

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata “ilmu” yang dapat didefinisikan sebagai pengetahuan sistematis yang disusun memakai metodologi tertentu untuk menjelaskan fenomena tertentu dalam bidang pengetahuan tertentu, dan ‘pendidikan’ yang merujuk pada proses pengajaran, pelatihan, dan pembimbingan individu melalui berbagai langkah dan tindakan untuk membantu mereka berkembang dalam hal sikap dan perilaku, membentuk istilah “ilmu pendidikan.” Oleh karena itu, ilmu pendidikan dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan sistematis yang berkaitan dengan pendidikan (Rahman et al., 2022).

Presiden Republik Indonesia (2017) dalam UU No.20/2003 Proses pendidikan yang disengaja dan terorganisir bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang memungkinkan setiap siswa secara aktif membantu perkembangan potensi mereka. Tujuan utama pendidikan itu sendiri yakni untuk membangun individu agar mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang berkembang, kecerdasan intelektual, karakter moral, dan kemampuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sosial, nasional, dan internasional. Kata “pendidikan” awal mulanya berasal dari kata kosakata bahasa Yunani yakni “paedagogia,” yang memiliki arti “seni membimbing anak-anak untuk mewujudkan potensi mereka.” Dalam konteks Jerman, pendidikan didefinisikan sebagai proses mengembangkan dan membangkitkan potensi alami anak-anak (Nurkholis, 2013). Beberapa komponen pendidikan diperlukan dalam proses ini karena pendidikan merupakan upaya untuk memaksimalkan potensi individu.

Bintarto, (1977) dalam (Setiawan & Sutedjo, 2016) menyatakan bahwa geografi adalah mata pelajaran yang diajarkan di SMA yang memakai beragam metodologi untuk menganalisis penyebab dan dampak dari semua aktivitas dan masalah di permukaan bumi.

Masih terdapat sejumlah masalah dalam cara geografi diajarkan, terutama di Indonesia, yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal. Secara umum, masalah yang muncul saat mempelajari geografi bisa terbagi jadi dua kelompok: internal dan eksternal. Akibat faktor eksternal, siswa memandang geografi sebagai topik yang membosankan, repetitif, dan tidak menyenangkan, yang mengurangi signifikansinya di mata mereka. Setuasih (2010). Adapun masalah internal, geografi sebagai mata pelajaran seperti halnya kehilangan esensi ilmiahnya, terutama karena mengadopsi metode dari disiplin ilmu lain yang tidak didasarkan pada konsep-konsep geografis. sabari yunus (2013) dalam(Diansyah, 2018).

Media pembelajaran ialah alat fisik yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membantu menyampaikannya informasi pembelajaran. Sumber daya pembelajaran dahulu terbatas pada kapur, spidol, buku teks, dan papan tulis. Seperti yang dijelaskan dalam definisi media pembelajaran di atas, media pembelajaran menekankan bahwa semua alat fisik yang dapat membantu pengajar menyampaikan materi, seperti laptop, komputer, papan tulis, buku teks, atau apa pun dianggap sebagai media pembelajarannya (Yaumi, 2017). Pendapat Tafonao (2018), Segala sesuatu yang dianggap bermanfaat dalam membantu instruktur dalam menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, baik berupa benda fisik maupun non-fisik, dan dengan demikian mendorong pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, disebut sebagai media pembelajaran.

Mengingat teknik pembelajaran menentukan media mana yang sesuai untuk diubah agar dapat menyampaikan materi pembelajaran atau pesan sesuai dengan kondisi dan situasi tertentu, fungsi media dalam pembelajaran dapat dianggap sangat penting, bahkan sebanding dengan fungsi metode pembelajaran. Ada setidaknya tiga peran media dalam pembelajaran, yaitu sebagai alat yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa (Hasan et al., 2021).

Melihat temuan observasi saat PKM pembelajarannya di SMAN 14 Jakarta, menurut guru Geografi ada beragam permasalahannya yang kerap

terjadi di sekolah, misalnya siswa tidak atau terlambat mengumpulkannya tugas, lalu ada siswa yang membolos dalam mata pelajaran geografi disekolah. Guru geografi di SMAN 14 Jakarta menuturkan bahwa pada materi peta di mata pelajaran geografi, kelas X.6 dan X.7 terbilang kurang dalam minat belajar. Hal ini disebabkan karena pada materi peta dinilai sukar untuk dipahami yang disebabkan banyak komponen-komponen yang harus dimengerti oleh siswa. di sisi lain, pemilihan Media dan metode yang digunakan oleh guru pengajar juga bisa dibbilang terbatas, karena adanya kendala ini bisa dikatakan kurangnya minat belajar para siswa.

Para siswa menuturkan bahwasannya mereka kerap senang jika ada pengajar atau guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran yang seru, dimana mereka bisa melakukan pembelajaran yang diselingi dengan bermain, seperti *quizziz*, *Kahoot* dan lain sebagainya.

Geomokshapat diambil dari bahasa india, terdiri dari kata “*Moksha*” yang memiliki makna kebebasan, dan lambang tangga dalam permainan ini merupakan lambang menuju kebebasan, dimana setiap yang mendapati petak berisikan tangga maka ia lebih dekat menuju kebebasan. sedangkan “*patam*” yang memiliki arti keburukan, dimana lambang ular pada permainan ini menandakan keburukan, jika pemain menginjak logo yang berisikan ular maka ia menjauh dari kebebasan. Moksha Patam adalah sebuah permainan yang saat ini dikenal sebagai permainan ular tangga. sedangkan kata “*Geo*” yang berarti Geografi dan kata Geomokshapat adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi sedemikian rupa, yang diharapkan dapat dipakai di kelas untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Tujuan utama Geomoksaphat sebagai sebuah media pembelajaran adalah untuk menyelesaikan aktivitas selama program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kebosanan siswa dapat berkurang dengan memasukkan komponen pendidikan ke dalam permainan sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Permainan Geomoksaphat (Ular Tangga geografi) adalah variasi dari permainan klasik Ular Tangga, di mana beberapa kotak dihiasi dengan ikonografi yang masing-masing memiliki

fungsi unik. Ketika diintegrasikan ke dalam aktivitas pendidikan, manfaat permainan Media Ular Tangga sebagai media pembelajaran meliputi mendorong pola interaksi antar siswa saat bermain, yang membuat permainan ini sangat menghibur bagi pemain.

Media Pembelajaran ular tangga juga dapat digunakan dalam pelajaran geografi, karena terdapat referensi penelitian yang sebanding mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melihat studi (Nurhayani et al., 2021), Semua sampel yang dianalisis menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan 70,7% pengaruh terhadap minat belajar, menunjukkan dampak yang signifikan dari media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar. Hal ini terlihat dari proporsi siswa yang memilih “sangat setuju” sebagai jawaban atas pertanyaan tentang minat dan media pembelajaran. Lalu studi susanto (2003) dalam (Ananda & Hayati, 2020), menyatakan bahwa semua aspek pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai inisiatif, salah satunya adalah upaya untuk menerapkan strategi pengajaran dan media yang lebih beragam.

Oleh sebab itu, melihat latar belakang masalah tersebut, peneliti mendapat ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media GeoMokshapat (Ular Tangga) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata pelajaran Geografi Materi Peta Kelas X SMAN 14 Jakarta” untuk mengetahui bagaimana penggunaan dari media pembelajaran Geomoksaphat (ular tangga geografi) terhadap minat belajar materi peta pada siswa kelas X di SMAN 14 Jakarta. Dengan cara memberikan perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Geomokshapat kepada dua kelas, dimana yang satu berperan sebagai kelas eksperimen (X.6), dengan penggunaan secara individu dan yang satunya lagi berperan sebagai kelas eksperimen 2 (X.7) yang dengan penggunaan secara berkelompok. Hal ini dilandasi oleh cara bermain dari permainan media Geomokshapat itu sendiri, dengan tujuan untuk mengetahui dan membandingkan seberapa besar perolehan minat belajar di masing-masing kelas yang diberikan perlakuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang teridentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh sukarnya materi pembelajaran, terlebih pada materi peta.
2. Penggunaan media belajar geografi kurang variatif dan kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajarannya.
3. Diperlukan media pembelajaran geografi yang variatif dengan tujuan untuk peningkatan minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Melihat identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada Penggunaan Media GeoMokshapat (Ular Tangga) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata pelajaran Geografi Materi Peta Kelas X SMAN 14 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Penggunaan Media Geo Mokshapat (Ular Tangga) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata pelajaran Geografi Materi Peta Kelas X SMAN 14 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pendidik
 - 1) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mendorong guru untuk memakai media pembelajaran Geomoksapat (Ular Tangga geografi) di dalam kelas.
 - 2) Dengan adanya penenlitan ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Geografi.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Adanya harapan bisa membantu siswa dalam pendidikan mereka dan merangsang rasa ingin tahu mereka tentang peta.
- 2) Adanya harapan bisa membantu siswa memahami struktur tanah dan memperkenalkan mereka pada sumber belajar baru.

2. Manfaat Teoritis

- a. Adanya harapan dapat membantu menjelaskan mengapa menggunakan media pembelajaran seperti Geomoksaphat untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bisa dikatakan penting.
- b. Adanya harapan pada penelitian ini dapat memperlihatkan pengaruh media pembelajaran geomoksaphat Terhadap pembelajaran geografi terutama pada materi peta.

