

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran geografi pada jenjang kelas X kerap bersifat teoritik dan tekstual, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Media tradisional seperti buku paket dan ceramah guru dianggap membosankan dan tidak menarik siswa untuk aktif belajar. Dasar-dasar geografi termasuk konsep-konsep ruang, prinsip, objek geografi yang merupakan fondasi penting bagi pemahaman geografi lebih lanjut. Namun, karena bersifat abstrak dan teoritik, materi ini sering membuat siswa pasif bila disampaikan secara konvensional. Bintarto (1977), mengungkapkan bahwa geografi adalah ilmu yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan hakikat bumi, menganalisis fenomena alam yang terhampar di dalamnya, serta memetakan dinamika interaksi manusia dengan lingkungan mereka. Geografi menjadi jalan untuk memahami keterhubungan antara elemen-elemen bumi dalam ruang dan waktu.

Berdasarkan Peraturan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, pendidikan geografi bertujuan untuk memberi peserta didik kemampuan dalam memahami struktur ruang, serta interaksi antara lingkungan dan wilayah. Pembelajaran ini juga bertujuan menanamkan kesadaran ekosistem yang lebih mendalam, mengajak siswa untuk bijaksana dalam memanfaatkan sumber daya alam, serta memahami pluralitas budaya sebagai bagian dari keberagaman eksistensial (Depdiknas, 2006). Secara keseluruhan, pendidikan geografi memberikan wawasan mendalam bagi siswa tentang posisi mereka dalam ruang dan waktu, serta hubungan mereka dengan lingkungan.

Pelajaran Geografi yang diajarkan di sekolah menengah atas pada proses pembelajarannya, terdapat sejumlah rintangan yang harus diatasi dengan kesadaran

mendalam terhadap hambatan-hambatan tersebut. Menurut Asnawir & Basyiruddin Usman dalam (Musfiquon, 2012) Hambatan-hambatan ini bersumber dari berbagai faktor, seperti penggunaan bahasa yang terlampau verbal dan kurang bermakna, gangguan perhatian, ketidakjelasan interpretasi pesan, serta rendahnya keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi pada 09 Mei 2025 di MAN 1 Kota Bekasi ditemukan bahwa media pembelajaran yang diaplikasikan selama ini adalah *Slide* presentasi dari Power Point yang ditampilkan proyektor dengan dominasi guru yang tinggi di kelas dan belum ada praktikum sebagai penunjang teori yang telah ada. Disini yang berperan aktif adalah guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat sehingga aktivitas dan kreatifitas siswa kurang nampak. Selain itu, pada materi kelas X lain seperti peta, SIG, dan penginderaan jauh guru terkadang menggunakan Google Maps dan referensi peta dari internet sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Terkait dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang harus dicapai oleh siswa, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang relevan dan mengena substansi materi pelajaran. Melalui media pembelajaran, alat peraga yang ada disekolah dapat digunakan sebagai sumber belajar. Peran guru disini sebagai pembimbing, artinya guru menuntun siswa untuk melihat dan memperagakan pesan-pesan visual dari alat peraga tersebut. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran geografi. Keberadaan media ini juga membantu pengajar, karena materi yang disampaikan dengan bantuan media sering kali lebih menarik dan mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi lebih mendalam (Sudjana & Rivai, 2010).

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah permainan edukatif, seperti *puzzle* atau teka-teki. Salah satu bentuk permainan *puzzle* ini adalah *Maze*, di mana siswa diajak untuk mengatasi labirin dan menemukan jalan keluar. Permainan ini

bukan hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan konsentrasi, keterampilan koordinasi tangan-mata, serta kemampuan motorik halus siswa (Khomariyah, 2012). Sejalan dengan itu, menurut (Aftika, 2020), media *puzzle* adalah alat yang memecah tulisan atau gambar menjadi potongan-potongan kecil yang kemudian disusun menjadi kata atau gambar yang teratur. Alat ini mendukung siswa dalam belajar kesabaran dan kerja tim. Oleh karena itu, penelitian menggunakan permainan *maze* yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran geografi terkhusus materi dasar-dasar geografi.

Pemilihan *Maze* sebagai media pembelajaran didasari pada kemampuannya untuk meningkatkan pembelajaran geografi di kelas karena dalam permainan *Maze*, siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, membangun pemahaman mereka secara konstruktif. Interaksi aktif ini memperkuat ingatan dan pemahaman siswa, serta membantu mereka untuk mengaplikasikan informasi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan media yang tepat sangat berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa.

Melihat peran krusial media dalam pembelajaran, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Maze* dalam mengajarkan materi dasar geografi kepada siswa kelas X di MAN 1 Kota Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media *Maze* efektif terhadap pembelajaran geografi dan mendukung kualitas pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar dari latar belakang masalah yang sudah dibahas, peneliti mengidentifikasi masalah utama dalam penelitian ini, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran geografi kurang bervariasi sehingga sulit menarik perhatian dan minat siswa untuk memahami materi secara menyeluruh.

2. Pembelajaran menjadi kurang efektif apabila guru hanya berkonsentrasi pada ceramah jarang bahkan tanpa melibatkan siswa dalam interaksi aktif.
3. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya minat terhadap materi yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Kajian ini dibatasi pada pengukuran efektivitas media *Maze* dalam penyampaian materi dasar geografi bagi siswa kelas X di MAN 1 Kota Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan refleksi terhadap yang telah dibahas dan identifikasi permasalahan yang diperoleh, maka dijadikan pegangan dalam penelitian ini sebagai rumusan masalah adalah

“Bagaimana efektivitas penggunaan media *Maze* dalam mengajarkan materi dasar geografi pada siswa kelas X di MAN 1 Kota Bekasi?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media *Maze* dalam pembelajaran geografi pada siswa kelas X di MAN 1 Kota Bekasi.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung transfer pengetahuan yang mendalam bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Media *maze* diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan membantu pendidik mencapai tujuan pendidikan secara kognitif, afektif, dan konatif.

b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media *maze* diharapkan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk memahami materi geografi dengan lebih mendalam.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi pengalaman praktis bagi peneliti dalam mengembangkan keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang relevan dan esensial, khususnya dalam pembelajaran geografi.



Intelligentia - Dignitas