

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dicapai melalui suatu proses pembelajaran yang berlangsung secara berulang dan saling berkaitan (Handayani, 2016). Pembelajaran merupakan suatu proses dimana seseorang memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai positif (Riyana, 2018). Pembelajaran juga dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang mendukung siswa belajar, agar proses pembelajaran berjalan optimal. Pembelajaran yang optimal dapat dicapai ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, tersampainya materi dengan baik, strategi pembelajaran yang tepat, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat (Maidatul, 2020).

Menurut Gerlach dan Ely (1980) dalam Kristanto (2016), media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang mendorong pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Kemudian menurut Romiszowsky (1988) dalam Kristanto (2016), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang berperan sebagai pembawa komunikasi dari sumber seperti orang atau sumber lain kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Media terbagi menjadi enam kategori diantaranya teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia (Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda 2008 dalam Kristanto, 2016)

Salah satu sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selama proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Kristanto, 2016). Menurut Azhar Arsyad dalam Nurrita (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar. Sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Salah satu media yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap hasil belajar adalah media permainan kartu domino. Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Heksanti, 2012). Kartu domino merupakan jenis media yang mengandalkan indera penglihatan yang

berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mudah untuk dicerna dan diingat (Fernando, 2007). Kartu domino cenderung mengarah ke dalam media pembelajaran yang sifatnya permainan yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar (Azizah, 2020). Menurut Montessori anak akan dapat membedakan makna dengan objek sebenarnya melalui bermain dan mereka akan mempelajari dan menyerap semua yang terjadi di lingkungannya (Sudono, 2000 dalam Yus, 2013). Menurut Forbel benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak (Sudono, 2000 dalam Yus, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Gale yang mengemukakan teori kerucut pengalaman bahwa melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri siswa akan mendapatkan pengalaman belajar. Semakin konkret siswa mempelajari bahan ajar maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa begitupun sebaliknya (Gahara, 2019). Menurut Desstya (2013), penggunaan media kartu membuat siswa dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada kelas X s.d XII jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di satuan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah Geografi dan pada kelas X jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga dapat mempelajari Geografi pada pelajaran lintas minat. Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan semua aktivitas dan gejala yang terdapat di bumi. Aktivitas dan gejala yang dipelajari dalam geografi meliputi Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer, Antroposfer, dan Biosfer (Rahmawati & Mukminan, 2018).

Berdasarkan observasi penulis ketika melakukan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMAN 3 Tangerang, terlihat bahwa kegiatan Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi cenderung minim menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Dalam kegiatan pembelajaran guru lebih berfokus pada transfer ilmu yang didominasi oleh metode ceramah, pemberian tugas dan media *PowerPoint*. Walaupun semua itu termasuk media dan metode pembelajaran yang baik.

Namun, ketersediaan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi motivasi mereka untuk belajar (Nurrita, 2018).

Kemudian berdasarkan data yang diberikan oleh Guru Geografi di SMAN 3 Tangerang, yaitu hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2022/2023

Kelas	Nilai
X.1	44
X.2	48
X.3	44
X.4	48
X.5	48
X.6	46
X.7	43
X.8	49
X.9	49
X.10	47

Sumber: Guru Geografi SMAN 3 Tangerang, 2022

Terlihat bahwa rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas X di SMAN 3 Tangerang pada Mata Pelajaran Geografi Semester 1 di seluruh kelas masih belum mencapai nilai KKM Sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil nilai tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya minim penggunaan media pembelajaran yang bervariasi yang mengakibatkan rendahnya antusias peserta didik mengikuti pembelajaran geografi. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar (Newby, Stepich, Lehman & Russel, 2000 dalam Kristanto, 2016). Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran (Heksanti, 2012).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nursanti Idapitasari, 2021 penggunaan kartu domino pada pembelajaran alogaritma dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, diperoleh data tingkat keaktifan siswa meningkat dari 46,7% menjadi 76,7%. Demikian juga dengan hasil belajar yang diperoleh dari 55,33 meningkat menjadi 75,33. Ini menunjukkan bahwa

penggunaan kartu domino yang dilaksanakan di SMAN 1 Bodeh berpengaruh positif bagi siswa yaitu dapat memotivasi siswa untuk tidak takut matematika. Serta bagi guru sebagai inovasi dalam mengemas pembelajaran yang kreatif.

Oleh karena itu, peneliti mengambil kesempatan menggunakan media pembelajaran kartu domino yang diharapkan dapat merangsang ketertarikan siswa menerima pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, khususnya pada Mata Pelajaran Geografi Materi Litosfer sub bab Tenaga Endogen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah media berbasis permainan disenangi oleh siswa?
2. Bagaimana cara penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran geografi ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X di SMAN 3 Tangerang ?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa pada salah satu sub materi litosfer yaitu tenaga endogen di SMAN 3 Tangerang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Salah Satu Sub Materi Litosfer yaitu Tenaga Endogen di SMAN 3 Tangerang ?”

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif khususnya pada mata pembelajaran geografi.
2. Diharapkan penelitian ini menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi peneliti lanjut sebagai acuan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media kartu domino dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Serta mampu membangkitkan minat belajar siswa agar termotivasi lebih aktif dalam belajar.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi para guru untuk menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran. Serta mampu menjadi alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang penggunaannya mempermudah proses pembelajaran.