

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan mampu berkembang dan bahkan bisa terbelakang dalam banyak hal. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsinya individu dalam masyarakat, tetapi juga membantu dalam pembentukan kepribadian, etika, dan moral seseorang. Dalam konteks hak asasi manusia, pendidikan diakui sebagai hak setiap warga negara. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa hak ini terpenuhi dan bahwa pendidikan tersedia untuk semua orang tanpa diskriminasi.

Kebijakan pemerintah untuk mewajibkan 12 tahun pendidikan formal, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki akses ke pendidikan yang memadai. Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang pendidikan menengah di Indonesia yang dilanjutkan setelah melaksanakan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Pada tingkat sekolah menengah atas (SMA), peserta didik biasanya mengikuti pendidikan dari Kelas 10 hingga Kelas 12. Peran guru di sekolah menengah atas (SMA) sangat penting dalam membimbing dan mengajar peserta didik hingga mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, penilaian peserta didik tidak hanya berfokus pada peringkat atau perbandingan antar peserta didik, tetapi lebih menekankan pada pengembangan karakter dan potensi masing-masing individu. Kurikulum ini menekankan pentingnya mengakomodasi bakat dan kecerdasan setiap peserta didik. Prinsip dari kurikulum merdeka belajar adalah

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa beban yang berat akibat tuntutan pencapaian.

Dengan demikian, dalam Kurikulum Merdeka, penilaian tidak hanya berfokus pada angka atau peringkat, tetapi juga mempertimbangkan kemajuan individual, peningkatan keterampilan, dan perkembangan karakter peserta didik. Guru di sekolah menengah atas (SMA) akan berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam mendukung peserta didik mencapai potensi terbaik mereka tanpa memberikan tekanan yang berlebihan.

Namun, penting untuk diingat bahwa kurikulum merdeka belajar masih relatif baru dan sedang dalam tahap pengembangan di Indonesia. Implementasinya dapat bervariasi antara sekolah dan daerah. Oleh karena itu, guru diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan aktif. Guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Pembelajaran harus kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan banyak model, metode, dan media pembelajaran yang tersedia. Guru harus kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah membuat media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan mudah diingat untuk peserta didik. Beberapa ciri-ciri media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum Merdeka adalah video pembelajaran, aplikasi pendidikan, modul pembelajaran, game edukasi dalam aktivitas belajar.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang lebih berfokus pada mempelajari bumi menggunakan berbagai ilmu pendukung dalam sudut pandang geografi yang menggunakan pendekatan kompleks wilayah, keruangan, dan lingkungan. Karena itu, selain studi di lapangan, media pembelajaran di kelas sangat penting untuk mendukung pembelajaran geografi. Dalam pembelajaran geografi, guru menggunakan berbagai media audio-visual, model (*mock-up*), komputer berbasis SIG, *slide*, objek nyata yang memanfaatkan lingkungan sekitar, dan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara informal yang dilakukan bersama peserta didik dan observasi ketika peneliti melakukan Praktik Keterampilan Mengajar di SMAN

54 Jakarta. peserta didik merasa kesulitan memahami materi pelajaran tersebut. Kesulitan memahami materi pelajaran dikarenakan sulit membayangkan bentukan atau bentang alam muka bumi serta banyak istilah asing yang sulit diingat. Dan berdasarkan wawancara informal yang dilakukan dengan guru Geografi SMAN 54 Jakarta bahwa materi Geografi Fisik pada bab Fenomena Geosfer dimana sub bab nya terdiri dari Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer, dan Antroposfer.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 54 Jakarta, peneliti menemukan bahwa peserta didik menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran yang diambil dari *YouTube*. Guru juga menggunakan *Microsoft PowerPoint*, yang biasa digunakan dalam pendidikan modern, serta *Quizziz* dan *Kahoot*, yang digunakan dalam pembelajaran interaktif. Namun, beberapa guru menghadapi masalah dan kesulitan menggunakan teknologi media, terutama membuat media online yang interaktif. Media pembelajaran yang tidak menarik perhatian peserta didik dapat menyebabkan mereka bosan, sulit memahami materi, dan hasil belajar yang rendah yang tidak sesuai dengan harapan.

Selain itu hasil belajar yang didapat dari peserta didik di SMAN 54 masih tergolong kategori yang rendah. Hal ini berdasarkan hambatan yang ditemukan di lapangan pada materi bab pemetaan yaitu penginderaan jauh dan sistem informasi geografi. Mereka belum mampu memvisualisasikan komponen pada penginderaan jauh dan sistem informasi pada peta, peserta didik mengandalkan hafalan teoritis saja.

Hal ini didukung pada hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru geografi di SMAN 54 Jakarta jika hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan bergantung pada hafalan. Hasil belajar yang masih tergolong rendah ini diperkuat dengan data hasil belajar mereka sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X (Kurikulum Merdeka)

Rentang Nilai	Frekuensi
1-20	2
21-40	7
41-60	11
61-80	14
81-100	2
Jumlah	36

Sumber: Hasil ulangan harian Bab 2 Kelas X (Kurikulum Merdeka) di SMAN 54 Jakarta sebelum dilakukan remedial

Tabel di atas menunjukkan hanya 12 peserta didik memenuhi nilai KKM dalam pembelajaran geografi, dan 24 peserta didik belum mendapatkan nilai setidaknya 75 sebagai KKM. Banyak dari siswa mendapat hasil belajar di bawah nilai minimum KKM, yaitu 75. Rata-rata nilai peserta didik adalah 58,61. Oleh karena itu, perlu adanya perlakuan yang tepat terhadap peserta didik untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X (Kurikulum 2013 Revisi)

Rentang Nilai	Frekuensi
1-20	2
21-40	6
41-60	10
61-80	16
81-100	2
Jumlah	36

Sumber: Hasil ulangan harian Bab 1 Dinamika Litosfer Kelas X (Kurikulum 2013 Revisi) di SMAN 54 Jakarta sebelum dilakukan remedial

Tabel di atas menunjukkan bahwa banyak peserta didik memiliki hasil belajar yang berada di bawah nilai minimum KKM, yaitu 75, dan rata-rata siswa hanya 60,27. Dalam pembelajaran geografi, hanya 14 peserta didik yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM, dan 22 peserta didik belum mendapatkan nilai yang

melebihi KKM. 75. Oleh karena itu, Dinamika Litosfer adalah materi yang tepat untuk digunakan dalam penelitian kelas X (Kurikulum Merdeka).

Berdasarkan masalah yang diuraikan, peneliti percaya bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan makna pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah permainan edukasi, terutama dalam pengajaran mata pelajaran seperti Geografi. Dengan memadukan permainan dan pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan edukasi harus tetap mempertahankan pendekatan saintifik dan strategi pembelajaran yang efektif. Ini dapat termasuk memberikan teka-teki atau tantangan yang berkaitan dengan geografi, mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, dan mendorong peserta didik untuk bekerja sama.

Suheir Hassan Khairalseed Dafalla, (2016) *“The Impact Of Educational Games On The Academic Achievement Of Fifth Grade Students In Science”*, dalam jurnalnya mengatakan bahwa *“The strategy of educational games the motivations and desires of the students in the experimental group which helped to achieve the goals of the lesson”* (Strategi permainan edukasi memotivasi keinginan peserta didik dan membantu mencapai tujuan pembelajaran). Oleh karena itu, dalam pernyataan tersebut permainan edukasi mampu menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta terjadinya interaksi antara individu. Karena dalam permainan edukasi banyak hal positifnya.

Dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, maka peneliti merasa perlu melakukan adanya pengaruh media Kartu Domino Geografi pada pembelajaran geografi. Media tersebut yang nantinya akan menjadi permainan edukasi. Kartu Domino Geografi ini berisikan materi pembelajaran Litosfer dengan sub bab materi Dinamika Litosfer yaitu, Lapisan Bumi dan Tektonisme, Vulkanisme, serta Tenaga Eksogen (Pelapukan, Erosi, Mass Wasting, dan Sedimentasi). Materi ini dipilih agar peserta didik dapat mengamati dan mengetahui materi tersebut agar mudah diingat dan membayangkan bentukan muka dengan baik.

Tujuan menggunakan media tersebut untuk menyediakan media pembelajaran yang menggabungkan belajar dan bermain, agar pembelajaran semakin menarik dan efektif, khususnya pada peserta didik kelas X. Tujuan lain dari pengaruh media kartu Domino Geografi adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, mutu proses pembelajaran meningkat, akhirnya hasil belajar pun meningkat pula. Oleh karena itu, dengan adanya media tersebut, diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran Geografi. Mereka dapat belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian yang dilakukan peneliti adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMAN 54 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan di atas, identifikasi permasalahannya adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana dan belum pernah menerapkan media pembelajaran Kartu Domino Geografi.
2. Terbatasnya keterampilan guru dalam membuat media interaktif.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk menarik perhatian peserta didik serta media pembelajaran kurang inovatif.
4. Pasifnya peserta didik dan motivasi belajar yang minim, serta hasil belajar pada peserta didik yang rendah.
5. Materi Geografi yang cukup banyak dan sulit dipahami peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu membatasi masalah yang berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino geografi pada materi dinamika litosfer terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 54 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino geografi pada materi dinamika litosfer terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 54 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 54 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Dengan menggunakan media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif yang memiliki konsep belajar yang dikolaborasikan dengan bermain, penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik. Contohnya, menggunakan Kartu Domino Geografi dapat meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik.

b) Bagi Peserta Didik

Menciptakan pengalaman baru dan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik untuk memahami materi terutama materi Dinamika Litosfer melalui penggunaan kartu Domino Geografi, yang akan meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik.

