

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia agar dapat menerapkan nilai-nilai kebaikan seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan merupakan suatu kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai salah satu dari tujuan nasional. Tindakan yang dilakukan adalah dengan pembelajaran didalam kelas yang diikuti oleh peserta didik sebagai individu yang secara sadar belajar dan juga guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikannya sebagai individu yang diharapkan.

Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran termasuk pelajaran ekonomi. Ekonomi merupakan istilah yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek dalam kehidupan ini berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan istilah tersebut. Mulai dari peristiwa jual beli, kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, serta

menabung. Ekonomi dalam arti sempit adalah aturan rumah tangga. Secara luas, ekonomi berkaitan dengan kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan (Kinanti, 2016: 6).

Dalam kegiatan pembelajaran tentu memuat beberapa komponen yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Menurut Djamarah (2013:41), dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran tersebut ialah adanya media pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Karena saling berkaitan, media dengan komponen pembelajaran lainnya tentu tidak bisa dipisahkan, karena media dan komponen lainnya agar saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran dan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Terdapat dua unsur yang amat penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Selain satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu (Arsyad Azhar. 2011:19).

Selain itu Menurut Daryanto (2013:5) media pembelajaran secara umum memiliki kegunaan, antara lain :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Hanick (dalam Sanjaya, 2012: 57) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Dalam dunia pendidikan segala bentuk perantara tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sanjaya, 2012: 60).

Dalam dunia pendidikan semua bentuk sarana pembelajaran disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan oleh tenaga pendidik kepadanya, disamping itu pula harus mampu membangkitkan motivasi belajar para peserta didik tersebut. Sarana pembelajaran seperti buku cetak memang masih sangat dibutuhkan dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang sedang diajarkan. Di dalam proses pendidikan di sekolah,

seorang guru memiliki tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai seorang pengajar, guru memiliki tugas untuk menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai seorang pendidik guru bertugas untuk membina dan membimbing anak didiknya agar dapat menjadi manusia yang aktif, kreatif, dan mandiri.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, untuk itu mutu pendidikan di suatu sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya. Aunurrahman (2009:4) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran di kelas, seorang guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik.

Tetapi dalam proses pembelajaran yang telah diamati oleh peneliti saat kegiatan observasi, masih banyaknya guru yang terpaksa menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, tentunya harus ada cara ataupun metode dan media pembelajaran baru, unik serta menyenangkan. Karena dalam pelaksanaannya guru diberi kebebasan maupun wewenang untuk memanfaatkan berbagai macam metode dan media pembelajaran yang membangkitkan motivasi, perhatian dan kreativitas dari peserta didik itu sendiri.

Dari hasil penyebaran angket observasi awal kepada 30 siswa/i kelas X IPS 2 SMAN 2 Kota Jambi serta informasi dari hasil wawancara terhadap guru ekonomi SMAN 2 Kota Jambi. Berdasarkan hasil angket observasi awal, diketahui sebanyak 87% responden menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran ekonomi. Setelah dilakukan analisis

terhadap hasil angket observasi tersebut menyangkut kesulitan-kesulitan seperti apa yang ditemukan siswa selama mempelajari mata pelajaran ekonomi, maka diperoleh informasi sebagai berikut: (1) kesulitan dalam memahami materi, (2) kurangnya motivasi siswa untuk belajar materi yang dianggap mudah.

Disamping itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru ekonomi SMAN 2 Kota Jambi, diperoleh data bahwa guru masih mengandalkan bahan ajar cetak yaitu buku paket, sehingga pembelajaran ekonomi tidak tersampaikan secara maksimal. Kondisi itu semakin terasa dikarenakan guru hanya menyampaikan materi dengan metode konvensional yaitu ceramah. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan inovasi yang dilakukan oleh guru ditambah lagi adanya keterbatasan waktu dan ruang yang dimiliki untuk mengembangkan media dan metode pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa mata pelajaran ekonomi sedikit sulit dipahami dan cenderung membosankan bagi siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa guna menggugah perhatian serta membantu penyampaian materi.

Menurut Munadi (2013:163), permainan atau game merupakan media yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Permainan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Selain itu game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru mengatasi keterbatasan penyampaian materi. Oleh sebab itu, penelitian

pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam dunia pendidikan, tujuannya untuk mengembangkan media efektif yang digunakan di sekolah. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media permainan monopoli dimana media tersebut diharapkan dapat memotivasi dan merangsang minat belajar siswa untuk mempelajari yang terdapat pada media pembelajaran.

Belajar sambil diiringi sebuah permainan, dapat membuat seseorang memiliki daya ingat yang lebih daripada belajar dengan cara biasa. Dengan adanya sebuah permainan dalam penelitian ini yaitu permainan monopoli sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih termotivasi serta merasa senang dan bersemangat dalam belajar. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir siswa tergerak untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik (Setyawan, 2015:5).

Anggapan bahwa mata pembelajaran ekonomi sebagai mata pelajaran yang membosankan dan hanya berisi hapalan. Ditambah oleh cara belajar konvensional juga dianggap kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu suatu pengembangan media pembelajaran permainan berupaya menarik perhatian keaktifan dan motivasi siswa kembali bersemangat untuk belajar. Media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi dipilih karena media permainan tersebut memiliki beberapa kelebihan, menurut Yuliani (2015:30) diantaranya adalah (1) pembelajaran yang dilakukan lebih menarik karena menggunakan media game, sehingga siswa tidak jenuh atau bosan. (2) permainan ini lebih kompleks sehingga dapat melatih ketelitian dan

kesabaran siswa. (3) permainan dapat menimbulkan efek rasa senang dan ingin tahu (4) melatih daya serap pemahaman dari orang lain. (5) meningkatkan partisipasi anak.

Media pembelajaran monopoli ini akan dikembangkan pada Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Materi ini digunakan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli karena materi ini merupakan materi yang memerlukan ingatan yang kuat, banyak siswa yang kesulitan dalam menghafal, terutama terhadap komponen dalam sub materi yang begitu banyak.

Dari uraian diatas, peneliti ingin melakukan Penelitian Pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa Kelas X SMAN 2 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang diteliti dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran Ekonomi untuk SMA Kelas X?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran Ekonomi untuk SMA Kelas X?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian pengembangan ini memiliki tujuan:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran Ekonomi untuk SMA Kelas X

2. Mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran Ekonomi untuk SMA Kelas X.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media permainan monopoli yang berisikan materi dan soal.
2. Media pembelajaran monopoli terdiri dari komponen yang kompleks untuk menunjang permainan berjalan dengan benar.
3. Media pembelajaran monopoli dibuat menarik dan berwarna.
4. Media pembelajaran monopoli dapat dimainkan didalam maupun diluar kelas.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih bahan ajar yang efektif, efisien dan menarik dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran ekonomi.

2. Bagi Siswa

Menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena proses pembelajaran yang monoton dan meningkatkan penguasaan materi yang diberikan guru.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan sebagai sumber belajar mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan penelitian media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran monopoli disusun sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan didalam dan diluar kelas secara mandiri oleh siswa kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Ahli media memiliki pemahaman tentang kriteria media pembelajaran berupa permainan yang baik, khususnya media pembelajaran monopoli.
3. Ahli materi memiliki pemahaman yang baik mengenai materi yang terkandung dalam media pembelajaran monopoli.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dibatasi pada hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *APK adobe Flash* permainan monopoli untuk siswa kelas X
2. Penilaian dan uji kelayakan (persepsi) media pembelajaran berbasis permainan monopoli hanya dilakukan dalam satu kelas saja.
3. Dalam tahap uji coba hanya terbatas pada untuk mengetahui persepsi media yang dikembangkan.

4. Materi yang ada dalam media dibatasi pada satu materi pembelajaran berbasis permainan monopoli hanya terkait pada materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi.

1.7 Defini Istilah

Untuk menghindari terjadinya persepsi yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Monopoli adalah suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan point melalui aturan pelaksanaan permainan.
2. Mata pelajaran ekonomi, pembelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.