

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting untuk kehidupan manusia agar mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian yang dimilikinya melalui pendidikan. Menurut Poerbakawatja & Harahap (1982) pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan si anak ke sikap kedewasaan yang selalu diartikan mampu memiliki tanggung jawab moral dari segala perbuatannya, orang dewasa itu adalah orang tua si anak atau orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru-guru di sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala- kepala asrama dan sebagainya. Tujuan utama pendidikan sendiri pada dasarnya adalah untuk menciptakan siswa yang cerdas dan perubahan tingkah laku yang baik dalam intelektual, moral dan juga kehidupan sosialnya. Untuk mewujudkan perubahan-perubahan tersebut tentu perlu adanya usaha yang dilakukan oleh banyak pihak, terutama guru di sekolah.

Pendidikan dibedakan menjadi tiga jenis menurut Sudjana (2015), yakni: 1) Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi yang berorientasi akademis dan umum yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus; 2) Pendidikan informal adalah proses dimana setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari; 3) Pendidikan nonformal adalah setiap kegiatan terorganisasi dan tersistematis, di luar sistem pembelajaran di sekolah, dilakukan secara mandiri atau yang sengaja dilakukan untuk melajayani siswa tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya. Dari ketiga jenis pendidikan di atas dapat digunakan untuk membedakan program pendidikan yang termasuk ke dalam setiap jalur pendidikan, bahwa pendidikan nonformal tidak identik baik dengan pendidikan formal maupun dengan pendidikan informal.

Menurut Bintarto (1977) dalam (Setiawan & Sutedjo, 2016) mata pelajaran Geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan ilmu pengetahuan

yang mempelajari tentang sebab-akibat pada setiap gejala atau fenomena yang terjadi di permukaan bumi, baik peristiwa maupun permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan untuk kepentingan pembangunan. Pada tahun pelajaran 2022/2023 semua sekolah sudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara *luring* dan sudah menggunakan kurikulum merdeka untuk siswa kelas X di beberapa sekolah. Salah satunya sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka adalah SMA Negeri 51 Jakarta. Hal ini menimbulkan *culture shock* pada siswa dikarenakan pembelajaran sebelumnya masih menggunakan kurikulum darurat (kurikulum 2013 yang disederhanakan) dan kegiatan pembelajaran dilakukan secara *daring* akibat pandemi COVID-19. Kurikulum merdeka ini menggunakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, pembelajaran akan semakin lebih maksimal agar siswa dapat memiliki waktu yang cukup dalam memahami konsep dan memperkuat kompetensinya. Menggunakan kurikulum merdeka artinya satu mata pelajaran hanya mendapatkan waktu dua jam pelajaran selama seminggu termasuk mata pelajaran Geografi.

Pembelajaran Geografi memiliki beberapa permasalahan di Indonesia yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih belum maksimal. Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Geografi terbagi menjadi dua, yakni internal dan eksternal. Permasalahan internal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Kecenderungan spesialisasi yang semakin tajam; dan 2) Adanya adopsi pendekatan dari berbagai bidang kajian lain yang tidak berbasis wilayah ke dalam ilmu Geografi. Hal tersebut mengakibatkan menjauhnya para geografiwan dari fitrah Geografis sehingga akan memudarnya pemahaman ilmu geografi secara utuh sebagai suatu entitas keilmuan (Nofrion, 2018). Sedangkan permasalahan eksternal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Faktor keluarga disebabkan oleh orang tua yang tidak pernah memperhatikan kegiatan belajar siswa ketika di rumah karena orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya; dan 2) Faktor masyarakat disebabkan oleh waktu luang siswa yang digunakan untuk melihat media massa, seperti Tiktok dan Instagram (Karlina & Arisanty, 2021).

Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan adalah karena kurangnya para guru dalam menggali potensi siswa. Guru hanya selalu menggunakan metode

ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang di bawakan oleh guru. Para pendidik seringkali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswa. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, guru sebagai salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar dituntut harus dapat mempersiapkan kegiatan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Guru harus paham dan terampil untuk menyesuaikan media pembelajaran dalam materi pelajaran yang digunakan dengan kemampuan siswa. Di SMA Negeri 51 Jakarta sendiri guru geografi masih menggunakan media PPT (*Power Point*) sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat para siswa menjadi kurang antusias dalam belajar geografi di kelas, hal ini didapati karena penulis saat masa PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) di sekolah SMA Negeri 51 Jakarta melihat langsung pembelajaran dari para siswa disana.

Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran yaitu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Bentuk dari media pembelajaran saat ini sangat bervariasi, ada yang berupa media gambar, diagram dan terdapat beberapa media yang memanfaatkan media elektronik seperti televisi dan komputer. Penggunaan media haruslah disesuaikan dengan materi dan kondisi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan menumbuhkembangkan kreatifitas guru dalam mengajar dan dapat membuat siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan diharapkan siswa memiliki minat untuk belajar pada pelajaran tersebut karena menjadi lebih bersemangat dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang ada dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Kapp (2012) gamifikasi adalah konsep yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berpikir untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan suatu

masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar kognitif siswa. Meski awalnya banyak digunakan untuk marketing, gamifikasi kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamification berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa. Para siswa kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta lebih menyukai konsep bermain sambil belajar, yang dimana salah satu guru di SMA Negeri 51 Jakarta menggunakan media seperti *Kahoot* dan *Quizizz*, hal tersebut membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang sudah mengikuti perkembangan gamifikasi masa kini adalah *Genially*. *Genially* merupakan media pembelajaran masa kini yang memiliki banyak fitur di dalamnya, salah satunya adalah *Gamification* yang dapat menarik bagi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan aktif dan tidak membosankan untuk mencapai hasil belajar kognitif yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Genially* Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 51 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran geografi khususnya pada materi dinamika litosfer.
2. Siswa lebih menyukai proses pembelajaran sambil bermain.
3. Media pembelajaran *Genially* belum pernah diterapkan pada pembelajaran geografi pada kelas X di SMAN 51 Jakarta

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* pada materi dinamika litosfer terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X 5 SMA Negeri 51 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* pada materi dinamika litosfer terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X?”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yang di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Genially* Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan salah satu masukan dalam menggunakan media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar hasil belajar kognitif siswa dalam belajar mata pelajaran Geografi meningkat, yakni dengan menggunakan gamifikasi pada *Genially* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan selama pembelajaran Geografi melalui pengalaman belajar sambil bermain yang akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar geografi.

- c. Bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi di daerah yang dikajinya dan dapat dijadikan sumber tambahan dalam melakukan penelitiannya.

