

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

Pendidikan menjadi hal penting untuk membentuk manusia yang berilmu, berbudaya, berakhlak, serta mampu menghadapi segala tantangan yang akan datang pada era globalisasi saat ini (Alwi, 2017). Kunci kemajuan suatu bangsa terletak pada pendidikan seperti yang tertera di Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa misi pendidikan adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bernilai. Dalam rangka membentuk kehidupan masyarakat, tujuannya adalah untuk mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu jenis pendidikan yang seringkali dibahas dan mendapat perhatian lebih dari pemerintah adalah pendidikan formal. Dalam penyelenggaraannya, pendidikan formal tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah terutama di kelas. Terdapat dua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas yaitu guru dan peserta didik (Padhila, 2021).

Interaksi yang diciptakan antara guru dengan peserta didik yang terjadi selama pembelajaran di dalam kelas harus bersifat dua arah, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi yang disampaikan oleh guru saja melainkan juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Walaupun begitu, guru juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dan muncul minat serta keinginan untuk belajar (Alwi, 2017). Proses pembelajaran seperti itu harus dilaksanakan pada semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran Geografi.

Mata Pelajaran Geografi pada hakikatnya adalah mata pelajaran dengan pengetahuan yang kompleks bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman

spasial, lingkungan, dan kewilayahan serta proses-proses yang berkaitan dengan hal tersebut (Alwan, 2017). Secara keilmuan, geografi terdiri atas dua kajian utama yaitu geografi fisik dan geografi manusia dimana kedua kajian tersebut dimuat dalam Capaian Pembelajaran dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Geografi pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) mulai dari kelas X, XI, sampai kelas XII.

Melihat dari kompleksnya materi pembelajaran Geografi, peserta didik mengeluhkan sulitnya memahami materi pelajaran tersebut. Kesulitan memahami materi pelajaran dikarenakan banyaknya istilah atau kosakata asing serta bentukan-bentukan muka bumi yang sulit dibayangkan. Fakta tersebut peneliti temukan melalui wawancara informal yang dilakukan bersama peserta didik dan observasi ketika peneliti melakukan Praktik Keterampilan Mengajar di SMAN 54 Jakarta. Berdasarkan keterangan guru Geografi SMAN 54 Jakarta yang juga didapatkan melalui wawancara informal, materi geografi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik adalah materi mengenai Geografi Fisik yaitu pada bab Fenomena Geosfer dengan sub babnya yaitu Litosfer, Pedosfer, Atmosfer, Hidrosfer, Biosfer dan Antroposfer. Sama seperti keterangan yang diberikan peserta didik, hal tersebut dikarenakan banyaknya istilah atau kosakata asing serta bentukan-bentukan muka bumi yang sulit untuk dibayangkan.

Kesulitan peserta didik dalam pemahaman materi mata pelajaran Geografi dibuktikan melalui rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas X Tahun Ajaran 2022/2023 yang rendah. Nilai rata-rata PAS keseluruhan kelas X adalah sebesar 72,75. Jelas sekali bahwa nilai rata-rata tersebut masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 75.

Salah satu pokok bahasan lingkup Geografi Fisik yang dikeluhkan dan dirasa sulit oleh peserta didik adalah materi Hidrosfer yang termuat dalam bab Fenomena Geosfer dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan. Kesulitan yang dirasakan oleh peserta didik tersebut terbukti melalui nilai Ulangan Harian Kelas X di tahun ajaran sebelumnya yaitu Tahun Ajaran 2021/2022 yang sudah mempelajari materi Hidrosfer sebelumnya. Rata-rata Ulangan Harian materi

Hidrosfer di kelas X pada tahun ajaran tersebut adalah sebesar 71,82. Tentu saja nilai rata-rata Ulangan Harian itu masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini mendukung materi Hidrosfer untuk dijadikan sebagai materi yang digunakan dalam penelitian ini.

Secara garis besar, materi Hidrosfer membahas tentang siklus hidrologi, perairan darat, dan perairan laut. Beberapa dari pokok bahasan tersebut dianggap sulit oleh peserta didik karena terlalu banyak materi pelajaran yang harus dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya pada video *youtube*, *powerpoint*, dan gambar menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik menjadi cepat bosan sehingga peserta didik akan cepat lupa dengan materi yang disampaikan (Laili dkk., 2019). Padahal melalui media pembelajaran, konsep pelajaran yang abstrak dan kompleks dapat menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan jelas. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran secara tepat menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran (Wena, 2009).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Flashcard* dipilih sebagai solusi dari permasalahan tersebut. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu berukuran kecil yang memuat ilustrasi, gambar atau simbol-simbol pada sisi depan dan memuat keterangan pada sisi belakangnya (Hayati, 2021). *Flashcard* menjadi salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Dengan dilakukannya beberapa modifikasi, media *Flashcard* digunakan dalam proses pembelajaran materi hidrosfer karena media ini merupakan media yang berbasis visual yang mana dapat memvisualisasikan konsep-konsep materi hidrosfer yang sulit dibayangkan oleh peserta didik. Melalui *flashcard*, guru dapat menciptakan sebuah permainan edukatif untuk penguatan materi pelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya sehingga peserta didik dapat merasakan belajar sambil bermain tanpa adanya rasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung (Maulidah et al., 2021). Media *flashcard* juga dianggap sebagai media yang dapat memberi kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media

pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian (Ikhwan, 2014).

Mata pelajaran Geografi memang sudah diajarkan sejak tahun pertama peserta didik berada di jenjang pendidikan SMA yaitu sejak kelas X. Sebagai seseorang yang baru memasuki jenjang pendidikan baru, tentunya peserta didik perlu beradaptasi dengan mata pelajaran yang mereka pelajari di SMA, termasuk mata pelajaran Geografi. Materi pelajaran Geografi yang banyak dan kompleks membuat peserta didik mengeluhkan sulitnya mengingat materi pelajaran tersebut terutama pada lingkup Geografi Fisik. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran *flashcard* dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut karena *flashcard* merupakan media pembelajaran visual yang menyampaikan pesan melalui gambar yang mana akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pelajaran.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi mata pelajaran Geografi yang kompleks serta sulit untuk dipahami dan diingat oleh peserta didik, khususnya pada bab fenomena geosfer materi Hidrosfer.
2. Pembelajaran Geografi yang kurang interaktif karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik cepat bosan dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik akibat rendahnya daya ingat peserta didik terhadap materi telah yang disampaikan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, masalah pada penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran yang kurang bervariasi dan interaktif. Sehingga ruang lingkup penelitian ini hanya berfokus untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi hidrosfer mata pelajaran Geografi di SMAN 54 Jakarta.

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

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi hidrosfer mata pelajaran Geografi di SMAN 54 Jakarta?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik.

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti, sebagai peningkatan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan sebagai sarana pemecahan masalah yang peneliti temukan di SMAN 54 Jakarta.
- b) Bagi Pendidik, sebagai referensi untuk kebaharuan media pembelajaran dalam pembelajaran Geografi.
- c) Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi sehingga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat materi mata pelajaran Geografi khususnya materi Hidrosfer serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.