

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Hanafy, 2014). Interaksi edukatif yang terjadi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar tidak terjadi secara begitu saja, melainkan melewati tahapan-tahapan yang sistematis dari mulai perencanaan hingga ke penilaian atau evaluasi. Sebagai seorang pendidik, guru harus bisa mendesain proses pembelajaran dengan efisien sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat dicapai. Untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan diperlukan inovasi pada proses pembelajaran sehingga kualitas yang dihasilkan memiliki daya saing nantinya (Wijayanto, Sutriani, & Luthfi, 2020). Inovasi dalam proses pembelajaran, baik pada proses perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi diharapkan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih efisien, terutama dalam pembelajaran geografi.

Dalam pembelajaran geografi, dikenal sebuah istilah *spatial thinking skill* atau kemampuan berpikir spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat secara detail, dan bisa menggunakan kemampuan ini untuk melihat objek yang diamati (Gardner, 2003 dalam Wijayanto, Sutriani, Luthfi, et al., 2020). Peserta didik dengan kemampuan berpikir spasial yang baik, akan mampu untuk mendeskripsikan, menggambarkan, dan mentransformasikan informasi dari fenomena-fenomena yang ia lihat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Selain itu, kemampuan berpikir spasial yang baik pada peserta didik juga akan membuatnya mampu memberikan solusi terhadap permasalahan keruangan yang ada di lingkungannya (baik dalam skala makro ataupun mikro). Dengan mengembangkan kemampuan ini, maka peserta didik akan terbiasa untuk berpikir kritis terhadap fenomena-fenomena geosfer yang ia saksikan secara menyeluruh.

Pengembangan kemampuan berpikir spasial pada peserta didik dalam proses pembelajaran, tidak terlepas dari peran seorang guru sebagai fasilitator. Kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik yang mempelajari geografi bahkan seorang geografer antara lain kompetensi berpikir geografi, berpikir spasial, dan kecerdasan spasial (Bednarz dalam Aliman, 2020). Guru memiliki tanggung jawab untuk memastikan materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mampu berpikir secara keruangan. Sebagai seorang fasilitator, guru harus bisa mendesain kegiatan pembelajaran dengan model dan strategi yang efektif agar peserta didik benar-benar belajar. Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hanafy, 2014). Menurut Putri (2018), pembelajaran sendiri memiliki berbagai model yang dikemukakan oleh banyak ahli dengan desain yang berbeda-beda, akan tetapi setiap model tersebut terdapat komponen pokok seperti tujuan, materi, media, strategi, dan evaluasi. Dengan demikian, evaluasi menjadi hal yang penting dan merupakan komponen utama yang tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran.

Berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya, dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Secara khusus, tujuan pelaksanaan evaluasi dalam pendidikan adalah untuk mengetahui kadar pemilikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, baik dalam aspek kognitif, psikomotorik maupun afektif. Dengan demikian, evaluasi dapat dikatakan sebagai komponen penting yang harus dilakukan pada proses pembelajaran agar guru bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran, terdiri dari beberapa dimensi kompetensi. Menurut (Asrul et al., 2014) dimensi kompetensi yang harus dicapai mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Oleh karena itu evaluasi pembelajaran yang dilakukan semestinya tidak hanya mencakup ranah kognitif, akan tetapi juga mencakup ranah psikomotorik dan afektif.

Dalam praktiknya, banyak pihak yang masih menerapkan evaluasi berupa tes dengan memberikan soal atau kuis secara langsung kepada peserta didik, hal ini seringkali menyebabkan peserta didik merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi selama proses evaluasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 78 Jakarta selama masa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) yang dimulai pada bulan Agustus 2023, kegiatan evaluasi dilaksanakan menggunakan beberapa media seperti tes melalui *google form*, penggunaan web interaktif seperti *Kahoot!* dan *Quizziz*, serta pemberian tugas-tugas berbasis proyek mandiri ataupun berkelompok melalui *google classroom*. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi dan lebih suka dengan media-media evaluasi berbasis permainan seperti *Kahoot!* dan *Quizziz*. Pemberian tes evaluasi dengan perantara *google form*, *google classroom*, ataupun kertas seringkali membuat peserta didik tidak antusias dalam mengerjakannya. Selain itu, ada beberapa peserta didik yang bahkan tidak mengerjakan soal serta tugas yang diberikan dengan baik. Dibuktikan dengan adanya beberapa peserta didik yang menyalin tugas serta jawaban temannya pada proses pengerjaan. Hal yang berbeda ditunjukkan oleh para peserta didik ketika penggunaan media evaluasi berbasis web interaktif seperti *Kahoot!* dan *Quizziz*.

Umumnya, pada saat penggunaan *Kahoot!* dan *Quizziz*, peserta didik menjadi lebih semangat untuk berlomba-lomba memecahkan soal yang diberikan. Mereka juga menjadi lebih jujur untuk menjawab soal-soal evaluasi dikarenakan rentang waktu untuk menjawab soal yang tidak terlalu lama, sehingga mereka hanya bisa mengandalkan kemampuan masing-masing. Sayangnya, penggunaan web interaktif *Kahoot!* dan *Quizziz* sebagai media evaluasi masih memiliki kekurangan. Media-media evaluasi berbasis web interaktif tersebut hanya fokus untuk mengukur aspek kognitif peserta didik saja tanpa mengukur aspek psikomotorik

dan afektif. Selain itu, kemampuan 4C — *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah) — yang menjadi tuntutan peserta didik di pembelajaran abad 21 juga tidak terukur secara keseluruhan. Dengan demikian, diperlukan media evaluasi yang mampu membantu guru untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengukur dan mengasah kemampuan 4C pada peserta didik, mengukur aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, serta membantu guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir spasial pada peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa kelas-kelas yang memiliki jadwal Geografi di akhir pembelajaran menuju pulang membutuhkan perhatian yang lebih dikarenakan atensi peserta didik sudah sangat berkurang dibandingkan dengan kelas-kelas yang memiliki jadwal Geografi di jam-jam awal. Sebagian besar peserta didik sudah merasa lelah dan ingin pembelajaran segera berakhir. Turunnya atensi dan motivasi pada peserta didik di jam-jam pembelajaran terakhir membuat daya tangkap mereka terhadap materi yang dipelajari berkurang, sehingga membutuhkan media dan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk kembali meningkatkan atensi dan motivasi belajar mereka. Kelas X-J adalah salah satu rombongan belajar yang memiliki mata pelajaran Geografi di jam-jam terakhir menuju pulang. Oleh karena itu, kelas ini membutuhkan media evaluasi yang lebih menarik dan bisa membangkitkan kembali motivasi belajar sehingga mereka bisa mencerna pembelajaran dengan baik.

Salah satu media evaluasi pembelajaran yang bisa digunakan adalah *Geo Cube*. Media evaluasi berbasis permainan balok susun ini juga sesuai dengan model pembelajaran SMAN 78 Jakarta yang menerapkan konsep pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa setiap peserta didik adalah individu yang unik dengan kebutuhan, minat, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda-beda (Almujab, 2023). Model pembelajaran berdiferensiasi, memiliki titik fokus pada modifikasi konten, proses, dan produk pembelajaran sehingga peserta didik dengan

tingkat kemampuan yang berbeda-beda tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Menurut Suprayogi et al., (2017) ditemukan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik merasa dihargai dan didukung sesuai dengan kemampuan mereka. Penggunaan media evaluasi pembelajaran *Geo Cube*, diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif para guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian melalui penelitian penerapan media evaluasi pembelajaran dengan judul “Pengaruh *Geo Cube* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Geografi terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Spasial peserta didik Kelas X di SMAN 78 Jakarta dalam Materi Pengantar Geografi”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berikut permasalahan yang dapat diidentifikasi oleh peneliti:

1. Bagaimana pengaruh media evaluasi *Geo Cube* dalam pembelajaran geografi di SMAN 78 Jakarta?
2. Bagaimana kondisi kemampuan berpikir spasial peserta didik SMAN 78 Jakarta?
3. Apakah media evaluasi pembelajaran yang dipakai bisa mengakomodasi proses pembelajaran?

## **C. Pembatasan Masalah**

Sebagai Upaya untuk memfokuskan penelitian, peneliti menentukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini masalah dibatasi pada “Pengaruh *Geo Cube* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Geografi terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Kelas X SMAN 78 Jakarta”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Bagaimana pengaruh *Geo Cube* sebagai media evaluasi pembelajaran geografi terhadap peningkatan kemampuan berpikir spasial Peserta Didik kelas X SMAN 78 Jakarta?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam hal membuat media pembelajaran yang menyenangkan

2. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi media pembelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga bisa menambah motivasi untuk belajar serta bisa meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

Penelitian ini bisa membantu para guru untuk menambah dan menggunakan jenis media pembelajaran yang menyenangkan baik bagi pendidik maupun peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi secara positif bagi sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran serta tetap sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku.