

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar dapat melangsungkan kehidupan dengan sebagaimana mestinya (Alpian et al, 2019) Karena urgensinya bagi kehidupan manusia. Negara pun mengatur regulasi penyelenggaraan pendidikan dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Hal ini disebabkan pendidikan mempunyai peranan yang sangat krusial dalam membangun suatu bangsa melalui peningkatan kapasitas sumber daya manusia (Ekayani, 2017) Karena pada hakikatnya pendidikan harus mampu menjadikan manusia dapat memenuhi seluruh hajat dan menghadapi tantangan yang ada di kehidupan manusia (Hendrawan, 2015 dalam Nugraha et al, 2020)

Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melaksanakan kegiatan belajar-mengajar yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran terhadap suatu materi tertentu (Ilham, 2019) dalam implementasi kegiatan belajar-mengajar, terdapat banyak hal yang mempengaruhi efektifitas proses belajar-mengajar. Contohnya seperti manajemen kelas yang baik (Erwinsyah, 2017), kesiapan guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar di dalam kelas (Wote dan Sabarua, 2020), serta pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Gultom, 2012)

Peran media pembelajaran sendiri dalam proses belajar-mengajar memegang posisi yang penting, dimana penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keinginan baru siswa terhadap suatu materi, membangkitkan motivasi dan rangsangan baik pada kegiatan belajar, serta menimbulkan perspektif psikologis siswa yang baik pada kegiatan belajar (Junaidi, 2019) Oleh sebab itu dengan beragam dampak positif yang dapat diciptakan dalam

penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga erat dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebagai luaran dari kegiatan belajar-mengajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurrita (2018), pengaruh dari media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa adalah disebabkan dengan adanya media pembelajaran, proses belajar-mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan mudah. Tak hanya itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membuat siswa memahami materi secara nyata terutama kepada bentuk materi yang abstrak. Selain penelitian tersebut, menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Karo Rohani (2018) dikatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang paling tepat dan efisien untuk menyampaikan materi yang diajarkan secara lebih mudah agar hasil belajar siswa sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Hal ini disebabkan hasil belajar siswa sendiri dipengaruhi sekitar 75% dari indera pengelihatan, sekitar 12% dari indera pendengar, dan sekitar 13% dari panca indera lainnya (Hotimah et, al 2019) Dengan presentase ini sebagai pendidik kita dapat memilih media pembelajaran yang kaya akan visual agar peluang untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan lebih besar.

Salah satu media pembelajaran berbasis visual yang kerap digunakan sebagai media pembelajaran adalah *puzzle*. Alasan mengapa *puzzle* kerap dipilih sebagai salah satu media pembelajaran adalah karena *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, mengasah daya ingat dan kreativitas peserta didik, serta merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Ayesha et al, 2017 dalam Sanjaya et al, 2019) Selanjutnya, dalam penelitian Fatya et al (2021) dikatakan bahwa *puzzle* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi yang relatif abstrak atau sulit seperti kimia dapat meningkatkan hasil pembelajaran, karena siswa menjadi lebih tertarik dan senang untuk mempelajari materi tersebut,

dan pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, L (2016) penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dari siklus I ke siklus II sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan sebesar 80%.

Dengan adanya referensi penelitian serupa dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendaaygunaan media pembelajaran *puzzle* dapat digunakan pula dalam proses pembelajaran geografi. Salah satunya dalam materi keanekaragaman hayati. Hal ini disebabkan keanekaragaman hayati merupakan materi yang sangat penting diketahui oleh siswa secara baik karena Indonesia merupakan suatu negara yang memiliki mega biodiversitas terbesar kedua di dunia setelah Brazil (Setiawan, 2022) yang mana dengan fakta tersebut, apabila sumber daya alam Indonesia dikembangkan secara baik dapat memberikan manfaat yang besar baik secara ekonomi, kesehatan, sosial, dan budaya (Septian, 2018).

Oleh sebab itu berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Keanekaragaman Hayati Indonesia Terhadap Hasil Belajar Materi Keanekaragaman Serta Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Pada Siswa Kelas XI SMAN 14 Jakarta” Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media belajar *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia terhadap hasil pembelajaran materi keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia serta macam bioma tempat fauna dan flora tersebut berkembang pada kelas XI di SMAN 14 Jakarta

Adapun alasan pemilihan SMAN 14 Jakarta sebagai lokasi penelitian adalah selain SMAN 14 Jakarta merupakan tempat pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar peneliti, SMAN 14 Jakarta merupakan salah satu SMA bereputasi baik yang mana diharapkan dengan implementasi media pembelajaran *Puzzle* Keanekaragaman Hayati Indonesia dapat membawa pengaruh positif pada hasil pembelajaran kognitif siswa yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia terhadap hasil belajar keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 14 Jakarta.
2. Bagaimana media pembelajaran *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia dapat memaksimalkan pembelajaran keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 14 Jakarta.
3. Seberapa besar presentase keberhasilan penggunaan media pembelajaran *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia terhadap hasil belajar keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 14 Jakarta.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada serta keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti, maka pembatasan masalah pada penelitian ini akan difokuskan hanya untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia terhadap hasil pembelajaran materi keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 14 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan pada poin A dan B, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *puzzle* keanekaragaman hayati Indonesia terhadap terhadap hasil pembelajaran materi keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 14 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan terdapat beberapa manfaat yang didapatkan baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang diharapkan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Dengan menciptakan media pembelajaran *puzzle* keragaman hayati Indonesia dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengajarkan materi keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia yang diajarkan pada siswa SMA kelas XI sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

- b. Bagi Peserta Didik

Dengan menciptakan media pembelajaran *puzzle* keragaman hayati Indonesia dalam penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan pengalaman baru dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi keanekaragaman serta persebaran flora dan fauna di Indonesia.

- c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi wadah pembelajaran peneliti selaku calon tenaga pendidik untuk memilih media belajar yang tepat dan efektif untuk mendukung hasil belajar siswa terutama dalam kegiatan belajar-mengajar mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas.