

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan ialah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi atau menanamkan nilai-nilai yang dimilikinya kepada orang lain melalui proses pembelajaran (Fauzi, Saski and Mustika 2022). Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian dari proses pendidikan. Proses pembelajaran di dalam kelas, guru dan peserta didik melakukan interaksi guna penyampaian materi sesuai kurikulum melalui media maupun metode pembelajaran.

Penerapan model dalam pembelajaran ditentukan bukan hanya sebagai terapan dalam pembelajaran namun juga harus dapat menjawab kebutuhan pembelajaran di Abad 21. Pembelajaran abad ke-21 merupakan peralihan pembelajaran yang mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan agar peserta didik memiliki kompetensi abad ke-21. Kecakapan tersebut meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Keempat keterampilan tersebut dikenal dengan kompetensi 4C (Hasnah 2023). Metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan di kelas seringkali kurang mampu menarik minat peserta didik dan membangkitkan

pemahaman yang mendalam. Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. PBL merupakan pendekatan yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menantang, pada model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk memecahkan masalah nyata. PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif, berkolaborasi, serta menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi praktis.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa disiplin ilmu yang harus diimplementasikan di kelas. Hal ini sesuai muatan kurikulum yang telah diatur oleh kemendikbud pada setiap jenjang. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah Geografi. Ilmu geografi merupakan ilmu yang mengkaji hubungan sebab-akibat dari berbagai jenis gejala dan peristiwa yang terjadi permukaan bumi baik secara fisik maupun non-fisik. Objek kajiannya meliputi seluruh aspek makhluk hidup dan segala permasalahan yang berkaitan dengan keruangan ekologi juga regional. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Geografi dikelompokkan dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga kajiannya diarahkan pada perspektif keberadaan dan kegiatan manusia yang dapat dipengaruhi oleh pergerakan alam secara fisik. Kedudukan ilmu geografi masih dipandang sebagai pengetahuan fakta-fakta yang harus dihafal di luar kepala. Padahal seharusnya pembelajaran geografi harus menunjang seluruh aspek kehidupan dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat secara global. Dalam era

globalisasi, kerja sama antar negara menjadi semakin penting untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Negara maju dan berkembang memiliki peran yang berbeda dalam konteks kerja sama ini, di mana negara maju seringkali menjadi penyedia bantuan dan teknologi, sementara negara berkembang berusaha untuk memanfaatkan sumber daya dan kesempatan yang ada. Materi ini memuat konsep-konsep abstrak, seperti perjanjian internasional, organisasi internasional, hingga kerja sama ekonomi yang memerlukan pemahaman mendalam serta kemampuan analitis untuk menghubungkan teori dengan fenomena global.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi ini. Meskipun demikian, pemahaman peserta didik mengenai dinamika ini masih terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran geografi. Berdasarkan hasil berbagi pengalaman antar guru Geografi di lingkungan BPK Penabur Jakarta, di SMAK 6 Penabur Jakarta, terdapat kecenderungan rendahnya minat belajar peserta didik, sehingga berpengaruh kepada kemampuan pemahamannya. Metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan di kelas seringkali kurang mampu menarik minat peserta didik dan membangkitkan pemahaman yang mendalam. Hubungan antara motivasi peserta didik dan minat mereka dalam belajar menyoroti kebutuhan akan pendekatan pedagogis yang lebih interaktif dan menarik (Ryan. 2008). Agus Nugroho menyatakan bahwa kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran geografi adalah pengetahuan dan pemahaman (*knowledge and understanding*), ketrampilan

(*intellectual/practical skill-able to*), nilai/sikap (*value*), dan peran serta dalam kehidupan sosial (*social participation*) (Agus Nugroho 2023). Terdapat beberapa hal yang menjadi keengganan dan keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut diantaranya adalah keterbatasan dalam media belajar yang menarik dan bervariasi, seperti video, artikel, atau studi kasus, dapat menghambat pemahaman peserta didik (Almalki 2020). Fakta di lapangan peserta didik pasif dalam kelas, terutama ketika pembelajaran tidak melibatkan aktivitas yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Akibatnya, minat dan potensi pemahaman dalam pembelajaran tidak berkembang optimal.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam belajar, guru dapat menggunakan atau mengembangkan metode, strategi atau media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran (Hattie 2017). Media pembelajaran bisa berupa permainan. Diantaranya adalah permainan monopoli yang merupakan salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Permainan ini mudah digunakan, karena sering dimainkan oleh anak-anak untuk hiburan di waktu senggangnya, namun ada beberapa juga yang kurang familiar karena tidak pernah memainkannya. Permainan monopoli bisa dimodifikasi dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Geografi pada materi kerja sama antara Negara maju – Negara berkembang.

Dalam hal ini, peneliti menerapkan hasil modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran Geografi materi kerja sama internasional di kelas XII IPS 1 Tahun Pelajaran 2024/2025, Kelas tersebut merupakan

kategori kelas yang memiliki kemampuan menengah. Tujuan diterapkannya permainan ini adalah untuk menarik minat belajar dan pemahaman peserta didik agar menjadi lebih baik.

Ada beberapa penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Purwanto, Ika Mustikasari dan Hanna Nurul Husna tentang Implementasi Permainan Monopoli Fisika sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SMP. Hasil dari penelitian tersebut secara umum, yaitu peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan permainan Monopoli Fisika sebagai Media Pembelajaran (Purwanto 2012). Dan penelitian yang dilakukan oleh Maya Siskawati, Pargito, Pujiati tentang Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, dan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi peserta didik (Siskawati, Maya 2016).

Dari penelitian-penelitian tersebut, diperoleh keterangan bahwa monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran terlebih dalam pelajaran Geografi. Dalam penelitian ini, didiskripsikan penerapan hasil modifikasi permainan monopoli serta proses dan langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam materi kerja sama antara internasional.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan modifikasi game monopoli terhadap minat belajar peserta didik?
2. Apakah terdapat hubungan antara penerapan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* dengan modifikasi game monopoli terhadap pemahaman peserta didik?

#### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya pada pengaruh penerapan *Problem Based Learning* dengan modifikasi game monopoli terhadap minat dan pemahaman peserta didik pada materi Kerja sama internasional.

#### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah penerapan modifikasi game

monopoli dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada materi kerja sama internasional?”

#### E. Kebaruan Penelitian (*Novelty*)

Penelitian ini menawarkan inovasi dalam dunia pendidikan dengan memodifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Kerja Sama Internasional. Beberapa aspek kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini memanfaatkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), dimana peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran melalui pengambilan keputusan, negosiasi dan penyelesaian masalah yang menyerupai situasi nyata dalam hubungan internasional. Hal ini jarang diterapkan dalam pembelajaran materi Kerja Sama Internasional di kelas XII.
2. Penelitian ini memperkenalkan bentuk baru media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dengan mudah direplikasi atau disesuaikan dengan materi lain. Ini memberikan alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Dengan kebaruan-kebaruan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan dampak yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di

kelas, khususnya dalam meningkatkan kualitas minat dan pemahaman peserta didik, dalam materi Kerja Sama Internasional.

