

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha dan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana yang mempunyai tujuan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memiliki kekuatan spiritual (keagamaan), pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan.¹ Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan yang diwujudkan dalam penerapan Kurikulum 2013 dimana pembelajaran tidak hanya berfokus pada ranah pengetahuan tetapi juga memperhatikan ranah sikap dan keterampilan dengan harapan peserta didik mempunyai pengalaman langsung dalam pembelajaran. Hal tersebut yang harus diperhatikan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran.²

Pembelajaran merupakan kegiatan di lembaga pendidikan yang mempunyai tujuan untuk menyalurkan ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Pada dasarnya, pendidikan mempunyai tujuan membekali peserta didik menuju perubahan tingkah laku baik dari segi moral, intelektual dan sosial supaya anak-anak mampu hidup secara baik sebagai makhluk sosial.³ Dalam setiap proses pembelajaran seringkali terjadinya kegagalan dalam komunikasi yang disebabkan oleh penyampaian materi pembelajaran yang kurang optimal sehingga tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut perlunya guru untuk memiliki sikap inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran dan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dengan cara mengubah pembelajaran menjadi lebih bermakna supaya lebih diminati oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran mempunyai lima komponen penting diantaranya tujuan, materi, metode, media dan evaluasi

¹ Mahmudi, *Ilmu Pendidikan (Mengupas Komponen Pendidikan)* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 31.

² Kadek Desyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Gusti Agung Okta Negara, "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 169.

³ Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran (Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 13.

pembelajaran.⁴ Tentunya lima komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Salah satunya yaitu media sebagai komponen pembelajaran yaitu dapat membantu dalam proses pembelajaran. Guru sebagai bagian penting dalam pendidikan yang tidak hanya sebagai fasilitator akan tetapi juga sebagai fasilitator untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan memperhatikan proses pembelajaran dengan cara memilih media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik karena tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi supaya pembelajaran menjadi Aktif dan lebih optimal dalam menyajikan materi pembelajaran.

Partisipasi aktif peserta didik dapat mempengaruhi dalam proses pengembangan berpikir, emosi dan sosial pada peserta didik. Untuk itu, guru berupaya secara optimal dalam mengembangkan keaktifan peserta didik dalam suatu mata pelajaran dengan menyajikan materi secara kreatif dan inovatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, akan menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pada faktanya, masih terdapat guru yang menggunakan metode konvensional dalam menyajikan materi dimana peserta didik hanya mendengarkan dan kemudian diberikan tugas. Sehingga pembelajaran terkesan menjenuhkan dan peserta didik merasa bosan dan akan berpengaruh kepada terhambatnya aktivitas peserta didik. Oleh sebab itu guru melakukan inovasi pembelajaran untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran.

Menurut Mustofa Abi Hamid, Media Pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi supaya dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik. Kegiatan pembelajaran termasuk proses komunikasi maka dari itu diperlukan media dalam pembelajaran dengan tujuan membantu proses komunikasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.⁵ Media pembelajaran dapat membantu merangsang pikiran, perasaan, meningkatkan semangat peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik. Sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Salah satu media yang

⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)*. 2, no. 1 (2019): 587.

⁵ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

menarik dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara langsung adalah permainan monopoli. Permainan monopoli termasuk media visual yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.

Media permainan monopoli adalah sebuah permainan yang menggunakan papan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain dapat membeli lahan sesuai dengan harga yang tertera. Umumnya, permainan monopoli adalah permainan untuk berlomba-lomba mengumpulkan kekayaan melalui aturan permainan. Jadi pemain akan menguasai semua petak melalui sistem pembelian, penyewaan dan pertukaran properti.⁶ Media permainan monopoli adalah suatu media permainan yang dapat menimbulkan proses pembelajaran yang menarik dan dapat membantu menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu media permainan monopoli mampu memberikan pengalaman belajar yang menciptakan keaktifan dari peserta didik dikarenakan terdapat aturan-aturan dan kompetensi dalam permainan monopoli tersebut.⁷

Ilmu Pengetahuan Sosial ialah salah satu mata pelajaran yang didalamnya mempelajari pengetahuan umum terkait lingkungan sosial dalam berbagai sisi. Banyaknya materi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menyerap informasi apalagi IPS mengandung banyak konsep dan padatnya bahan pelajaran sehingga peserta didik tidak mempunyai motivasi dalam belajar dan ketertarikan membaca pun akan berkurang. Hal tersebut menjadi beban bagi peserta didik yang menyebabkan sulit memahami materi. Kejenuhan akibat banyaknya konsep materi dapat diubah menjadi menyenangkan dengan menyelipkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah media pembelajaran monopoli yang di dalamnya terdapat pertanyaan yang harus dijawab sehingga akan menumbuhkan sikap kerja sama, komunikatif, interaksi dengan teman dan keaktifan peserta didik.⁸

Berdasarkan observasi pra penelitian oleh peneliti di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus mendapatkan informasi bahwa terdapat

⁶ Dessy Triana Relita dan Karnia, "Pengaruh Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung," *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 2 (2021): 126.

⁷ Suarni et al., "Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara kabupaten Tindar," *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi* 15, no. 1 (2023): 80, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/quagga/article/view/5105/pdf>.

⁸ Gaya Mentari dan Suhirman, "Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 3, no. 1 (2021): 78.

permasalahan dalam pembelajaran IPS bahwa ketika pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru, terdapat peserta didik yang tidur, melamun dan mengobrol dengan temannya. Terlebih lagi interaksi antar peserta didik kurang berkembang. Masih terdapat peserta didik yang senang menyendiri dan tidak mau berkumpul dengan teman lainnya. Selain itu terdapatnya peserta didik yang kurang dalam bekerja sama, berdiskusi dan saling membutuhkan dalam kegiatan berkelompok. Apalagi guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan peserta didik menjadi jenuh.⁹

Melihat dari adanya permasalahan yang telah dijelaskan di atas. Maka perlu adanya perbaikan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS dengan cara yang tepat yaitu menggunakan media permainan edukatif dan inovatif sehingga mengubah kondisi pembelajaran dari membosankan menjadi menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan peserta didik. Permainan edukatif mempunyai manfaat seperti mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Media permainan edukatif yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPS media permainan monopoli.

Namun terdapat beberapa hal yang menjadikan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli kurang berjalan dengan maksimal. Hal tersebut dapat diketahui ketika dalam pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang tidak ikut andil dalam kelompoknya untuk berdiskusi, kurang percaya diri dan masih ada peserta didik yang malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya dengan kelompoknya. Inilah beberapa hal yang masih dijumpai oleh peneliti ketika melakukan observasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli pintar.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perlu adanya penelitian yang lebih lanjut guna mengkaji dan mengulas lebih dalam suatu riset penelitian mengenai penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengambil judul **“Penggunaan Media Permainan Monopoli Pintar dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus.”**

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan batasan terkait dengan objek kajian yang diteliti. Tujuannya supaya peneliti tidak terjebak mengenai

⁹ Observasi di MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus, 12 Januari 2023

sumber data yang tidak sesuai dengan tema kajian yang diteliti yang diperoleh dari observasi di lapangan. Fokus dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.

C. Rumusan Masalah

Terdapatnya permasalahan yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?
2. Bagaimana respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dijelaskan oleh peneliti. Maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?
2. Bagaimana respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memiliki manfaat memberikan kontribusi untuk mengembangkan proses pembelajaran IPS, mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dan berorientasi pendidikan karakter.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini maka dapat memberikan kontribusi kepada sekolah supaya meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPS dan memperhatikan sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang pembelajaran yang lebih baik supaya tercipta pembelajaran yang mengesankan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat bermanfaat kepada pendidik. Dikarenakan nantinya media ini dapat bermanfaat untuk pendidik dalam membantu proses pembelajaran supaya dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS yaitu dikarenakan pembelajaran yang menarik dan inovatif.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan motivasi belajar IPS dan menumbuhkan kerja sama, motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dikarenakan dalam media pembelajaran monopoli terdapat aturan dan persaingan antar kelompok.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran IPS yang menarik dan inovatif dengan tujuan meningkatkan keaktifan peserta didik.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Pertama

Pada bagian pertama berisi mengenai cover, pengesahan ujian Munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, Abstrak, Moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar atau grafik.

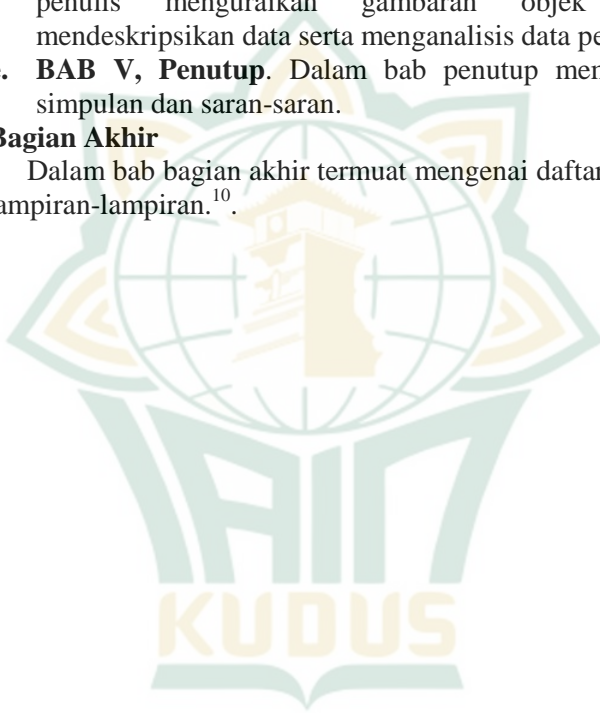
2. Bagian isi meliputi:

a. **BAB 1 Pendahuluan.** Terdiri atas latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang terkait dengan judul penelitian.

b. **BAB II Kerangka Teori.** Pada bab ini penulis pada poin pertama, menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul dalam penelitian ini. Kemudian pada poin

kedua, yaitu penelitian terdahulu yang relevan dengan judul. Poin ketiga yaitu kerangka berfikir, dalam kerangka berfikir memuat peta konsep yang digunakan sebagai dasar dalam kegiatan pengumpulan serta analisis data.

- c. **BAB III, Metode Penelitian.** Bab ini memuat jenis dan pendekatan yang digunakan oleh penulis, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data serta teknik analisis data.
 - d. **BAB IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Pada bab ini penulis menguraikan gambaran objek penelitian, mendeskripsikan data serta menganalisis data penelitian.
 - e. **BAB V, Penutup.** Dalam bab penutup memuat tentang simpulan dan saran-saran.
3. **Bagian Akhir**
 Dalam bab bagian akhir termuat mengenai daftar pustaka dan lampiran-lampiran.¹⁰



¹⁰ Lembaga Penjaminan Mutu, *Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana (Sarjana)* (Kudus, 2018).