

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tinggi adalah tahap pendidikan yang berlangsung setelah pendidikan menengah. Ini melibatkan berbagai program seperti diploma, sarjana, magister, doktor, profesi, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Pendidikan tinggi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai bidang studi. Di Indonesia, pendidikan tinggi didasarkan pada kebudayaan bangsa dan diatur oleh lembaga-lembaga pendidikan tinggi yang terakreditasi. Tujuan utamanya adalah memberikan pendidikan yang lebih mendalam dan mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan akademik, profesional, dan sosial yang kompleks. Melalui pendidikan tinggi, individu dapat meningkatkan kompetensi dan kualifikasi mereka dalam bidang yang mereka pilih serta berkontribusi pada pembangunan dan kemajuan bangsa.

Di banyak negara, geografi diajarkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pengaturan geografi sebagai ilmu bervariasi, ada yang berdiri sendiri dan ada yang digabungkan dengan mata pelajaran lain. Geografi dapat masuk dalam bidang ilmu alam, bidang ilmu sosial, ilmu kebumihuman, dan ilmu lingkungan. Pendidikan geografi merupakan bidang studi yang memahami hubungan antara manusia dan alam, yang menghasilkan pemahaman tentang wilayah sebagai objek studi (Maryani, Enok).

Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia dikategorikan kedalam ilmu sosial dikarenakan memfokuskan pada studi tentang hubungan manusia dengan lingkungan dan interaksi sosial. Tergabung dalam rumpun ilmu sosial bersama disiplin ilmu sosiologi, psikologi, ilmu budaya dan ilmu ekonomi. Geografi merupakan ilmu yang memberikan gambaran keadaan bumi baik fisik maupun sosial. Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mencitra, menerangkan sifat bumi, menganalisis gejala alam dan penduduk, serta mempelajari corak khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur bumi dalam ruang dan waktu (Bintarto, 1968).

Matakuliah Geografi Desa Kota yang mempelajari mengenai pedesaan, perkotaan dan interaksi desa dan kota. Hasil studi pendahuluan bersama dosen yang mengampu mata kuliah tersebut bahwa mengalami kesulitan ketika memberikan pembelajaran dengan materi struktur ruang kota. Kemudian ketika melihat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Geografi Desa Kota, media yang digunakan hanya dituliskan media interaktif, media audio visual, grafis, media objek realita. Pemilihan metode pembelajaran biasa dilakukan dengan metode ceramah. Media yang digunakan berupa media *powerpoint*, media tersebut digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran. Dosen belum menemukan media ajar lain yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang keterbaruan dan memudahkan dalam mencapai tujuan. Hal tersebut menjadikan suatu semangat untuk membuat keterbaruan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Keterbaruan untuk media pembelajaran yang akan digunakan pada materi ruang lingkup kota yang berfokus pada Struktur Ruang Kota, keterbaruan tersebut yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Permainan monopoli konvensional yang dimodifikasi dengan tema Struktur Ruang Kota. Permainan monopoli ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengalaman yang berbeda dalam pembelajaran dan mengajak mahasiswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, memperbesar perhatian para mahasiswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan mahasiswa menurut kemampuan dan minatnya, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera (Hamalik, Oemar. 1995).

Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran. Karena perkembangan teknologi dalam pendidikan menuntut efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai efisiensi dan efektifitas yang optimal, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengurangi atau bahkan meniadakan penggunaan sistem yang didominasi secara lisan melalui penggunaan alat bantu atau media pembelajaran. Mahasiswa belajar lebih baik dan lebih bermakna ketika mereka mengalami apa yang mereka pelajari, bukan hanya mengetahuinya. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui berbagai upaya melalui strategi pembelajaran yang inovatif, terutama melalui guru yang dapat melakukannya (Udin, S. Winaputra. 2008).

Kondisi proses pembelajaran mata kuliah Geografi Desa Kota di Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang terjadi saat ini berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu masih menggunakan metode ceramah dengan berbantuan media interaktif dan media yang sejenis, selain itu dosen juga memberikan video pembelajaran terkait dengan materi yang diajarkan. Materi yang berkaitan dengan Struktur Ruang Kota, dosen lebih sering menggunakan metode ceramah berbantuan *powerpoint* hal tersebut membuat mahasiswa mudah bosan. Dosen menjelaskan berbagai teori kemudian memberikan penugasan kelompok.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan mendorong belajar bahkan menimbulkan efek psikologis bagi mahasiswa. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan melalui pemanfaatan lingkungan belajar diharapkan suasana belajar yang lebih beragam dan aktif, yang tentunya akan mempengaruhi minat belajar mahasiswa dan daya serap terhadap materi yang disampaikan. dari guru (Hamalik, Oemar. 1995). Untuk menarik perhatian, maka dengan media permainan monopoli dalam proses belajar mengajar akan ikut andil dan aktif dalam pembelajaran berlangsung. Pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran dengan media permainan, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman baru dan tidak jenuh mendengarkan materi yang diberikan oleh guru secara lisan.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran sistem permainan. Permainan merupakan sesuatu yang seru dan menghibur, permainan menjadi menarik karena mengandung unsur persaingan dan keraguan karena tidak mengetahui terlebih dahulu siapa yang menang dan siapa yang kalah. (Sardiman, 2011). Penggunaan sistem permainan dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan dimana mahasiswa berpartisipasi secara aktif sesuai dengan aturan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari permainan di dalam kelas adalah untuk mencegah atau menghilangkan kebosanan, kebosanan dan rasa kantuk pada mahasiswa selama proses pembelajaran (Supardi, 2010).

Penggunaan media pembelajaran yang dilengkapi dengan sistem permainan harus mengarah pada kegiatan belajar mengajar yang menarik dan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses belajar mengajar yang aktif. Hal ini membuat pembelajaran tidak terlalu membosankan, mendorong kolaborasi, dan memperdalam pemahaman tentang apa yang telah dipelajari. Meningkatkan minat belajar mahasiswa, mempercepat proses belajar, pengetahuan dan pemecahan masalah, serta meningkatkan kepekaan sosial.

Permainan papan Monopoli memiliki fungsi sebagai media belajar baru dalam pembelajaran geografi. Alasan dibalik permainan Monopoli adalah karena permainan Monopoli merupakan permainan yang rata-rata diketahui oleh mahasiswa cara memainkannya, sehingga dapat lebih mudah diimplementasikan di dalam kelas. Materi pembelajaran Struktur Ruang Kota dapat menggunakan media permainan Monopoli untuk mengubah suasana kelas. Keterampilan Dasar (KD) yang pokok bahasannya adalah Struktur Ruang Kota berupa materi struktur ruang kota, teori struktur ruang kota dan pembagian zona-zona disetiap teori struktur ruang kota. Materi pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk soal-soal dengan kartu hak milik pada setiap petak papan monopoli untuk melatih menjelaskan materi yang disajikan dengan cara yang menarik untuk mendorong mahasiswa belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan.

Penggunaan permainan Monopoli dalam pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman baru, minat dan keterlibatan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan Monopoli dirancang untuk meningkatkan motivasi mahasiswa untuk saling bersaing memenangkan permainan, selama materi mendominasi. Perlu diingat bahwa persaingan yang terjadi dalam pembelajaran pengembangan media ini adalah persaingan positif dimana mahasiswa berusaha untuk memenangkan permainan, dengan proses permainan yang dilakukan secara tidak sadar membimbing mahasiswa melalui proses pembelajaran. Melalui penggunaan media permainan, mahasiswa harus mengalami tugas belajar yang menyenangkan.

Hasil studi tentang uji kelayakan media permainan monopoli memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media belajar. Salah satu hasil penelitian yang menemukan bahwa melihat minat mahasiswa dalam menggunakan media monopoli dengan xampp saat pembelajaran mengapresiasi cerita pendek menunjukkan angket sikap mahasiswa yang memiliki skor sangat tinggi yaitu 87%. Hasil ini merupakan salah satu kelebihan menggunakan multimedia interaktif (Astuti, 2014).

Pengembangan media pembelajaran Monopoli pada model komputer dengan menggunakan aplikasi xampp memiliki kelebihan yaitu menarik dan juga meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap aktivitas komputer, namun memiliki kekurangan yaitu dalam pelaksanaannya membutuhkan minimal lima komputer yang harus digunakan mahasiswa. Ketika mahasiswa harus pindah ruangan dari kelas ke laboratorium, itu memakan waktu, sehingga memindahkan semua mahasiswa di kelas dari ruang kelas ke laboratorium mempersingkat waktu pelajaran yang seharusnya sudah dimulai.

Mengatasi kekurangan dari penelitian sebelumnya ini, sistem permainan monopoli sebagai media pembelajaran geografi dikembangkan dengan membuat sendiri papan permainan monopoli untuk digunakan dalam pembelajaran geografi dengan memodifikasi papan permainan monopoli yang ada di pasaran selama ini. Papan Monopoli sengaja dibuat lebih besar dari ukuran aslinya dengan menggunakan bahan kertas spanduk yang lentur agar lebih mudah digunakan oleh mahasiswa dan tidak mudah merusak papan permainan.

Berdasarkan pemaparan diatas dalam upaya menemukan keterbaruan media pembelajaran dan memberikan pengalaman yang menyenangkan mahasiswa maka penting untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Materi Struktur Ruang Kota.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Materi struktur ruang kota dianggap sulit untuk diberikan pemaparan.
2. Belum ada pengembangan media pembelajaran terbaru yang mengintegrasikan pendekatan bermain dan belajar secara efektif untuk meningkatkan pemahaman materi struktur ruang kota, terutama pada mata kuliah geografi desa kota.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu dilakukan batasan permasalahan yang jelas. Masalah ini akan difokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli.
2. Pengembangan media pembelajaran dengan konsep struktur ruang kota.
3. Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar struktur ruang kota di kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Bagaimana kelayakan rancangan media pembelajaran permainan monopoli pada materi struktur ruang kota berdasarkan pendapat ahli media dan mahasiswa?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa pada materi struktur ruang kota setelah menggunakan media pembelajaran monopoli?

1.5 Hipotesis

Dalam hipotesis ini akan memberikan jawaban sementara atas permasalahan yang telah dikemukakan diatas. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Media pembelajaran permainan monopoli tidak layak dijadikan media pembelajaran dengan konsep struktur ruang kota.

H_1 = Media pembelajaran permainan monopoli layak dijadikan media pembelajaran dengan konsep struktur ruang kota.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini bahwa media pembelajaran permainan berbasis permainan monopoli layak dijadikan media pembelajaran dengan konsep struktur ruang kota.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga mampu merangsang minat, perhatian, pikiran, dan pemahaman mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Arief S. Sadiman. 2006). Dalam penelitian ini media pembelajaran permainan monopoli memuat materi struktur ruang kota.

2. Media Permainan Monopoli

Permainan Monopoli merupakan permainan papan yang dibuat sebagai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Memiliki tujuan yang sama pada monopoli umumnya yaitu menguasai, namun menguasai disini bermaksud pada menguasai pemahaman materi struktur ruang kota dan bertujuan agar mampu menjelaskan materi yang tercantum pada media.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Peran hasil belajar sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Penilaian terhadap hasil belajar memberikan informasi berharga kepada guru tentang perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Berdasarkan informasi ini, guru

dapat merencanakan kegiatan selanjutnya, baik untuk seluruh kelas maupun secara individual (Purwanto, 2009). Dalam konteks ini, hasil belajar merujuk pada perubahan pengetahuan mahasiswa yang terjadi setelah mereka mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran permainan monopoli untuk mencapai tujuan tertentu.

4. Mata Kuliah Geografi Desa Kota

Mata kuliah geografi desa kota merupakan mata kuliah lanjut bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Geografi S1 yang membahas tentang ciri-ciri desa dan kota, klasifikasi, masalah yang dihadapi, perencanaan, dan pembangunannya. Melalui mata kuliah ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang teori, masalah dan perencanaan, kemampuan menganalisis dan menerapkan teori-teori perkotaan/perdesaan bagi sarjana geografi sangat diperlukan, agar mahasiswa dapat eksis terhadap perkembangan ilmu dan *aplikable* dalam memecahkan masalah-masalah perkotaan/ perdesaan yang selama ini sedang berkembang.

5. Struktur Ruang Kota

Struktur ruang kota merujuk pada cara di mana elemen-elemen fisik dan fungsional kota diorganisasikan dan tersebar dalam wilayah perkotaan. Ini melibatkan penataan bangunan, jaringan jalan, area pemukiman, zona perdagangan, serta lokasi fasilitas umum dan ruang terbuka hijau dalam kota. Struktur ruang kota mencerminkan tata ruang atau pembagian penggunaan lahan di kota secara keseluruhan, termasuk penempatan, hubungan, dan distribusi berbagai elemen yang membentuk kota tersebut.

1.7 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.7.1 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Berdasarkan Teori

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk dipergunakan dalam pembelajaran dan memperluas media

pembelajaran dalam bidang geografi dan pendidikan dengan tema Permasalahan Kota.

b. Manfaat Berdasarkan Praktik

1) Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan dalam upaya peningkatan mutu bagi pendidikan yang berkaitan dengan kreativitas tenaga pendidik dan penggunaan media pembelajaran dalam mata kuliah geografi desa kota.

2) Bagi Dosen

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi maupun referensi menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam mata kuliah geografi desa kota maupun yang berkaitan lainnya. Selain itu juga sebagai stimulus dosen untuk membimbing para mahasiswa.

3) Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dengan diberikan pelajaran berbasis permainan monopoli dan mampu berpikir kritis bagi mahasiswa agar lebih termotivasi lagi dalam belajar mata kuliah geografi desa kota.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan media pembelajaran monopoli dalam menemukan inovasi baru dan juga dapat melakukan penelitian yang lebih baik pada topik kajian yang sama. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya apabila terdapat kesamaan variabel.

1.7.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran permainan monopoli dengan konsep struktur ruang kota pada mata kuliah geografi desa kota.

2. Untuk menganalisis hasil belajar mahasiswa pada materi struktur ruang kota setelah menggunakan media.