

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. bersikap dan berperilaku, khususnya bagi mereka yang masih dalam tahap perkembangan belajar mencari identitas diri Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang sehingga dapat mengubah nilai-nilai seperti nilai-nilai agama, budaya, pengetahuan, teknologi dan keterampilan sehingga seseorang menjadi manusia yang bermartabat, berilmu dan berakhlak mulia. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat. Ilmu pendidikan termasuk salah satu cabang ilmu pengetahuan yang media monopoli merupakan media yang berupa gambar. media monopoli bisa memudahkan siswa dalam pembelajaran.<sup>1</sup>

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

---

<sup>1</sup> Yayan Alpian, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., Nizmah Maratos Soleha. *Jurna Buana Pengabdian Vol. 1 No 1, Februari 2019*

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Perubahan kurikulum tentunya tidak dapat dihindari dan dilewati, namun harus selalu dijalani dan disesuaikan dengan kebutuhan juga prinsip (Sadewa, 2022). Sistem Pendidikan nasional dituntut untuk selalu melakukan pembaharuan secara terencana, terarah dan berkesinambungan sehingga mampu menjamin pemerataan pendidikan, peningkatan mutu juga relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan sesuai tuntutan perubahan kehidupan baik lokal, nasional, hingga global.

Konsep ini memungkinkan siswa memiliki kebebasan untuk mengatur dan<sup>2</sup> mengelola sendiri proses belajarnya Merdeka Belajar merupakan konsep pendidikan yang memperkuat hak asasi manusia untuk belajar. Dalam konsep ini, siswa dianggap sebagai subjek pembelajaran yang berhak menentukan cara dan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Pendekatan pendidikan ini menekankan pentingnya kebutuhan individu setiap siswa dan memberi mereka otonomi untuk memilih cara terbaik mereka belajar. Mandiri Belajar adalah suatu konsep pendidikan yang mendorong peserta didik untuk mengatur sendiri proses belajarnya, dengan tetap memperhatikan tujuan dan

---

<sup>2</sup> Dewi, N. P. C. P. "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3.2 (2022):.

standar pendidikan yang telah ditetapkan. Konsep ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang lebih kreatif, mandiri, dan berpikiran terbuka

Mata Pelajaran Pancasila merupakan salah satu dari mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar. Pancasila SD diajarkan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Mata pelajaran pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Di dalam mapel pendidikan pancasila diajarkan keterampilan pengetahuan. di dalam proses pendidikan pancasila baik guru maupun siswa bisa pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Papan eksplorasi cerdas berbasis monopoli adalah suatu alat atau media pembelajaran yang mengadaptasi konsep permainan papan Monopoli, namun dengan penambahan elemen-elemen pembelajaran yang lebih interaktif dan edukatif. Dalam konteks ini, "papan eksplorasi cerdas" merujuk pada papan permainan yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis, eksplorasi, dan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini dapat melibatkan berbagai macam topik, seperti pengetahuan umum, keterampilan matematika, atau bahkan konsep-konsep dalam sains dan teknologi, yang disajikan dalam bentuk tantangan atau pertanyaan. Pemain dapat berinteraksi dengan papan menggunakan teknologi cerdas, seperti layar sentuh atau aplikasi pendukung, yang memungkinkan mereka mendapatkan umpan balik langsung, serta memodifikasi aturan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, papan eksplorasi cerdas berbasis monopoli menggabungkan elemen hiburan dari permainan Monopoli dengan pendekatan pendidikan yang lebih modern, guna mendukung pengembangan berbagai keterampilan kognitif pemain.

Tujuan pembelajaran ini akan mendapatkan hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. penelitian ini bertujuan untuk pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung akan mengaktifkan siswa dan mengembangkan tingkat berpikir siswa. dengan penggunaan media ini akan membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik . perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk belajar. Permasalahan yang dihadapi disekolah , dimana didapatkan informasi bahwa rasa ingin tahu siswa masih kurang dalam pembelajaran pendidikan pancasila, apabila guru bertanya tentang materi pembelajaran kepada siswa maka siswa tidak dapat menjawab. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran guru yang kurang variasi serta menarik. Saat ini, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan. Kurangnya keterlibatan siswa untuk aktif dalam belajar berpengaruh terhadap kurangnya motivasi siswa sebagai landasan terpenting dalam mencapai keberhasilan siswa saat belajar. salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu membuat rencana kegiatan pembelajaran inovasi untuk memancing motivasi siswa ialah menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan. Kurangnya keterlibatan siswa untuk aktif dalam belajar berpengaruh terhadap kurangnya motivasi siswa sebagai landasan terpenting dalam mencapai keberhasilan siswa saat belajar. salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu membuat rencana kegiatan pembelajaran inovasi untuk memancing motivasi siswa ialah menggunakan media pembelajaran yang inovatif belajar. hasil observasi di SDI BANDAR KIDUL, dimana didapatkan informasi bahwa rasa ingin tahu siswa masih kurang dalam pembelajaran pendidikan pancasila, apabila guru bertanya

tentang materi pembelajaran kepada siswa maka siswa tidak dapat menjawab. Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran guru yang kurang variasi serta menarik. Saat ini, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan. Kurangnya keterlibatan siswa untuk aktif dalam belajar berpengaruh terhadap kurangnya motivasi siswa sebagai landasan terpenting dalam mencapai keberhasilan siswa saat belajar. salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu membuat rencana kegiatan pembelajaran inovasi untuk memancing motivasi siswa ialah menggunakan media pembelajaran yang inovatif .

Penelitian ini diperkuat Syifa Fauziah El – Abida, Saktian Dwi Hartanti, dan Candra Puspita Riniyang mengembangkan media pembelajaran dengan materi hak dan kewajiban di kelas 3 Sekolah Dasar pada tahun 2023. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan respon dan persentase yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Alasan peneliti memilih media papan cerdas sebagai solusi permasalahan diatas agar meningkatkan hasil belajar siswa dengan media yang berisi materi keanekaragaman budaya. Keunggulan dari media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat membantu megembangkan dan merangsang pola pikir dan melatih keterampilan dalam media ini. Berdasarkan hal tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul pengembangan PEC (papan eksplorasi cerdas) berbasis monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDI Bandar Kidul Kota Kediri

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media papan eksplorasi cerdas pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV SDI Bandar Kidul?
2. Bagaimana kelayakan media papan eksplorasi cerdas pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDI Bandar Kidul ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pada media PEC(papan ekplorasi cerdas) pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDI Bandar Kidul?

## **C. Tujuan Peneltian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media papan eksplorasi cerdas pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV SDI Bandar Kidul.
2. Untuk dapat mengetahui kelayakan media papan ekplorasi cerdas berbasis monopoli pada pendidikan pancasila kelas IV SDI Bandar Kidul.
3. Untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media PEC (papan ekplorasi cerdas) berbasis monopoli pada pendidikan pancasila kelas IV SDI Bandar Kidul.

## **D. Spesifikasi produk yang diharapkan**

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan papan eksplorasi cerdas menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa papan media pembelajaran interaktif berupa teks,gambar,pertanyaan secara langsung serta dapat digunakan sebagai alat pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya yang ada di pulau jawa

- yaitu terdapat berbagai macam rumat adat, makanan khas serta tarian daerah
3. Materi disusun sesuai dengan kurikulum Merdeka kelas IV SD yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keanekaragaman budaya.
  4. Media interaktif dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materinya.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

- a. Bagi peneliti Diharapkan dalam hasil pembuatan media ini untuk bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media

- b. Bagi Peserta Didik

Dalam hasil peneltian ini peserta didik dapat mampu untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

- c. Bagi Guru

Diharapkan dapat mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

- d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan untuk masukan dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran serta diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Asumsi penelitian dan pengembangan**

- a. Menghasilkan media eksplorasi papan cerdas media ini hanya pada kelas IV sebagai penunjang dalam proses pembelajaran

- b. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berbasis monopoli yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran

## **2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan**

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokuskan pada satu mata pelajaran, materi dan dan sekolah saja yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya kelas IV SDI Bandar Kidul Kota Kediri
- b. Media yang dihasilkan merupakan media interaktif berbasis monopoli yang terbatas hanya pada isi materi keanekaragaman budaya di Kabupaten Blitar, Kabupaten Mojokerto, Kabupaten Malang, Kabupaten Trenggalek,
- c. Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Tulungagung yang terdiri dari asal usul daerah, rumah adat, makanan tradisional, senjata tradisional serta tarian daerah
- d. Pemahaman peserta didik tentang materi keanekaragaman budaya

## **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media monopoli telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Vira Setyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati” Tahun Ajaran 2019 . Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model Sugiyono.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pekuwon Pati. Sampel penelitian adalah sampel jenuh. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pekuwon Pati dan sudah dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media permainan monopoli berbasis STAD mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli materi sebesar 97% dan ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada uji keefektifan media terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks  $n$ - gain sebesar 0,558 dengan kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks  $n$ -gain sebesar 0,512 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Simpulan penelitian adalah media permainan monopoli berbasis STAD layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi dan Nur Hasanah pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan produk hasil “pengembangan media permainan monopoli tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas 3 SDN 8 Sokong” Media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta memberi motivasi peserta didik di dalam kelas saat belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu materi yang digunakan, jenjang kelas dan tempat penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan, jenjang sekolah (SD/MI) dan media yang digunakan

Penelitian yang ditulis oleh Nilam Sari Anggraheni dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada 18 Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”<sup>20</sup>. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah- langkah tersebut sebagai berikut; (1)Potensi dan masalah; (2)Pengumpulan data; (3)Desain produk; (4)Validasi desain; (5)Revisi desain; (6)Uji coba produk; dan (7)Revisi produk. Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan suatu produk berupa media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 93% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 92% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 96% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) media ditujukan untuk peserta didik kelas V. Perbedaannya yaitu menggunakan model pengembangan Borg and Gall, fokus pada pembelajaran Tematik sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, fokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Serta lokasi penelitian ini

terletak di Lampung sedangkan peneliti di daerah Jember.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ariya dan Novanita Whindi Arini pada tahun 2021. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan menguji kelayakan” media pembelajaran monopoli sains atau monoin untuk mata pelajaran IPA semester 1 pada kelas IV sekolah dasar”Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sains layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA semester 1 kelas 4 sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada tempat penelitian dan materi penelitian yang akan digunakan peneliti. Sedangkan persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu pengembangan, jenjang kelas yang diambil dan media yang digunakan
4. Penelitian yang ditulis oleh Syifa Fauziah El – Abida, Saktian Dwi Hartanti, dan Candra Puspita Rini dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah”Tahun ajaran 2023 . Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang sering disebut Research and Development (RnD). Model dalam penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi awal, dokumentasi, wawancara peserta didik dan guru, angket. Seluruh angket dikategorikan dengan kriteria penilaian yang dibagi menjadi 4 yaitu: STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), S (Setuju), SS (Sangat Setuju). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tematik memperoleh skor rata- rata total untuk seluruh aspek

validitas ahli materi dosen universitas yaitu 93,33% hasil skor bahan ajar dinilai dari aspek materi menunjukkan media pembelajaran valid, 86,15% hasil skor aspek materi dari wali kelas 3 dan ahli media 93,33% yang menunjukkan kualitas media pembelajaran monopoli valid. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PPKn dalam tematik kelas III.

#### **H. Definisi Istilah**

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian / istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.
2. Media Pembelajaran adalah sebuah media yang didalamnya terdapat benda yang digunakan ketika pelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik ketika proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikira, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>
3. Papan eksplorasi cerdas berbasis Monopoli adalah papan yang mempunyai

---

<sup>3</sup> Muthia Amalusholiha Annasri, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022)

tujuan untuk menguasai petakpetak melalui sistem ekonomi. Permainan ini sudah terkenal di kalangan anak-anak. 32 Menurut Solekhah (2015: 3), media permainan monopoli merupakan permainan edukatif yang berbentuk papan yang memiliki kotakan pada tiap tepi, dan memiliki kotak dana umum dan kesempatan ditengah papan tersebut. Pengertian lainnya monopoli adalah permainan papan yang terkenal di dunia. Permainan ini mempunyai tujuan untuk menguasai petak dengan cara membeli, menyewa, dan lain-lain dalam sistem ekonomi. (Husna: 2015:151).

4. Hasil belajar seorang yang mempunyai tanggung jawab dalam menyampaikan ilmu kepada seseorang yang tujuannya untuk membantu seseorang agar memiliki potensi yang lebih. Pendidik biasanya juga disebut sebagai orang tua ke dua ketika berada di sekolah. Pendidik juga diberikan kepercayaan oleh orang tua peserta didik untuk memberikan pendidikan pada anak-anaknya ketika di sekolah.
5. Pendidikan pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk dapat mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai pancasila dasar pancasila sebagai ideologi dan dasar negara indonesia kepada siswa.
6. Keberagaman budaya Kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta, yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal Keberagaman merupakan kondisi dimana dalam masyarakat terdapat beberapa jenis suku bangsa dan ras, agama dan keyakinan, perbedaan pandangan dalam politik, tatakrama, kesenjangan ekonomi sampai kesenjangan sosial.