

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal. Dalam pembelajaran adanya aktivitas individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas siswa. Dimana tujuan dari aktivitas yaitu agar terjadi belajar pada siswa. Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat siswa, materi Interaksi yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan siswa agar terjadinya belajar. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran.

Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi Interaksi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, dan jelas (Trisnarningsih, 2007). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber siswa yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengantar pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, hasil belajar kognitif siswa, dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman (Dina, 2011). Seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai

prestasi belajar yang maksimal. Guru perlu memilih model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai, agar pengajaran guru lebih menarik dan materi Interaksi yang diterima oleh siswa tidak hanya sekedar sekumpulan konsep. Dengan demikian, guru harus mampu memilih dan menciptakan media pembelajaran yang bervariasi, dan sesuai dengan materi Interaksi pelajaran khususnya mata pelajaran Geografi. Media pelajaran dapat menciptakan keaktifan, efisien, dan efektif sehingga pembelajaran Geografi menjadi lebih menarik.

Pembelajaran Geografi memiliki beberapa permasalahan di Indonesia yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih belum maksimal. Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Geografi terbagi menjadi dua, yakni internal dan eksternal. Permasalahan internal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Kecenderungan spesialisasi yang semakin tajam; dan 2) Adanya adopsi pendekatan dari berbagai bidang kajian lain yang tidak berbasis wilayah ke dalam ilmu Geografi. Hal tersebut mengakibatkan menjauhnya para geografiwan dari fitrah Geografis sehingga akan memudarnya pemahaman ilmu geografi secara utuh sebagai suatu entitas keilmuan (Nofrion, 2018). Sedangkan permasalahan eksternal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Faktor keluarga disebabkan oleh orang tua yang tidak pernah memperhatikan kegiatan belajar siswa ketika di rumah karena orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya; dan 2) Faktor masyarakat disebabkan oleh waktu luang siswa yang digunakan untuk melihat media massa, seperti Tiktok dan Instagram (Karlina & Arisanty, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan pada MAN 9 Jakarta proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan kurikulum 2013, penerapan yang dimaksud adalah dimana guru sudah menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kurikulum 2013. Adapun permasalahan yang dijumpai diantaranya ditemukan bahwa, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran, media yang digunakan pada saat pembelajaran masih belum maksimal dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah terutama pada mata pelajaran Geografi. Sehingga membuat proses belajar mengajar dikelas terasa membosankan karena hanya menggunakan metode, tanpa ada hal-hal baru yang di tampilkan. Sebagaimana kita ketahui bahwa daya tangkap setiap anak

berbeda- beda. Hal ini berakibat pada dan hasil belajar kognitif siswa yang rendah, siswa menjadi kurang aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Monopoli adalah satu permainan yang menggunakan papan dan pada permainan ini pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan. Jika dilihat dari jenis media pembelajaran, menurut Azhar (2011) media papan permainan monopoli ini termasuk dalam jenis media tradisional dalam bentuk papan permainan. Papan permainan ini juga termasuk dalam media grafis karena menyajikan simbol grafis yang berupa gambar dan tulisan. Sedangkan jika dilihat dari segi fungsi media pembelajaran, media ini termasuk dalam fungsi kompensatoris.

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang keruangan atau kewilayahan. Sedangkan obyek kajiannya adalah fenomena di permukaan bumi (geosfer) yang meliputi atmosfer, litosfer, hidrosfer, dan biosfer dalam konteks kelingkungan, kewilayahan atau keruangan. Menurut R. Bintarto (1977), geografi adalah ilmu pengetahuan yang menceritakan menerangkan sifat-sifat bumi menganalisa gejala-gejala alam dan penduduk serta mempelajari corak yang khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur-unsur bumi dalam ruang dan waktu.

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya peran guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa akan lebih baik dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran monopoli karena pada umumnya melalui media monopoli siswa bisa belajar sambil bermain. Media pembelajaran monopoli diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa serta merangsang pola pikir siswa menjadi inovatif, kreatif, dan kritis sehingga siswa mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik mengambil penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XII IPA MAN 9 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

- a. Siswa merasa bosan dengan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Siswa membutuhkan inovasi dalam proses belajar agar tidak menjadi bosan yaitu dengan salah satunya adalah media MONIKA
- c. Media Pembelajaran Monopoli belum pernah diterapkan pada Siswa Kelas XII IPA MAN 9 Jakarta Pada Materi Interaksi Keruangan Desa dan Kota .

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran MONIKA (Monopoli Interaksi Kota dan Desa) pada materi Interaksi Keruangan Desa dan Kota terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA MAN 9 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media pembelajaran MONIKA (Monopoli Interaksi Kota dan Desa) pada materi Interaksi Keruangan Desa dan Kota terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA MAN 9 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yang di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran MONIKA (Monopoli Interaksi Kota dan Desa) pada materi Interaksi Keruangan Desa dan Kota terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA MAN 9 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan salah satu masukan dalam menggunakan media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif yang memiliki konsep belajar yang menarik tidak hanya teks saja melainkan

belajar dengan media pembelajaran MONIKA yang mencakup gambar-gambar yang menarik agar minat dan hasil belajar kognitif siswa dalam belajar mata pelajaran Geografi meningkat, yakni dengan menggunakan media pembelajaran MONIKA sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk membuat siswa/I menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan selama pembelajaran Geografi melalui pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan yaitu melalui media pembelajaran MONIKA yang akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Geografi.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh pengalaman peneliti sesuai dengan bidang ilmu dan sebagai penunjang profesi guru apabila peneliti meneruskan pendidikan dan pekerjaan sebagai guru.

