan 6 tentang keragaman budaya Indonesia.

### **2. Pembatasan Penelitian**

Dikarenakan terdapat berbagai macam model dan metode, serta tidak mungkin semua diterapkan dalam proses pembelajaran maka peneliti akan menetapkan batasan-batasan sebagai berikut.

- a. peneliti memilih menggunakan media monopoli edukatif karena media ini sangat efisien digunakan di mana siswa dituntut untuk lebih aktif dan lebih mandiri dalam menentukan kesimpulan dari sebuah materi pembelajaran.
- b. Peneliti menggunakan jenjang kelas 4 sekolah dasar pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5, dan 6 tentang keragaman budaya Indonesia.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas siswa setelah implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo?
2. Bagaimana respon siswa setelah implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo?



#### **D. Tujuan Penelitian**

Dari pertanyaan penelitian maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.
- b. Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.
- c. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas pada banyak pihak, antara lain:

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Mengetahui aktivitas siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.
- b. Mengetahui respon siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.
- c. Mengetahui hasil belajar siswa kelas 4 SDN Sedati Gede II Sidoarjo setelah dilakukan implementasi media monopoli edukatif pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, 5 dan 6.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Dapat membantu menyampaikan pembelajaran.
- 2) Sebagai alternatif untuk menentukan model dan metode pembelajaran dan media pembelajaran dalam mengajar sehingga menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa.

### **b. Bagi Siswa**

- 1) Siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran
- 2) Dapat menumbuhkan kreatifitas, Aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 3) Dapat memotivasi siswa.

### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Memperoleh Informasi baru.
- 2) Dapat digunakan sebagai contoh pada pembelajaran lain.

