

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia agar dapat mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia terus-menerus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan, walaupun hasilnya belum sepenuhnya memenuhi harapan.

Kurikulum merupakan aspek yang penting dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif dan inovatif. Pada kurikulum 2013 materi difokuskan pada pembentukan keterampilan dan karakter peserta didik melalui pendekatan saintifik, sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajarinya secara nyata. Daryanto mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan

masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.<sup>1</sup>

Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan Guru bersama peserta didik harus dilaksanakan secara terencana, terarah, dan sistematis guna mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menumbuhkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajarnya. Guru tidak hanya cukup memberikan ceramah di depan kelas. Hal ini tidak berarti bahwa metode ceramah tidak baik, melainkan pada suatu saat peserta didik akan merasa bosan apabila hanya guru sendiri yang berbicara, sedangkan peserta didik duduk diam mendengarkan. Kebosanan dalam mendengarkan uraian guru tentu dapat mematikan semangat belajar peserta didik.

Saat ini tengah terjadi pandemi Covid-19 dimana sekolah-sekolah kemudian melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Untuk itu para guru diharapkan memiliki penguasaan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran. Namun kenyataannya para guru masih ada yang memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat. Keterbatasan guru

---

<sup>1</sup> Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), h.51

menggunakan media komunikasi dalam menyampaikan materi, mengakibatkan guru hanya memberikan tugas-tugas kepada siswa. Pada akhirnya karena tidak semua siswa mampu belajar secara mandiri dan tanpa adanya arahan jelas dari guru, membuat minat siswa dalam belajar menjadi menurun. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.

Tercapainya tujuan pembelajaran berarti terjadinya pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pembelajaran yang optimal dan berkualitas dapat terbentuk dari adanya proses pembelajaran yang interaktif, efektif dan komunikatif. Menurut Yusufhadi Miarso dalam Uno dan Mohamad (2015) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat.<sup>2</sup> Maka dari itu harus adanya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik, dalam hal ini salah satu penunjang terciptanya pembelajaran yang optimal ialah media pembelajaran yang digunakan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk dapat

---

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015) h. 173

menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, bahkan guru-guru pun dituntut dapat mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri apabila tidak tersedia di sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien untuk mencapai pelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran dengan penggunaan media dapat berhasil dengan baik, apabila siswa diajak untuk terlibat langsung menggunakan media dengan memanfaatkan semua alat inderanya.<sup>3</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP mencakup intergrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yaitu Sosiologi, Ekonomi, Sejarah dan Geografi. Materi yang ada disederhanakan sedemikian rupa agar mudah dipelajari oleh peserta didik dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dianggap membosankan dan kurang menarik untuk peserta didik. Hal ini dikarenakan masih banyak guru-guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil observasi ke sekolah yang dilakukan peneliti sebelum terjadi pandemi adalah guru menyampaikan materi pelajaran

---

<sup>3</sup> Desty Triastuti, Sa'dun Akbar, dan Edy Bambang Irawan, *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*, diunduh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10073/4801> pada tanggal 7 Desember 2019 pukul 19.25 WIB

IPS masih didominasi dengan metode ekspositori dan alat bantu media yang juga terbatas. Peserta didik terlihat tidak fokus untuk mendengarkan guru dalam menyampaikan materi, ada beberapa peserta didik yang asik dengan temannya mengobrol, lalu ada beberapa juga seperti memerhatikan namun terlihat bosan. Kemudian, Peneliti melakukan wawancara langsung pada saat sebelum terjadinya pandemi, dengan Bapak Munawir Idris selaku guru yang mengampu pembelajaran IPS kelas 8. Beliau mengatakan bahwa kurangnya pemanfaatan dan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung menjadikan peserta didik ada yang terlihat bosan, kurang menarik, terkesan terpaksa untuk mengikuti pembelajaran berlangsung.

Masalah-masalah di atas terjadi pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN. Materi tersebut merupakan turunan dari ilmu geografi dan antropologi yang menerangkan kondisi dan letak geografis Negara-Negara ASEAN dan Interaksi antar Negara-Negara ASEAN. Materi ini dipelajari pada awal pertemuan kelas 8 semester satu. Berdasarkan data yang diperlihatkan oleh guru yaitu dari Ulangan harian dan Penilaian tengah semester, siswa memiliki nilai yang kurang memuaskan pada materi tersebut. Siswa sangat kesulitan pada materi ini dikarenakan materi yang padat dan sangat luas yang harus dikuasai oleh siswa. Ada ketertarikan pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPS saat guru tersebut

menggunakan metode permainan berupa “Menjodohkan Pertanyaan dan Jawaban” menggunakan kertas pada saat proses pembelajaran dikelas. Permainan tersebut diterapkan pada beberapa materi dalam satu semester. Untuk proses pembelajaran menggunakan daring keterbatasan media permainan membuat guru tidak bisa melakukan metode permainan dalam daring, jadi hanya mengadakan media yang ada yaitu slide Powerpoint, buku ajar, LKS dan juga materi berasal dari internet.

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan Bapak Munawir Idris S.Pd dan observasi langsung pada saat proses pembelajaran IPS di kelas 8 dan mewawancarai melalui chat whatsapp saat pelaksanaan daring terjadi adalah kegiatan pembelajaran masih dominan berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN dirasa paling rendah ketercapaian tujuan pembelajaran, karena banyaknya pengetahuan atau materi yang harus dikuasai oleh siswa dan ketidak mampuan siswa untuk fokus saat belajar lewat daring karena pembelajaran melalui daring termasuk baru. Saat pembelajaran menggunakan permainan sudah terjadi, adanya peningkatan ketertarikan pada peserta didik namun belum ada media pembelajaran lainnya yang digunakan guru. Pemilihan, pemanfaatan dan ketersediaan media pembelajaran yang

dirasa masih kurang yang menyebabkan respon atau sikap peserta didik kurang meminati untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Maka dari itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru sebagai inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dan memudahkan mereka agar pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan bermakna. Dengan media pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan mendorong proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Untuk ikut aktif dan kreatif dalam mengembangkan dirinya tentu digunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut.

Dalam hal ini Teknologi Pendidikan berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sesuai pengertian Teknologi Pendidikan dari AECT Tahun 2004 menyatakan bahwa, Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Upaya memfasilitasi pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar, hasil belajar dan memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran, salah satunya yaitu dalam bentuk mengembangkan

media pembelajaran yang efektif, efisien dan tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Keadaan pendidikan pada masa pandemi covid-19 saat ini pembelajaran lebih berfokus kepada pengetahuan saja, sedikitnya interaksi signifikan yang terjadi antara siswa-siswa. Dengan kurangnya interaksi sosial antara siswa-siswa kelasnya dapat menyebabkan tidak ada proses pembentukan karakter siswa di lingkungan. Peserta didik SMP merupakan remaja awal, menurut Marliani (2016) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa, yaitu saat anak tidak mau diperlakukan sebagai anak, tetapi dari segi fisiknya, belum dikatakan sebagai orang dewasa.<sup>4</sup>

Sudah mendekati satu tahun semenjak bulan maret 2020 pendidikan konvensional atau pembelajaran tatap muka disekolah digantikan menjadi pendidikan jarak jauh. Kegiatan belajar mengajar di sekolah boleh melibatkan siswa sebanyak 100% mulai semester kedua tahun ajaran 2021/2022.<sup>5</sup> Pemerintah mengeluarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri tentang Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Hal ini membuat proses pembelajaran berjalan seperti biasanya dan dapat berinteraksi secara langsung dengan guru dan juga

---

<sup>4</sup> Roslenny Marliani, *Psikologi Anak dan Remaja*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), h.48

<sup>5</sup> <https://nasional.kontan.co.id/news/sekolah-masuk-100-tahun-2022-ini-aturan-skb-4-menteri-terkait-ptm> diakses pada tanggal 24 Desember 2021 pukul 22.36 WIB



siswa lainnya. Untuk menjalin kedekatan atau membangun interaksi yang harmonis dalam lingkungan pembelajaran setelah pandemi ini maka diperlukannya media pembelajaran yang tepat.

Permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah.<sup>6</sup> Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan monopoli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.

Permainan monopoli adalah permainan yang telah banyak dikenal dari berbagai usia termasuk remaja. Tata cara memainkan permainan monopoli telah familiar dikalangan peserta didik, sehingga sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran karena tidak sulit dan peserta didik telah mengenal permainan ini sebelumnya. Melalui pengembangan permainan monopoli ini terdapat kartu soal dan

---

<sup>6</sup> Yumarlin MZ, *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*, diunduh dari <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf> pada tanggal 20 Desember 2019 pukul 01.18 WIB

peraturan permainan yang akan membuat siswa aktif berpikir kritis, dan percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya.<sup>7</sup>

Dengan memodifikasi permainan monopoli yang telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pengembang melakukan pembaharuan berupa kolaborasi penggunaan media fisik atau cetak dengan media audio-visual, dimana permainan dilakukan seperti biasanya (media monopoli cetak) namun pada setiap petak akan diberikan kartu yang dapat di-*scan* sehingga menampilkan pertanyaan terkait materi maupun informasi materi secara audio-visual dengan menggunakan alat *smartphone*. Lalu, media papan permainan Monopoli *Plus* ini dapat dipergunakan kembali untuk beberapa materi IPS lainnya dengan hanya mengganti kartu-kartu pada petak yang disesuaikan dengan materi yang ingin dipelajari.

Dinamakan Monopoli *Plus* karena kata dari *Plus* itu berarti tambah atau lebih, jadi monopoli ini ada tambahan atau modifikasi lebih dari pada monopoli yang biasanya. Permainan Monopoli *Plus* ini dimainkan dengan merangsang panca indera peserta didik seperti penglihatan, pendengaran dan juga peraba. Berdasarkan hal tersebut berarti gaya belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran

---

<sup>7</sup> Darlina Popalia, *Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Materi Perpajakan Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Porong*, diunduh <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/20695>, pada tanggal 19 Desember 2019 pukul 05.45 WIB

dengan menggunakan media ini tidak hanya visual dan kinestetik seperti media permainan monopoli biasanya, namun siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat menikmati pembelajaran dengan media permainan Monopoli *Plus* ini. Jadi, *Plus* disini juga bermakna bahwa dengan memperkaya penggunaan panca indera peserta didik terhadap pembelajaran dengan media yang tepat, berarti diharapkan akan semakin menambahkan pengetahuan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Permainan monopoli *Plus* dinilai sesuai untuk peserta didik yang merupakan remaja awal dimana mereka sedang berada transisi dari anak-anak ke remaja (dewasa), jadi peserta didik masih tergolong meminati berbagai permainan dan juga dengan monopoli peserta didik diharapkan mampu untuk mengembangkan diri mereka sendiri dalam berbagai aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang lebih suka belajar tanpa adanya tekanan, berinteraksi dengan teman setelah cukup lama tidak berinteraksi secara langsung dan bermain.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan produk yaitu “Pengembangan Permainan Monopoli *Plus* pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 167 Jakarta”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS pada kelas 8 SMPN 167 Jakarta?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Monopoli *Plus* pada mata pelajaran IPS pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN untuk peserta didik kelas 8 SMPN 167?
3. Bagaimana daya tarik media pembelajaran permainan monopoli *Plus* pada mata pelajaran IPS pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN untuk peserta didik kelas 8 SMPN 167?
4. Apakah media pembelajaran Monopoli *Plus* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 8 SMPN 167 Jakarta?
5. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran Monopoli *Plus* pada siswa kelas 8 SMPN 167 Jakarta?

## C. Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah, penelitian ini perlu adanya Ruang Lingkup. Ruang Lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup masalah: Pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli *Plus* pada mata pelajaran IPS.

2. Materi Pelajaran : Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN
3. Sasaran : Siswa Kelas 8 SMP
4. Tempat : SMPN 167 Jakarta

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Secara umum, Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa papan permainan monopoli *Plus* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN pada peserta didik kelas 8.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran guna memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta didik SMP Kelas 8

Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS agar hasil belajar lebih meningkat.

### b. Guru

Bagi guru, diharapkan dapat membantu mempersembahkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMP, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, yang nantinya dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran lainnya.

### c. SMPN 167 Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi yang dimiliki siswa dan membentuk siswa menjadi berprestasi demi meningkatkan mutu SMPN 167 Jakarta.

### d. Masyarakat

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan antara penelitian-

penelitian terkait yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sehingga berbagai hal-hal yang belum tersingkap dapat dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan bagi pembaca.

