

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan di Indonesia. Melalui pendidikan, kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu negara dapat ditingkatkan, yang pada gilirannya mendorong kemajuan bangsa dan memperkuat daya saing di tingkat global. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menciptakan individu yang lebih cerdas serta mampu mengalami perubahan dalam sikap, nilai, pemahaman, dan penguasaan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek kehidupan manusia secara menyeluruh, termasuk aspek rohani, jasmani, mental, spiritual, fisik, serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Ulfa & Rozalina, 2019). Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006, pelaksanaan kurikulum sebaiknya menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, dengan dukungan sumber belajar dan teknologi yang memadai, serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif perlu diterapkan guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Ulfah et al., 2016).

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mempermudah individu dalam proses belajar, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Proses ini melibatkan aktivitas siswa secara langsung dan berlangsung dalam lingkungan yang disesuaikan untuk mendukung keterlibatan mereka. Tujuan utama dari aktivitas pembelajaran ini adalah untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara efektif. Oleh karena itu, pembelajaran harus mempertimbangkan minat siswa, ketepatan materi, strategi pembelajaran yang sesuai, serta pemilihan media yang mendukung. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan siswa agar terjadi proses belajar yang bermakna. Dalam hal ini, media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang keberhasilan proses tersebut.

Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat krusial dalam kegiatan belajar mengajar karena media memiliki sejumlah keunggulan, seperti mampu mengubah konsep yang abstrak dan rumit menjadi lebih konkret, sederhana, serta mudah dimengerti. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber siswa yang bertujuan untuk merangsang mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengantar pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagaian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Media dikatakan efektif apabila dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk aktif mengikuti dan menyimak, mendengarkan pembelajaran (Dahlia et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran pada fase awal kegiatan belajar sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian materi. Media pembelajaran mampu merangsang motivasi belajar, mendukung pencapaian hasil belajar kognitif siswa, dan membantu dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, penggunaan media juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa, menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif, dan menarik.

Pada umumnya guru sering kali menggunakan sumber dan media pembelajaran yang kurang beragam dalam kegiatan pembelajarannya. Kebanyakan guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan hanya powerpoint sebagai media pembelajaran visual. Hal ini tentunya akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan mereka akan merasa bosan dengan kegiatan belajar yang standar sehingga akan menurunkan motivasi belajarnya. Jika motivasi siswa dalam kegiatan belajar rendah maka hasil belajar yang optimal tidak akan tercapai. Hasil pembelajaran yang kurang optimal mencerminkan kurangnya pemahaman atau kegagalan memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan ketika merencanakan penyampaian pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan materi edukatif dan media pembelajaran yang menyenangkan. Contoh media yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar

siswa adalah media berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan siswa lebih interaktif dan aktif selama proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif karena memudahkan guru dalam membangun hubungan baik dengan siswa. Hal ini juga memudahkan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis permainan juga dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran geografi hendaknya membantu guru meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar geografi dan meningkatkan tingkat keberhasilan belajarnya. Pada penelitian ini peneliti akan membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang disebut sebagai media pembelajaran Geo Tower. Diharapkan media pembelajaran Geo Tower ini dapat membuat pembelajaran geografi menjadi menyenangkan. Geo Tower merupakan permainan board game yang dimodifikasi dari permainan tetra tower. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok sehingga dapat melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi antar siswa. Dengan menggunakan media ini sebagai media pembelajaran siswa juga dapat menjawab pertanyaan secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMAN 78 Jakarta, pembelajaran geografi pada kelas X biasanya menggunakan media power point dan berbagai web lainnya yang sering dipakai seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Google Form*, dan lain-lain. Karena media yang digunakan sudah sering digunakan maka siswa merasa bosan dan mengalami penurunan motivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Terutama pada siswa yang mendapat jadwal untuk belajar geografi di beberapa jam terakhir. Maka dari itu, diperlukan kajian melalui penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geo Tower Pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 78 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dibahas di atas, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan dengan proses kegiatan belajar mengajar yang menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar yang optimal tidak tercapai
2. Siswa membutuhkan inovasi dalam proses belajar agar tidak menjadi bosan salah satunya yaitu dengan adanya media Geo Tower

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini pada penggunaan media pembelajaran Geo Tower pada materi Atmosfer terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMAN 78 Jakarta

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geo Tower Pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 78 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan salah satu masukan dalam menggunakan media pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran ini memiliki konsep yang menarik tidak hanya teks saja melainkan belajar dengan media pembelajaran yang mencakup gambar agar minat dan hasil belajar kognitif siswa meningkat dalam mata pelajaran Geografi.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif, karena memiliki pengalaman belajar yang menarik, baru, dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dipakai yaitu Geo Tower yang

akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Geografi.

3. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman baru yang sesuai dengan bidang ilmu dan sebagai penunjang profesi guru.

