

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang di dalamnya terdapat penyampaian informasi dan bahan pembelajaran (Ariski, 2018). Penyampaian informasi yang ada dalam pembelajaran merupakan informasi mengenai suatu pelajaran yang sebelumnya telah disusun oleh pendidik, fasilitator, atau sumber lain yang akan disampaikan pada peserta didik melalui proses pembelajaran tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Ahdar bahwa hakikat pembelajaran berupa perencanaan sebagai suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran sendiri memiliki berbagai model yang dikemukakan oleh banyak ahli dengan desain yang berbeda antara satu sama lain, akan tetapi setiap model tersebut terdapat komponen yang termasuk pokok seperti tujuan, materi, media, strategi, dan evaluasi (Putri, 2018). Dengan demikian evaluasi termasuk penting dan menjadi komponen pokok yang selalu ada dalam pembelajaran. Maka dari itu proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan evaluasi.

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran. Evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk alternatif pengambilan keputusan (Rahman & Nasryah, 2019). Dengan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik yang kemudian hasil dari evaluasi ini akan dijadikan tolak ukur terhadap langkah atau keputusan apa yang akan diambil setelah dilakukannya evaluasi tersebut. Dimensi kompetensi yang perlu dicapai ialah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Asrul et al., 2014). Begitupun dalam kegiatan evaluasi yang seharusnya tidak hanya berfokus pada ranah kognitif saja.

Pada kenyataannya masih banyak yang menerapkan kegiatan evaluasi dalam bentuk tes dengan memberikan soal secara langsung kepada peserta didik dan seringkali

membuat peserta didik merasa tidak berminat ketika evaluasi berlangsung. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil pengamatan pada peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 71 Jakarta yang dilakukan peneliti ketika Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) yang dimulai pada bulan Juli 2022 terkait mata pelajaran geografi yaitu selama proses pembelajaran berlangsung kegiatan evaluasi yang dilakukan yaitu melalui tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan pokok bahasan tertentu yaitu biasa disebut sebagai tes formatif. Tes tersebut biasanya dalam bentuk tes tulis atau tes menggunakan *google form* secara online, baik tes tulis maupun menggunakan *google form* memiliki konsep yang sama yaitu berupa pertanyaan yang mengharuskan peserta didik untuk menjawabnya sehingga dengan evaluasi berupa tes secara langsung tersebut tanpa menggunakan media menjadikan peserta didik tidak memiliki minat dalam melakukan evaluasi, ini terlihat pada saat peneliti mengobservasi yaitu ketika guru mulai memberikan soal tes secara langsung peserta didik pun tidak menunjukkan perasaan senang.

Minat pada diri peserta didik memiliki peran penting yaitu dapat memudahkan peserta didik menciptakan konsentrasi pada pikiran (Ananda & Hayati, 2020). Dengan menggunakan tes pemberian soal secara langsung tanpa media membuat peserta didik tidak berminat untuk melakukan evaluasi. Pada tes yang konvensional dengan cara memberikan soal secara langsung akan tepat jika digunakan untuk mengukur ranah kognitif, akan tetapi tidak tepat jika digunakan untuk mengukur ranah afektif padahal dalam cakupan tujuan pendidikan memuat kognitif, afektif, dan psikomotorik (Putri, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan tes dalam evaluasi ini dirasa belum memenuhi kebutuhan untuk menilai dari ranah afektif dan psikomotorik. Selain itu berdasarkan pengamatan peneliti juga ditemukan bahwa banyak peserta didik yang tidak menunjukkan perasaan senang ketika proses evaluasi berupa tes ini dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media evaluasi tertentu yang dapat menilai secara komprehensif dan dapat membuat evaluasi menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) ialah mata pelajaran geografi. Geografi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang bumi beserta dengan segala fenomena di dalamnya. seperti yang dikemukakan pada Seminar Lokakarya Nasional Geografi di IKIP Semarang tahun 1989 yang menjelaskan bahwa geografi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang kesamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan. Dengan begitu geografi merupakan ilmu yang mendeskripsikan lingkungan dan hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya dan melihat dalam konteks hubungan antar ruang (Hermawan, 2009).

Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media evaluasi berbasis permainan. Media evaluasi berbasis permainan ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membuat peserta didik merasa menjadi lebih berminat selama proses evaluasi dilakukan. Media evaluasi berbasis permainan yang akan dikembangkan peneliti adalah permainan jenga. Dalam penelitian ini peneliti akan memodifikasi permainan jenga menjadi Jenga Geografi (JeGe). Jenga adalah sebuah permainan membangun balok-balok hingga menjadi sebuah menara yang tinggi. Dalam memainkan jenga ini yaitu setiap peserta akan mengambil satu balok dan meletakkannya di paling atas menara, permainan ini dilakukan hingga menara balok roboh. Alasan dalam memilih permainan jenga adalah permainan ini dapat dimainkan oleh banyak orang sehingga dapat diaplikasikan dengan mudah di kelas.

Dalam menjadikan permainan jenga sebagai media evaluasi peneliti akan mengembangkan permainan jenga ini dengan membuat kartu yang berisi pertanyaan yang nantinya akan dijawab langsung oleh pemain, setiap pemain melakukan gilirannya dalam menjalankan permainan. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Jenga Geografi (JeGe) Sebagai Media Evaluasi Geografi Pada Materi Lapisan Atmosfer Kelas X SMAN 71 Jakarta”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. diperlukan adanya media evaluasi yang menyenangkan yaitu media evaluasi berbasis permainan untuk membangun suasana yang tidak tegang dan lebih menyenangkan sehingga dapat memicu minat peserta didik
2. media evaluasi yang digunakan oleh guru belum komprehensif yaitu hanya meliputi ranah kognitif

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah yang akan peneliti ambil ialah kelayakan dalam pengembangan media evaluasi dengan permainan jenga pada mata pelajaran geografi materi lapisan atmosfer kelas X SMA Negeri 71 Jakarta

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Kelayakan Pengembangan Permainan Jenga Geografi (JeGe) Sebagai Media Evaluasi Pada Materi Lapisan Atmosfer Kelas X SMA Negeri 71 Jakarta?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan permainan Jenga Geografi (JeGe) sebagai media evaluasi pada materi lapisan atmosfer kelas X SMA Negeri 71 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan pengembangan media

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif dalam media evaluasi pada materi lapisan atmosfer di Sekolah Menengah Atas (SMA) sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat pada diri peserta didik ketika mulai dilakukannya evaluasi.

2. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam mengembangkan media evaluasi khususnya pengembangan media jenga geografi materi lapisan atmosfer.

3. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan pengalaman baru dan meningkatkan minat peserta didik ketika melakukan evaluasi terkhusus materi lapisan atmosfer menggunakan media jenga geografi.

