

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Kadir dkk., 2018) pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran pengetahuan, kemampuan diri, dan keterampilan yang dapat dilihat dari tingkah laku setiap orang yang mana tujuan dari pendidikan itu sendiri yaitu mendidik peserta didik agar bisa menjadi manusia yang memiliki pengetahuan luas, berakhlak baik, serta aktif dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seperti yang disampaikan oleh (Mansur, 2020) bahwa pembelajaran yang efektif mampu dicapai dengan memanfaatkan media belajar dengan baik. (Lestari & Suryani, 2019) menyatakan media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Media pembelajaran memiliki berbagai macam yang mana dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi, pada kenyataannya penggunaan variasi media pembelajaran masih mengalami kesulitan bahkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajarannya akibat keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar, peserta didik mengalami proses pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang menjadi tidak berkesan, serta penurunan minat belajar.

Berdasarkan (Moto, 2019) agar terciptanya tujuan pendidikan yang maksimal, dibutuhkan peran serta sekolah dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, serta memberi kesempatan kepada peserta didik agar aktif pada proses pembelajaran. Seperti halnya yang dipaparkan oleh (Ramadhan, 2016) bahwa kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat pada

prestasi belajar pada peserta didik yang tinggi yang mana dalam mencapai prestasi peserta didik tidak hanya didapatkan dari kecerdasan peserta didik, melainkan dapat juga melalui minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Lestari & Suryani, 2019) bahwa minat belajar memiliki makna sebagai suatu kecenderungan yang tetap dalam memperhatikan dan mengenang suatu kegiatan pembelajaran, dimana guru dapat menggunakan media pembelajaran yang baik sebagai pemanfaatan dalam memunculkan atau bahkan meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Effiyati Prihatini, 2017) bahwa memicu minat belajar peserta didik adalah salah satu kewajiban guru yang mana minat belajar sendiri sangat diperlukan dalam menunjang hasil belajar yang optimal bagi setiap mata pelajarannya.

Penelitian ini akan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran di SMA Pasundan 3 Bandung terdapat beberapa masalah yang terjadi pada pembelajaran geografi yaitu rendahnya minat belajar pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran geografi khususnya pada kelas XII IPS. Hal tersebut dapat disimpulkan berdasarkan ketidakterpenuhinya indikator minat belajar. Adapun secara detailnya yaitu pertama, tidak adanya perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran geografi dikarenakan masih adanya peserta didik yang tidak fokus serta kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran geografi; kedua, kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dikarenakan peserta didik mengalami kurang konsentrasi saat guru sedang mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran; ketiga, terdapat permasalahan terkait perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung yang mana terdapat beberapa peserta didik yang tidak fokus terhadap pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dipahami dengan baik oleh peserta didik; keempat, peserta didik kurang ikut serta dalam keterlibatan proses pembelajaran yang mana peserta didik belum aktif dalam sesi diskusi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru.

Dari permasalahan tersebut harus diberikan solusi yang tepat sehingga permasalahan tersebut tidak kembali muncul. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran yang mampu

menarik perhatian peserta didik khususnya dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Hamalik dalam (Arsyad, 2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi peserta didik. Berdasarkan paparan diatas penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) menjadi suatu media pembelajaran alternatif yang bertujuan dalam menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui pengaplikasian media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) ini peserta didik dapat bermain sambil belajar pelajaran geografi. Permainan monopoli pada media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) sendiri dilakukan sedikit perubahan, dimana untuk sistem permainannya tetap sama. Hanya saja pada permainan monopoli tersebut mencakup pokok bahasan terkait materi geografi. Media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) yang berbasis permainan ini dapat menunjang proses pembelajaran yang mana pada pelajaran geografi terdapat beberapa materi yang tidak cukup dengan metode ceramah saja, contohnya seperti pada materi karakteristik negara maju dan negara berkembang yang membutuhkan inovasi media dalam penyampaian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik dikarenakan terdapat berbagai visual yang menggambarkan berbagai macam materi sehingga materi mudah dipahami dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada proses penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO). Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) sebagai suatu inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian dari (Maya dkk., 2016) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran yang menggunakan media monopoli terbilang efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi peserta didik”.

Peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) yaitu suatu media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang di orientasikan ke dalam materi geografi dengan harapan

keunggulan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yang menarik akan menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih. Adapun media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) ini akan digunakan di Kelas XII IPS SMA Pasundan 3 Bandung pada mata pelajaran geografi dikarenakan berdasarkan observasi dengan guru mata pelajaran geografi di sekolah ini belum pernah memakai media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO). Media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) diharapkan dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Minat belajar sendiri pada penelitian ini sebagai variabel terikat dengan alasan karena pentingnya suatu minat belajar dalam menunjang hasil belajar yang optimal. Adapun penelitian ini akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Pasundan 3 Bandung yang mana dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melalui rata-rata nilai raport semester sebelumnya yang nantinya dua kelas yang memiliki rata-rata nilai raport yang homogen akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil nilai raport kelas XII IPS yang didapatkan dari guru pelajaran geografi didapatkan rata-rata nilai raport XII IPS 1 sebesar 83,47, rata-rata nilai raport XII IPS 2 sebesar 82,98, serta rata-rata nilai raport XII IPS 3 sebesar 83,1.

Berdasarkan permasalahan dan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung”**. Media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) diaplikasikan kepada peserta didik kelas XII IPS 3 SMA Pasundan 3 Bandung. Materi yang digunakan adalah kompetensi 3.4 menganalisis karakteristik negara maju dan negara berkembang dalam konteks pasar bebas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) pada pembelajaran geografi di kelas eksperimen SMA Pasundan 3 Bandung?

2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar sebelum dengan sesudah tanpa penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) pada pembelajaran geografi di kelas kontrol SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari terjadinya penyimpangan ataupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilaksanakan di kelas XII IPS meliputi kelas eksperimen dan kontrol.
2. Materi pelajaran geografi yang digunakan adalah kompetensi 3.4 menganalisis karakteristik negara maju dan negara berkembang dalam konteks pasar bebas.
3. Penelitian dilaksanakan 1 pertemuan selama 3 JP atau 135 Menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) pada pembelajaran geografi di kelas eksperimen SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar sebelum dengan sesudah tanpa penggunaan media pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) pada pembelajaran geografi di kelas kontrol SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli sebagai pengembangan

keilmuan serta membantu guru dalam memilih media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber bagi pengembangan keilmuan pada bidang pendidikan geografi, khususnya dalam memperkaya keragaman jenis penelitian bagi Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pendidikan Indonesia.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Geografi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan minat belajar agar peserta didik dapat belajar secara optimal.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini menambah pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran yang baru yaitu permainan monopoli dan meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran geografi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya meningkatkan kinerja dan kompetensi pedagogik pada guru.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai suatu bahan pertimbangan ataupun perbandingan bagi penelitian selanjutnya. Sehingga didapatkan pengembangan yang lebih lanjut terhadap variabel yang perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam mengembangkan suatu kompetensi keilmuan pada tataran praktis melalui proses penelitian. Selain itu, penelitian ini sebagai pengalaman bagi peneliti dalam melakukan suatu penyelesaian masalah di lapangan hingga penyelesaian menyusun hasil penelitian.