

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa karena berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan kompetitif. Dalam konteks pembelajaran, tantangan yang dihadapi saat ini adalah bagaimana mengoptimalkan metode pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Yuni et al. (2016), pendidikan abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif.

Pendidikan menjadi proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara optimal melalui berbagai aktivitas belajar-mengajar. Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu individu dalam mencapai kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan fisik yang optimal, serta membantu individu dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari (Nuriansyah, 2020). Pendidikan dapat diberikan dalam berbagai bentuk, seperti pendidikan formal (di sekolah, perguruan tinggi, atau universitas), pendidikan non-formal (seperti pelatihan atau kursus), dan pendidikan informal (seperti pengalaman sehari-hari atau kegiatan).

Pendidikan harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memastikan bahwa siswa menerima pengalaman belajar yang komprehensif dan holistik (Putu Agus Dharma Hita et al., 2021). Hasil belajar sangat terkait dengan pendidikan (Irwan et al., 2019). Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Hasil belajar siswa diukur sebagai tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, lembaga pendidikan harus menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat bagi setiap siswa.

Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan dengan pendidikan yang efektif. Beberapa upaya dan strategi yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa termasuk (Yuna & Adam, 2019) : 1) Menggunakan metode pembelajaran inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran; 2) Menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka; 3) Beri siswa bimbingan dan dukungan yang tepat. Bimbingan dan dukungan dapat membantu mereka mengatasi tantangan akademik dan meningkatkan rasa percaya diri mereka; 4) Meningkatkan kualitas guru dan tenaga pendidik yang berkualitas tinggi memiliki kemampuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih baik kepada siswa mereka dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang terbaik; 5) Meningkatkan fasilitas dan sarana prasarana pendidikan. Memiliki fasilitas dan sarana yang memadai dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih baik; dan 6) Mengambil pendekatan pembelajaran yang inklusif dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini dapat membantu siswa dengan berbagai latar belakang dan kemampuan untuk mencapai hasil belajar yang terbaik.

Geografi, menurut Bintarto (1977) dalam (Setiawan & Sutedjo, 2016) merupakan bidang studi yang mempelajari sebab – akibat dari setiap gejala atau fenomena yang terjadi di permukaan bumi, baik peristiwa maupun masalahnya, dengan menggunakan pendekatan ke ruangan, lingkungan, dan kewilayahan untuk kepentingan pembangunan. Semua sekolah memulai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara luring pada tahun pelajaran 2022/2023. Bagi siswa kelas XI, beberapa sekolah juga menerapkan kurikulum merdeka. SMA Negeri 98 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Karena kurikulum darurat (kurikulum 2013 yang dipadatkan) masih digunakan untuk pembelajaran awal dan karena semua dilakukan secara daring

akibat pandemi COVID-19, siswa merasa tertantang dengan suasana ini. Pembelajaran intrakurikuler yang beragam digunakan dalam kurikulum merdeka ini untuk meningkatkan capaian pembelajaran.

Siswa akan memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep dan memperkuat kemampuan mereka. Kurikulum merdeka berarti bahwa satu mata pelajaran hanya menerima dua jam pelajaran per minggu, termasuk geografi. Selain itu, minat belajar sangat penting dalam pelajaran geografi karena minat merupakan kunci untuk memahami dan mengingat materi geografi yang kompleks. Siswa yang memiliki minat belajar akan memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari lebih jauh tentang subjek tanpa terpaksa, sehingga apa yang mereka pelajari dapat bertahan lama. Meskipun demikian, minat siswa dalam belajar geografi masih rendah di sekolah saat ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2014) dan Siskawati dkk (2016), siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar geografi karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sudah banyak diucapkan.

Dalam pembelajaran geografi di Indonesia, ada beberapa masalah yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih rendah. Dalam pembelajaran geografi, ada masalah internal dan eksternal. Permasalahan internal termasuk peningkatan spesialisasi dan penggunaan pendekatan dari berbagai bidang kajian lain yang tidak berbasis wilayah geografi. Menurut (Nofroin, 2018), hal ini menyebabkan para geografiwan terlepas dari dasar keilmuan geografi. Akibatnya, pemahaman tentang geografi sebagai disiplin keilmuan secara keseluruhan akan memudar. Namun, ada beberapa masalah yang datang dari luar pembelajaran geografi, seperti : 1) Faktor keluarga, yang disebabkan oleh orang tua yang mengabaikan kegiatan belajar anak – anak di rumah karena mereka terlalu sibuk dengan pekerjaan mereka; dan 2) Faktor masyarakat, yang disebabkan oleh waktu luang siswa yang dihabiskan untuk melihat situs media massa seperti Instagram dan Tiktok (Karlina & Arisanty, 2021).

Media pembelajaran dianggap penting karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran (Aziza & Rosita, 2020). Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan di beberapa sekolah, termasuk SMA Negeri 98 Jakarta,

menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Dalam implementasinya, waktu yang terbatas (2 jam pelajaran per minggu untuk geografi) menuntut guru untuk menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan bermakna (Permendikbud, 2006). Salah satu materi penting adalah “Potensi Sumber Daya Alam Indonesia”, yang memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan analisis spasial.

Namun, media pembelajaran yang digunakan, seperti presentasi PowerPoint konvensional dan peta statis, masih kurang mampu memfasilitasi keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak (Aziza & Rosita, 2020). Dalam hal ini, media pembelajaran inovatif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu untuk menyampaikan atau mengomunikasikan pesan-pesan edukasi. Materi edukasi masa kini beragam, mulai dari skema hingga gambar, dan beberapa di antaranya menggunakan perangkat modern seperti TV dan laptop.

Media harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan lingkungan pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk mengajar siswa di kelas. Siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan guru akan lebih kreatif saat menggunakan materi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa akan lebih bersemangat dan bersemangat untuk belajar karena mereka akan lebih bersemangat dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi. Menurut Kapp et al. (2012), gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan belajar. Penggunaan aplikasi seperti Genially, yang memuat fitur kuis interaktif dan visualisasi menarik, terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Zainuddin et al., 2020). Penelitian Su dan Cheng (2015) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan pencapaian akademik siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan

kompetitif. Guru di SMA Negeri 98 Jakarta pun melaporkan adanya peningkatan antusiasme siswa ketika menggunakan aplikasi seperti Kahoot atau Quizizz dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi Genially dan Mentimeter pada materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mencapai hasil belajar kognitif yang diharapkan, serta berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.



B. IDENTIFIKASI MASALAH

Peneliti menentukan isu-isu berikut yang akan menjadi bahan kajian berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang mendukung dalam meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran geografi terkhusus pada materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia.
 2. Peserta didik lebih antusias proses pembelajaran sambil bermain.
- Kelas XI SMAN 98 Jakarta belum pernah menggunakan bahan ajar *Genially* dan *Mentimeter* untuk pembelajaran geografi.

C. PEMBATASAN MASALAH

Pemanfaatan bahan ajar gamifikasi menggunakan aplikasi *Genially* dan *Mentimeter* pada materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI-D1 dan XI-C1 di SMA Negeri 98 Jakarta merupakan kendala utama dalam topik penelitian ini.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini merupakan “Bagaimana variasi dari hasil belajar di kelas XI-D1 dan XI-C1 yang menggunakan pendekatan Gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* dan *Mentimeter* ?”.

E. MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan dengan kegunaan pengembangan penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup sebagai berikut :

1. Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran geografi, serta memperkaya khazanah penelitian, terutama yang berupa penelitian pengembangan media pembelajaran gamifikasi.

2. Praktis

- a Untuk siswa: gunakan alat gamifikasi dengan fokus umum untuk meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi.

- b Untuk guru: sebagai alat untuk membantu mereka memahami cara mengoperasikan perkalian di kelas.
- c Untuk sekolah: diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran inovatif yang akan meningkatkan standar pengajaran di kelas.
- d Bagi pengembang: sebagai sarana untuk menerapkan informasi yang telah diperoleh dalam perkuliahan. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak

