

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bersaing dalam pembangunan ilmu pengetahuan. Pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan. Hal ini diperkuat pada permasalahan pendidikan di Indonesia, misalnya di daerah 3T masih banyak anak yang tidak mengenyam pendidikan yang layak. Kurniawan (2016) menyebutkan berbagai macam permasalahan pendidikan nasional menjadi tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas sehingga mutu pendidikan Indonesia tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia. Permasalahan pendidikan dibedakan dalam ruang lingkup makro dan mikro. Dalam ruang lingkup makro diantaranya kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru dan efisiensi efektivitas pendidikan. Sedangkan dalam lingkup mikro masalah pendidikan meliputi metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana kurang memadai dan rendahnya prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut menjadi segala bentuk masalah yang harus dihadapi oleh program-program pendidikan di Indonesia.

Tantangan permasalahan pendidikan paling umum disebabkan karena lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran terjadi sebuah timbal balik antara guru dengan peserta didik untuk membantu peserta didik agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan. Proses interaksi belajar mengajar sebagai inti dari kegiatan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan. Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar meliputi sumber belajar, media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan dan penilaian hasil belajar. Usra et al., (2018) melalui proses interaksi maka pembelajaran di dalam lingkungan belajar dapat berjalan dengan optimal.

Penggunaan media menurut Saptorini (2012) menjadi salah satu penunjang

berupa sarana yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman et al., (2014) Seluruh benda yang berguna dalam penyampaian materi dari guru kepada peserta didik dapat menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian peserta didik sehingga terjadi proses belajar disebut dengan media. Yanti et al., (2018) menyatakan penggunaan media yang inovatif dan kreatif diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk lebih antusias dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh Mukuan (2016) bahwa tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari penerapan media yang diterapkan oleh guru atau pendidik di kelas, sehingga menurut Hasanah & Putrawangsa (2018) harapan belajar diharapkan lebih variatif serta membuat peserta didik lebih banyak terhibur dan menyenangkan.

Media permainan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Media permainan yang didukung dalam media pembelajaran cukup efektif karena peserta didik dapat belajar tanpa tekanan karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan. Media ludo menjadi salah satu media pembelajaran sederhana dan edukatif yang menarik minat belajar peserta didik serta mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Menurut Thobroni (2015), saat bermain terjadi proses belajar sehingga mengubah reaksi individu, sikap serta pengalaman peserta didik. Permainan ludo sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya: (1) Permainan sangat menyenangkan, menghibur, dan menarik untuk dilakukan karena terdapat unsur kompetisi di dalamnya; (2) Terdapatnya partisipasi aktif dari peserta didik; (3) Menimbulkan umpan balik langsung sehingga kegiatan pembelajaran menjadi optimal.

Permainan papan ludo merupakan jenis media yang mengandalkan indera penglihatan yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mudah untuk dicerna dan diingat. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Gale yang mengemukakan teori kerucut pengalaman bahwa melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar. Gahara (2019) mendefinisikan semakin konkret siswa mempelajari bahan ajar maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh

siswa begitupun sebaliknya. Menurut Desstya (2013) penggunaan papan permainan membuat peserta didik dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret.

SMAN 17 Jakarta menjadi salah satu objek penelitian. Pada sekolah tersebut peneliti mengidentifikasi terdapat adanya masalah dalam proses pembelajaran seperti keterbatasan guru dalam memanfaatkan penggunaan media yang interaktif. Adapun fakta temuan bahwa beberapa media pembelajaran geografi tidak dipergunakan dengan baik. Keterbatasan penggunaan media yang ada di SMAN 17 Jakarta tentunya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut mengimplikasikan mengenai minimnya media pembelajaran yang dimiliki sekolah sehingga perlu adanya inovasi media edukatif yang diterapkan.

**Tabel 1.** Nilai Sumatif Mapel Geografi Peserta Didik

<b>Kelas</b>	<b>Nilai</b>
X-A	55
X-B	63
X-C	53
X-D	57
X-E	61
X-F	54
X-G	49
X-H	46

*Sumber: Data Computer Based Test (CBT) SMAN 17 Jakarta*

Berdasarkan **Tabel 1.** nilai akhir pengetahuan kognitif berdasarkan perhitungan rata-rata CP Sumatif Pada Mata Pelajaran Geografi Semester Ganjil dapat dilihat bahwa nilai akhir pengetahuan kognitif seluruh kelas X masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Sekolah. Keterbatasan penggunaan media yang tidak hanya berdampak terhadap hasil belajar, tetapi berdampak juga terhadap karakter peserta didik dalam menyikapi pembelajaran. Peserta didik merasa mata pelajaran Geografi membuat peserta didik menjadi mengantuk dan jenuh pada akhirnya dikelas didapati peserta didik ada yang tertidur, lebih banyak yang mengobrol, bermain gawai, dan lebih memilih di kantin.

Selain keterbatasan media pembelajaran, diketahui bahwa guru dalam mengajarkan materi Geografi lebih berfokus menggunakan metode ceramah dengan

menampilkan *slide* PPT dan hanya mengacu pada buku ajar cetak panduan belajar. Hal ini mengakibatkan dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan peserta didik terlihat kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut karena pembelajaran yang cenderung monoton membuat peserta didik bosan, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi malas, kurang bersemangat dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini jelas kurang sesuai dengan standar proses pembelajaran yang telah ditetapkan dimana proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Nurrita (2018) berpendapat walaupun hal tersebut merupakan media dan metode pembelajaran yang baik, namun ketersediaan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi motivasi mereka untuk belajar.

Siskawati (2016) menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar peserta didik, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya agar dapat mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti menerapkan Ludo sebagai media pembelajaran karena dianggap sebagai salah satu media pembelajaran edukatif yang menggunakan konsep bermain sambil belajar sejalan dengan pendapat Witdawati (2016). Ludo Geografi digunakan untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep materi Biosfer. Dengan alternatif media dan inovasi dalam dunia pendidikan tersebut, maka media ludo yang digunakan dalam penelitian ini

terinspirasi dari permainan ludo yang telah dimodifikasi peraturannya. Modifikasi ini berupa desain papan permainan, penambahan kartu soal, kartu ganjil dan kartu pintar yang mencakup bahasan materi biosfer pada topik biota, bioma dan konservasi pemanfaatan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Ludo Geografi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi biosfer kelas X di SMAN 17 Jakarta.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Keterbatasan guru dalam penggunaan media yang interaktif dan edukatif sebagai proses pembelajarann sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran yang masih *teach oriented* menyebabkan tidak tuntasnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi.
3. Diperlukan media pembelajaran Ludo Geografi sebagai salah satu media pembelajaran edukatif yang menggunakan konsep bermain sambil belajar agar meningkatkan antusiasme dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam memahami konsep materi Biosfer.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini dirumuskan masalah “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Ludo Geografi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Biosfer Kelas X Di SMAN 17 Jakarta Barat?”.

### **1.4. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan agar fokus dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Ludo Geografi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Biosfer kelas X di SMAN 17 Jakarta.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut uraian manfaat yang diharapkan, antara lain:

### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

1. Mengidentifikasi media pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya di SMAN 17 Jakarta Barat
2. Mengetahui pemanfaatan perangkat media pembelajaran dalam bidang pendidikan yang dibutuhkan saat ini dalam proses belajar mengajar
3. Memperkaya literatur dan modifikasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan terhadap kompetensi profesional guru-guru Geografi di sekolah serta dapat meningkatkan pengawasan proses belajar mengajar terhadap guru pada umumnya dan guru Geografi pada khususnya
2. Bagi Pendidik, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi tambahan tentang permainan Ludo Geografi Biosfer terhadap hasil belajar peserta didik sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam memilih perangkat media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain untuk digunakan dalam proses pembelajaran Geografi
3. Bagi Peserta didik, penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran karena menggunakan Ludo Geografi berbasis permainan yang menarik
4. Bagi Peneliti, hasil penyusunan media permainan Ludo Geografi dapat menjadi referensi dalam penyusunan media pembelajaran yang interaktif dan efisiensi