

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian pengembangan

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 Asim melalui (Irfandi, 2015:64) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tessmer dan Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Dari pengertian diatas,dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan(Research and development merupakan upaya pendidikan,baik formal maupun informal dilaksanakan secara sadar,terencana dan,terorganisir dan bertanggung jawab.berdasarkan beberapa pendapat diatas.⁴

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan

⁴ Vira Setyaningrum Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan Ppkn Siswa Kelas V Sdn Pekuwon Pati 2019

sebagai “antara’ atau “sedang” . Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Media pembelajaran penting digunakan untuk membantu kualitas proses hasil pembelajaran media belajar merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang dapat membangkitkan rasa perhatian, pikiran , perasaan dan minat siswa dalam belajar. Media Pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada siswa SD (rentang usia 7 -12 tahun), dikarenakan usia menuju tahap operasional konkret yang artinya sudah adanya kemampuan⁵

2. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b. media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c. media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d. media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit , dan realistik
- f. media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar²

Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan

⁵ Tri utami Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pkn Dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv A Sd Negeri Jageran *Jurnal Pendidikan Dasar tahun 2021*

yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.

3. Manfaat Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.

Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
- b. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- c. Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.

C. Papan Eksplorasi Cerdas Berbasis Monopoli

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 perkembangan intelektual. Papan eksplorasi cerdas berbasis monopoli adalah alat atau media pembelajaran yang mengadaptasi konsep permainan papan

Monopoli, tetapi dengan penambahan elemen-elemen pembelajaran yang lebih interaktif dan edukatif.

1. Pengertian Monopoli

Kata monopoli sendiri, berasal dari bahasa Yunani yang berasal dari kaya monos yaitu sendiri serta polein yang artinya ialah penjual. Dari akar kata monopoli tersebut, istilah monopoli pun dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi di mana hanya ada satu penjual yang memasok ataupun menawarkan suatu barang maupun jasa-jasa tertentu. Menurut penelitian Khoirunnisa dkk pada tahun 2015, monopoli merupakan suatu permainan yang relatif disukai, mudah dimainkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk menjalankan permainan

2. Manfaat Monopoli

Dalam pengembangan media ini diharapkan permainan monopoli diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan dan memberikan suatu pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan hasil yang optimal dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kunci utama untuk mempermudah dalam pemahaman materi oleh peserta didik, dengan begitu prestasi peserta didik akan sangat lebih baik. Peserta didik akan lebih senang jika dengan bermain sambil belajar, suasana lebih santai dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan Monopoli Monopoli adalah papan yang mempunyai 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). Dari pengertian-pengertian berikut, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah permainan yang berbentuk papan yang berpetak dan mempunyai tujuan sesuai dengan sistem ekonomi (penyewaan pembelian, dan lain-lain).

D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu dari mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar. Pendidikan 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 ⁶(SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Di dalam mapel Pendidikan Pancasila diajarkan keterampilan pengetahuan dari cp dan tp. di dalam proses pendidikan Pancasila baik guru maupun siswa bisa pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Pada kurikulum 2013 mempunyai tujuan

⁶ Tri utami Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pkn Dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv A Sd Negeri Jageran *Jurnal Pendidikan Dasar* tahun 2021

untuk mempersiapkan insan Indonesia agar menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Pertimbangan Pendidikan Pancasila berubah kembali menjadi Pendidikan pancasila merupakan dalam kurikulum 2006, dalam kurikulum ini Pancasila belum dimasukkan di dalam pembelajaran Pendidikan, Pancasila walaupun ada sedikit. Maka dari itu, Pancasila dimasukkan kembali pada kurikulum Pendidikan Pancasila, karena karakteristik Pendidikan Pancasila berlandaskan Pancasila. Masuknya Pancasila sebagai mata pelajaran dalam Pendidikan Pancasila adalah agar dapat menguatkan pilar kebangsaan meliputi: Pancasila, Undang-Undang 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI Manfaat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dapat membantu siswa untuk memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, dapat membentuk karakter yang lebih baik dan dan bertanggung jawab, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kepada NKRI.manfaat Pembelajaran Pendidikan Pancasila ialah mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi ataupun masalah sosial yang ada di masyarakat, dan memilikikemampuan untuk mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasilajelas untuk mewujudkan warga negara demokratis yang baik, yang diwujudkan dalam bentuk sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan beradab.

E. Materi Keberagaman budaya

1. Pengertian Keberagaman Sosial dan Budaya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam (Perdiana & Ambara, 2015), keragaman berasal dari kata ragam yang berarti sikap, tingkah laku, cara, macam, jenis warna, corak, laras (tata bahasa). Menurut istilah, keragaman dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan- perbedaan dalam berbagai bidang terutama suku bangsa, ras, agama, ideologi, dan budaya (Perdiana & Ambara, 2015)

Sosial budaya berasal dari dua kata, "sosial", dan "budaya" Menurut KBBI, sosial dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkenaan dengan kemasyarakatan atau sifat-sifat kemasyarakatan dan yang memperhatikan kepentingan umum. Sedangkan budaya dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Kusniyati & Sitanggang, 2016). Budaya memiliki hubungan yang erat dengan segala kegiatan masyarakat. Segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Jadi, konsep dalam sistem sosial budaya dapat dideskripsikan sebagai suatu pemikiran dan ide yang berisikan mengenai komponen-komponen pembentuk kebudayaan dalam suatu masyarakat (Nurhayati, 2019). Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa keragaman sosial budaya merupakan kondisi dimana masyarakat dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda hidup dalam lingkungan yang saling berdampingan

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mansur, bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang didalamnya meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Achdiyat dan Utomo, mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan anak yang akan diperolehnya dengan melalui kegiatan belajar. Kemampuan ini dalam bentuk angka-angka yang didapatkan melalui sesudah menjalani proses pembelajaran. Menurut Isnaini,⁷ penggunaan angka yang akan diujikan berfungsi sebagai untuk mengetahui daya ingat pada peserta didik sesudah menerima suatu mata pelajaran. laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015). Dari hasil pemaparan mengenai definisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diberikan kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan seseorang ketika mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk nilai dalam rapor setelah melakukan proses belajar mengajar, selain itu hasil belajar juga bisa kita lihat berdasarkan tes murni yang dapat dikatakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa ketika menjawab jawaban yang benar

⁸Nur Asiah, "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, No 1 (Juni 2018) : 2

G. Faktor yang memengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dikemukakan oleh H.Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2015 : 23 – 34) Secara umum faktor – faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor Internal

bahwa faktor internal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi keadaan fisik (panca indera) dan keadaan jasmani. Faktor psikologis juga sangat mendukung keaktifan belajar. Faktor psikologis yang muncul dalam observasi ini meliputi perhatian, tanggapan, dan ingatan.misalnya peserta didik yang tidak percaya untuk menjawab pertanyaan atau peserta didik yang terlihat percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dikelola dengan baik akan sangat mendukung keaktifan belajar peserta didik di dalam pembelajaran.Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi dua yaitu,faktor lingkungan sosial serta faktor lingkungan non-sosial.Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap proses belajar siswa.Baik lingkungan ekolah,keluarga,maupun masyarakat secara keseluruhan dapat menciptakan kondisi yang mendukung atau menghambat keberhasilan

belajar. Hubungan yang harmonis antara guru, siswa

Kesimpulan berbagai faktor, baik faktor internal ataupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik serta psikologis siswa seperti kesehatan, motivasi dan rasa kepercayaan diri, sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah serta masyarakat. Memberikan suatu pengaruh signifikan melalui interaksi sosial dan dukungan emosional. Faktor non-sosial, seperti kondisi fisik lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kualitas materi pelajaran juga sangat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Menurut Middy Boty dan Ari Handoyo memaparkan bahwa indikator hasil belajar merupakan ciri yang tampak, bisa dicermati, teramati serta dapat diukur sebagai ciri penunjuk bahwa seseorang telah melakukan belajar yaitu adanya perubahan indikator hasil adalah sejumlah kompetensi dasar. Artinya indikator hasil belajar merupakan sejumlah kemampuan mungil, tugas-tugas dari suatu komponen kompetensi dasar.

H. Karakteristik peserta didik

Karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat / watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap. Menurut Natasya Karakteristik merupakan perkembangan yang mengatur pada karakter, gaya hidup, serta nilai seseorang, sehingga menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan terlihat.⁴⁰ Menurut Darkun karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola dan kompetensi yang ada di kalangan siswa karena sifat lingkungan sosial untuk menentukan aktifitas kegiatan untuk mencapai tujuan mereka.⁴¹ Dari pemaparan di atas dapat diberikan kesimpulan bahwa karakteristik siswa adalah tingkah laku

seorang siswa yang memiliki karakter yang berbeda antara siswa yang satu dengan yang lain dalam menentukan pola kegiatan untuk mencapai tujuannya.

Di lingkungan sekolah dasar, peserta didik Biasanya dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan tingkat kelas mereka. Kelompok pertama adalah siswa kelas rendah, yang terdiri dari kelas 1, 2, dan 3. Peserta didik di kelompok ini masih dalam proses penyesuaian dengan lingkungan sekolah dan pembelajaran formal. Kelompok kedua adalah siswa kelas atas, yang terdiri dari kelas 4, 5, dan 6. Siswa kelas atas umumnya telah memiliki pengetahuan yang lebih solid dan mulai memasuki tahap pembelajaran yang lebih mendalam. Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif, merupakan karya dari Jean Piaget, seorang psikolog dari Swiss. Teori ini menguraikan bagaimana pemahaman anak-anak berkembang seiring pertumbuhan mereka. Menurut Teori Piaget, anak-anak atau peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, teori ini menyoroti peran aktif anak dalam proses belajar. Tercantum empat dalam tahap perkembangan kognitif anak, sebagai berikut Tahap sensorimotor

1. Tahap Sensorimotor

Pada tahap ini bayi memahami dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan motorik (menyentuh dan meraih). Pada tahap perkembangan ini, seorang anak kecil menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakan mereka sendiri

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun) Pada tahap ini anak menunjukkan pemahaman kognitif di luar bidangnya. Proses berpikir tidak memiliki struktur yang teratur. Anak memahami realitas lingkungan dengan memahami konsep

melalui simbol.

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis atau manipulasi tetapi hanya dengan objek saat ini. Anak pada tahap operasional konkret ini masih berjuang keras untuk memecahkan masalah logis ketika tidak ada item di depan mereka

4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pembelajaran konkret mereka untuk menciptakan ide-ide yang lebih maju. Pada tahap ini anak sedang berkembang karena dapat berpikir secara abstrak dan tidak lagi harus menggunakan hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikirannya.⁸

Anak usia 9-10 tahun yaitu siswa kelas IV SD/MI sudah memasuki tahap operasional konkret atau concrete operations. Tahap ini ditandai dengan munculnya kemampuan anak untuk berpikir secara logis, namun masih terikat dalam objek-objek konkret yang dapat anak lihat serta raba.

Pada tahap ini anak-anak sudah berada masuk pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang dimana mampu berfikir logis tentang hal-hal yang nyata serta konkret di sekitar anak. Anak-anak dapat mengelompokkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri tertentu dan memahami konsep seperti contoh urutan, jumlah serta sebab-akibat. Mengingat karakteristik perkembangan kognitif pada tahap ini, proses pembelajaran di kelas IV sebaiknya membuat rancangan dengan cara melibatkan aktivitas yang sangat menarik serta menyenangkan.

⁸ Leny Marinda TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEANPIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR Vol. 13, No. 1, April 2020

misalnya, pembelajaran yang melibatkan dalam permainan seperti kegiatan kelompok, serta secara langsung akan sangat efektif. Dengan cara peserta didik sangat mudah untuk memahami materi pelajaran dan merasa memotivasi dalam proses belajar.

Tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hanya dapat tercapai jika ada interaksi belajar mengajar antara guru serta peserta didik. Interaksi ini harus berlangsung dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dengan peserta didik yang menguntungkan kedua belah pihak sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Hanya proses belajar yang baik yang dapat mencapai tujuan belajar dan memungkinkan peserta didik mengalami perubahan perilaku, oleh karena itu guru harus mampu memahami karakteristik peserta didik di setiap kelas.