

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan tempat belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki karakter religius, pengendalian diri, budi pekerti, serta kecerdasan yang diperlukan bagi dirinya, warga negara, dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat terus berkembang di berbagai bidang dan menjadi tolak ukur untuk kemajuan negara (UU RI Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan memegang peran yang sangat berarti untuk generasi mendatang. Perihal ini diatur dalam Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional, yang secara jelas mendefinisikan bawah, maksud serta tujuan pendidikan nasional. Undang- undang tersebut memberitahukan jika pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila serta UUD 1945, serta kebalikannya bertujuan bermanfaat tingkatkan keahlian membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sumber daya manusia di Indonesia diciptakan lewat proses pendidikan, tidak cuma manusia yang berilmu, namun membentuk sumber daya manusia yang berkepribadian sebagai penduduk negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dibutuhkan di semua lapisan warga, serta ada yang disebut proses belajar mengajar dalam pendidikan. Kedua proses tersebut nyatanya tidak bisa dipisahkan.

Keberadaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dalam kegiatan tersebut, dengan ketidakjelasan bahasa pada materi yang

disampaikan kepada siswa, dapat dibantu oleh suatu media seperti menjelaskan apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata atau kalimat tertentu,

khususnya keabstrakan materi dapat terwujud dengan adanya media ( Djamarah, 2013).

Media selaku fasilitas penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar adalah realitas yang tidak bisa dihindarkan. Dalam masa perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat, profesionalisme guru tidak cuma mempunyai keahlian mengajar siswa, namun pula wajib sanggup mengelola informasi serta ruang buat memfasilitasi aktivitas belajar siswa. Konsep dalam bidang ini meliputi tempat belajar, tata cara, media, sistem evaluasi, dan fasilitas serta prasarana yang dibutuhkan buat mengemas pembelajaran serta membentuk suatu bimbingan belajar buat mempermudah belajar siswa ( Daryanto, 2011).

Dalam proses pendidikan tidak hanya menekuni bentuk teori tetapi dimaksudkan untuk tingkatan kemampuan berpikir siswa. Tidak hanya itu juga dapat meningkatkan kemampuan serta sikap percaya diri yang besar dalam diri siswa. Dengan demikian, dibutuhkan kreativitas guru dalam proses pendidikan, tercantum pemanfaatan media. Pemanfaatan media mengajar yang sesuai dengan materi pengajaran dapat menunjang siswa dalam menyerap bahan pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan aspirasi dan perhatian baru, membangkitkan motivasi belajar, merangsang kegiatan belajar, dan terutama memberikan dampak psikologis bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran di awal mata pelajaran seharusnya sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi (informasi dan isi materi) pada saat itu. Tidak hanya membangkitkan motivasi dan atensi siswa, media pembelajaran pula bisa penyajian informasi/ membantu siswa tingkatan penjelasan peserta didik, penyajian data informasi lebih menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Ilmu Pengetahuan Sosial( IPS) ialah contoh mata pelajaran yang sangat memerlukan media pembelajaran dalam pelaksanaannya. Permainan monopoli diintegrasikan ke dalam topik yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri yakni bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang- cabang ilmu- ilmu sosial di antara lain sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial( Yustisia, 2007). Ilmu Pengetahuan Sosial pula bentuk penyederhanaan dari ilmu- ilmu sosial yang dipelajari secara terintegrasi maupun terpadu buat mencapai tujuan pendidikan( Sapriya: 2009).

Media Monopoli adalah salah satu media pembelajaran Menyenangkan. permainan monopoli ini Membiasakan diri dengan keadaan dan suasana masih semacam siswa biasa Bermain. Ulfaeni, dkk( 2017) menjelaskan bahwa ciri anak SMP pada dasarnya masih suka bermain sambil belajar. Dengan bermain sambil belajar akan menghasilkan aktivitas belajar lebih menarik serta membantu suasana belajar jadi lebih menyenangkan. media monopoli ini sanggup membangkitkan kemauan dan minat baru dan memotivasi siswa buat belajar sehingga memunculkan hasil belajar siswanya pula meningkat. Pemanfaatan media monopoli ini pula mengasyikkan untuk siswa sehingga suasana belajar yang terbentuk lebih mengasyikkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Betty Br Purba,S.Pd dengan jurusan Pendidikan Sejarah alumni dari Universitas Negeri Semarang yang menjadi guru IPS di SMP Negeri 3 Tigapanah dengan masa kerjanya selama 6.5 tahun di sekolah tersebut dalam membawa pembelajaran IPS belum pernah disajikan dengan media monopoli . Dihasilkan dari beberapa data seperti Pada saat pembelajaran selama ini guru hanya pemanfaatan media sekolah seperti peta, globe, dan gambar-gambar yang ada di buku teks dan internet serta Guru juga tetap bergantung pada buku pegangan. Selain itu, Penyampaian materi seringkali tanpa media dan hanya pemanfaatan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton menyebabkan siswa

menjadi cepat bosan dan kurang berminat dari proses pembelajaran IPS. Hal itu menyebabkan Minat belajar siswa pada pembelajaran IPS pun menjadi rendah sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas VII khususnya VII-3 rendah dengan persentase 50% peserta didik mengalami hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, perlu dicoba untuk mengubah permainan monopoli yang biasanya dimainkan oleh anak-anak menjadi permainan IPS, dimana siswa dapat bermain sambil belajar IPS. Dengan demikian, penulis menyatakan suatu game monopoli IPS yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS. Harapannya, dengan adanya sebuah media game monopoli IPS yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS. sehingga berubah menjadi mata pelajaran IPS lebih menarik dan dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yakni Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Suasana belajar yang membosankan dan tidak menarik
2. Guru belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran monopoli
3. Minat Belajar peserta didik rendah
4. Hasil belajar peserta didik rendah

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah, maka masalah yang akan diteliti dibatasi masalah mengenai pengembangan pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS , yang berdasarkan salah satu permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran

monopoli. Maka dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

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

Berdasarkan dengan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian yakni:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran Monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah diuraikan diatas,maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah?
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran Monopoli pada materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran monopoli pada Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### 1. Secara Teoritis

- a. memberikan informasi terhadap pengembangan ilmu pendidikan ,menambah refrensi dalam mengatasi masalah kesulitan pembelajaran IPS .Dapat dimanfaatkan sebagai literatur perbandingan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang mendatang .

### 2. Secara Praktis

#### a. Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan Media Monopoli yang lebih luas dan menarik

#### b. Siswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan siswa untuk mengetahui tentang materi Potensi Sumber Daya Hutan di Indonesia dengan pemanfaatan media Monopoli

#### c. Guru

penelitian ini dapat menjadi sarana bagi guru untuk dapat mengembangkan media Monopoli sebagai media dalam proses pembelajaran IPS