

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu tempat belajar dan memperoleh ilmu. Di sekolah peserta didik akan mengalami proses belajar untuk memperoleh ilmu tersebut. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami peserta didik.

Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku peserta didik yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Pelajaran yang ada di sekolah sangat beragam dan mempunyai manfaat masing-masing. Dari mulai pelajaran berhitung, membaca, mengenal seni, bahkan sampai pelajaran yang membentuk moral dan tingkah laku. Salah satu pelajaran yang membentuk moral dan tingkah laku adalah pelajaran PPKn. Pelajaran PPKn merupakan pelajaran pokok yang ada di sekolah karena salah satu pelajaran yang diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik ke arah positif untuk membentuk warga negara yang berkarakter yang sesuai dengan dasar negara yaitu pancasila.

Namun dalam proses pembelajarannya banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran PPKn adalah pelajaran yang mudah dan kurang menarik, sehingga tingkat keseriusan dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran berkurang. Berbeda dengan pelajaran lain contohnya matematika dan fisika, kebanyakan peserta didik lebih serius dalam memperhatikan materi atau rumus-rumus dari pelajaran tersebut bahkan apabila kurang mengerti peserta

didik akan antusias untuk bertanya kepada teman bahkan kepada guru. Dari hal tersebut dapat kita ketahui bahwa apabila tingkat keseriusan dan antusias peserta didik dalam belajar kurang maka hal ini akan berdampak pada hasil belajar PPKn peserta didik, sedangkan semua pelajaran yang ada di sekolah masing-masing mempunyai proses pencapaian pendidikan dari pelajaran tersebut. Apabila peserta didik memiliki kondisi yang minimum dalam menghadapi pelajaran maka akan berdampak pada kualitas hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran PPKn serta observasi yang dilakukan di SMPN 1 Tambun Selatan terlihat peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Padahal pelajaran PPKn membutuhkan partisipasi aktif dari peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Sehingga dilihat dari hasil belajar peserta didik ketika Ulangan Harian rata-rata peserta didik tidak mencapai nilai KKM. Perlu diketahui dari 40 peserta didik dalam satu kelas hanya 11 orang yang mencapai nilai KKM. Sering dijumpai bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn belum cukup memadai. Kenyataan ini tidak sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan.

Pembelajaran di sekolah membutuhkan suatu proses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya yaitu guru. Guru memiliki peran yang cukup vital dalam pembelajaran di kelas. Karena dengan peran guru lah materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sesuai bagaimana seorang guru

mengemas atau mengembangkan materi tersebut. Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya sangat penting. Seorang guru yang profesional dituntut untuk memiliki daya kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar peserta didik tertarik, bersemangat dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari pelajaran PPKn. Dalam menjalankan peranannya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang termasuk faktor pengaruh keberhasilan belajar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi, dengan media pembelajaran peran guru menjadi lebih efektif dan peserta didik terangsang untuk melakukan proses belajar dengan baik.

Memilih Media pembelajaran untuk PPKn sebaiknya yang sesuai dan dapat menciptakan suasana kelas yang semangat saat mengikuti pelajaran PPKn yang di dukung oleh media pembelajaran tersebut. Dengan adanya variasi penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan seluruh potensi yang terdapat dalam diri siswa secara optimal baik kognitif, afektif dan Psikomotorik. Rata-rata dari anak usia Sekolah Menengah Pertama lebih suka belajar sambil bermain, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Contohnya media pembelajaran dapat diambil dari sebuah permainan monopoli sehingga pelajaran PPKn lebih menyenangkan dan membuat perhatian peserta didik terfokus sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Belajar sambil bermain lebih

tercipta interaksi dibandingkan hanya mendengarkan materi.¹ Permainan monopoli salah satu permainan yang dikenal peserta didik, menghasilkan interaksi dalam penggunaannya serta menciptakan rasa senang sehingga media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn yang unik. Untuk itu perlu adanya penelitian untuk menjawab seberapa besar media pembelajaran monopoli dapat mempengaruhi hasil belajar PPKn.

B. Identifikasi Masalah

1. Adakah pengaruh perbedaan jenis media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran gambar terhadap hasil belajar PPKn?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu?
3. Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar PPKn?
4. Apa Perbedaan media pembelajaran monopoli dengan media pembelajaran gambar?
5. Apa kelebihan media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran gambar?

C. Pembatasan Masalah

Di lihat dari bidang cakupan yang cukup luas maka dalam penelitian ini dibatasi oleh masalah Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar PPKn di SMPN 1 Tambun Selatan.

¹Ngainun Naim dan Achmad Sauki, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 42.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar PPKn?”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sendiri guna meningkatkan profesionalisme di bidang penelitian.
2. Menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn.
3. Penelitian ini diharapkan berguna bagi peserta didik dalam membentuk dan meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Dengan melakukan penelitian tentang media pembelajaran monopoli diharapkan siswa semakin mudah untuk menyerap materi pelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran ini juga dapat membarikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.
4. Hasil penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar PPKn, sehingga memacu kreativitas guru untuk memperbanyak penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
5. Bagi guru yang mengajar sebagai masukan dan informasi dalam pembelajaran untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam menggunakan dan memadukan media pembelajaran yang ada, serta dalam pemilihan media pembelajaran.