

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran perlu menjadi prioritas strategis dalam pembangunan Indonesia, mengingat masa depan bangsa semakin bergantung pada sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, diperlukan reformasi menyeluruh yang mencakup berbagai komponen pendidikan, seperti pembaruan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana belajar yang mendukung kualitas pembelajaran.

Belajar merupakan proses bertahap dalam mengubah perilaku secara permanen, di mana keberhasilan setiap tahap memotivasi pencapaian tahap berikutnya. Proses ini dipengaruhi oleh dua faktor utama: (1) faktor internal, yaitu kondisi dalam diri peserta didik seperti skema berpikir, kemampuan motorik, bakat, fungsi panca indra, dan tingkat intelegensi; serta (2) faktor eksternal, meliputi ketersediaan fasilitas belajar, strategi/metode pembelajaran, lingkungan sosial, pengalaman, dan dedikasi guru. Sinergi kedua faktor ini menentukan efektivitas pencapaian hasil belajar.

Keberhasilan mutu pendidikan sangat tergantung dari beberapa faktor, antara lain peserta didik itu sendiri, materi pelajaran, guru dan orang tua, paling tidak guru harus menguasai materi yang diujarkan dan terampil dalam mengajarkannya. Sebagai seorang pendidik, guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pendidikan, itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya peningkatan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan bahwa betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan. Demikian pula dalam upaya membelajarkan peserta didik, guru dituntut memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar

yang efektif. Guru juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dan muncul minat serta keinginan untuk belajar (Alwi, 2017)

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk memiliki keahlian dan profesionalisme di bidangnya, tetapi juga harus menunjukkan komitmen tinggi dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran akan berlangsung secara optimal jika tujuan-tujuan pendidikan dapat tercapai. Tujuan-tujuan tersebut antara lain: 1) memberikan arah dan panduan bagi guru dalam proses pembelajaran, 2) menjadi sumber motivasi bagi peserta didik, 3) menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran, dan 4) membantu guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Namun dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan antara karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran yang dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang muncul dari dorongan diri sendiri.

Media pembelajaran konvensional seperti *PowerPoint*, meskipun banyak digunakan karena kepraktisannya, sering kali dinilai kurang efektif dalam memicu keterlibatan aktif (*active engagement*) dan mendorong pemahaman konseptual yang mendalam. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah (*teacher-centered*), berpotensi menyebabkan kebosanan, dan minim interaksi serta penerapan konsep secara langsung.

Di sisi lain, perkembangan inovasi pedagogis menawarkan alternatif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Media permainan

edukatif, seperti adaptasi *Ular Tangga Geografi*, muncul sebagai solusi potensial. Media ini mengintegrasikan elemen permainan—seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial—dengan konten geografi yang mencakup peta, istilah, konsep, dan fenomena ke dalam bentuk papan permainan. *Ular Tangga Geografi* diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (*joyful learning*), interaktif, dan kontekstual. *Joyful learning* sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana positif, antusiasme, dan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mereka merasa senang, tidak tertekan, dan lebih terbuka dalam menyerap materi pelajaran. Proses belajar melalui permainan ini memungkinkan peserta didik mengalami konsep secara langsung melalui simulasi, memecahkan masalah geografi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konseptual, daya ingat, serta keterampilan berpikir spasial.

Pembelajaran permainan dapat dijalankan dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion (Husna M, 2009). Permainan ular tangga selain disukai anak-anak, juga sangat praktis digunakan atau dimainkan. Permainan ini tentunya telah dilengkapi dengan materi pembelajaran dan soal-soal di kotak atau kolom tertentu. Dengan pemanfaatan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media ular tangga dapat mendorong peserta didik untuk dapat memberikan tanggapannya secara bebas, peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, membuat suasana pembelajaran yang kooperatif antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru. Cara ini akan lebih memotivasi peserta didik untuk berinteraksi dan bereksplorasi seputar topik pembelajaran yang ada, saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi mengemukakan idenya sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan media yang sesuai dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran geografi, khususnya pada materi Pengetahuan Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG). Alasan dikembangkannya media pembelajaran ular tangga adalah karena adanya kebutuhan peserta didik di SMAN 93 Jakarta yang menginginkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media ini dinilai mampu menyampaikan substansi materi secara menarik, karena pendekatan belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *“Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Ular Tangga Geografi dan PowerPoint pada Materi Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan SIG di SMAN 93 Jakarta.”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana dan belum pernah menerapkan media pembelajaran Ular Tangga Geografi.
2. Keterbatasan guru dalam penggunaan media yang interaktif dan edukatif sebagai proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk menarik perhatian peserta didik serta media pembelajaran kurang inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: analisis perbedaan hasil belajar peserta didik melalui

penggunaan Media Ular Tangga Geografi dan *PowerPoint* pada materi Pengetahuan Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan SIG di SMAN 93 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana analisis perbedaan hasil belajar peserta didik di SMAN 93 Jakarta setelah menggunakan media Ular Tangga Geografi dan *PowerPoint* pada materi Pengetahuan Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan SIG?”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai perbedaan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan Media Ular Tangga Geografi pada materi Pengetahuan Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan SIG di SMAN 93 Jakarta

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, menjadi sebagai referensi untuk kebaruan media pembelajaran dalam pembelajaran Geografi.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi sehingga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi Pengetahuan Dasar Peta, Penginderaan Jauh, dan SIG serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.