

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Geografi dalam kurikulum merdeka di definisikan sebagai ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungannya, dalam konteks ruang (spasial) dan waktu dengan pendekatan holistik untuk memahami fenomena fisik dan sosial di permukaan bumi mencakup analisis persebaran, keterkaitan, dan dinamika fenomena geosfer (atmosfer, litosfer, hidrosfer, biosfer, antroposfer). Esensi dari pembelajaran geografi adalah kemampuan untuk melakukan penelitian, analisis, penjelasan, dan penggambaran berbagai hubungan antara manusia dan lingkungan sekitarnya.

Tujuan utama mata pelajaran geografi di SMA adalah membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam tentang hubungan antara manusia dan lingkungan. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami karakteristik, keunikan, persamaan dan perbedaan antar wilayah, serta proses-proses yang memengaruhi lingkungan fisik dan sosial. Selain itu, geografi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan analitis melalui analisis spasial fenomena geografi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini juga berorientasi pada penguatan wawasan kewilayahan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menekankan pembentukan karakter. Secara keseluruhan, geografi di SMA dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menjadi individu

yang kompeten dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan wilayahnya
(kemendikburistek, 2022)



Sejalan dengan esensi dan tujuan mata pelajaran geografi di atas, peserta didik juga harus memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu mengharuskan peserta didik untuk memiliki keterampilan, pendidikan kemampuan daya saing yang merupakan cara untuk menciptakan sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan berfikir kritis, komunikatif, kolaboratif, dan kreatif. Kurikulum dikembangkan atas teori pendidikan berdasarkan standar (*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*). Tujuan pembelajaran abad ke-21 berfokus pada pengembangan ketrampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan dunia modern. Tujuan pembelajaran geografi tersebut mendukung tujuan pembelajaran abad-21 berkolaborasi, beraktivitas, dan karakteristik yang lainnya adalah guru senantiasa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang menarik minat belajar siswa.

Rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa tersebut diduga kuat berkaitan dengan kurangnya variasi model pembelajaran serta ketiadaan media pembelajaran yang menarik. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, hal ini justru mempertegas perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran seperti penggunaan media visual, pemanfaatan teknologi, atau pendekatan berbasis proyek untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Masalah utama dalam pembelajaran geografi di kelas adalah rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar geografi belum optimal. Penelitian oleh (Meyzilia et al., 2019) menunjukkan minat belajar geografi siswa IPS kelas XII SMA Negeri se-kabupaten Bangka tergolong sangat rendah. 22,22% minat siswa terhadap mata pelajaran

geografi tergolong tinggi, 11,11% tergolong sedang, dan 66,67% tergolong sangat rendah. Siswa beranggapan bahwa materi pembelajaran geografi terlalu luas sehingga sulit untuk dipahami. Oleh sebab itu guru geografi sebaiknya menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat dan variatif agar siswa mudah memahami materi. Selanjutnya penelitian oleh (Lodan, 2020) menunjukkan bahwa "persentase siswa yang telah tuntas baru mencapai 27% yang berarti baru 10 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa dalam kelas X IPS 2 yang berjumlah 36 siswa. Nilai tertinggi siswa 84 dan nilai terendah adalah 36. Persentase minat belajar siswa juga masih rendah. Rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa terlihat pada rendahnya tanggapan siswa dalam aktifitas tanya jawab dan diskusi, meskipun guru telah memberi motivasi dan memancing mereka untuk aktif dalam pembelajaran.

Penelitian Nufus et al (2019) dengan hasil kategori rendah diperoleh sebesar 14,4% dari keseluruhan. Hal tersebut dikarenakan apa yang disenangi oleh siswa-siswa ternyata hanyalah cara penyampaian materinya saja yang menyenangkan, bukan isi dari materi geografi yang dibawakan. Hasil perolehan data terendah adalah 6,8% pada kategori sangat rendah. Perolehan angka tersebut menunjukkan apabila siswa sangat kurang atau bahkan tidak menyenangi mata pelajaran geografi yang dipicu oleh perasaan siswa yang ternyata lebih senang pada mata pelajaran lain selain geografi. Temuan serupa mengenai rendahnya minat belajar geografi juga diungkapkan oleh (Rahayu, 2013) yang mencatat bahwa hanya sebagian kecil aspek mata pelajaran ini yang menarik perhatian siswa. Bahkan penelitian (Nufus et al., 2019) menunjukkan bahwa persentase siswa yang memiliki perasaan sangat senang terhadap geografi masih relatif kecil, mengindikasikan minat yang rendah secara keseluruhan. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi dan minat ini meliputi kurangnya variasi dalam model pengajaran

dan penggunaan media yang menarik mengakibatkan tingkat partisipasi dan minat belajar masih rendah saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peran tenaga pendidik sangat penting untuk mendorong semangat dan motivasi siswa. Guru memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pendidikan secara aktif dan menyenangkan. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Sayangnya, jika guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan, keterlibatan aktif siswa akan terhambat. Mata pelajaran geografi terasa sangat abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan siswa. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran seperti peta interaktif, gambar satelit, dan simulasi 3D dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam belajar geografi. Melalui penggunaan komponen interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video, media pembelajaran digital dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan inovatif. Hal ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran serta hasil belajar mereka (Jediut et al., n.d. 2021). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk membantu siswa mereka belajar geografi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang belum banyak digunakan oleh guru geografi adalah model pembelajaran berbasis permainan *game based learning* yang menawarkan suasana belajar yang berbeda yang melibatkan siswa menyelesaikan masalah.

Antoro (2023) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, beberapa studi telah menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan kahoot ini

diinginkan siswa akan lebih tertarik dan memotivasi mereka belajar, sehingga memudahkan mereka memahami materi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis games, efektif dalam meningkatkan motivasi, minat dan keterlibatan siswa pada pembelajaran. Yang dimaksud partisipasi adalah turut serta berperan serta, keikutsertaan atau peran serta dalam suatu kegiatan. Anggraini et al (2024) memperkenalkan konsep game based learning yang mengintegrasikan unsur permainan digital dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut (Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, 2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan game based learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Ketika siswa mendapat dorongan dan tertarik dengan pembelajaran, semangat mereka untuk belajar akan lebih tinggi, sehingga mereka lebih mudah memahami materi (Firosa Nur Aini, 2018). Menurut (Davies, 2009) ada tiga unsur penting dan memerlukan perhatian khusus berkenaan dengan partisipasi yaitu: 1). Partisipasi adalah keikutsertaan, keterlibatan atau peran serta sesungguhnya merupakan suatu keterlibatan mental dan perasaan, lebih dari semata-mata keterlibatan secara jasmani. 2). Kesiediaan memberi sesuatu sumbangan kepada usaha mencapai tujuan kelompok. Ini berarti bahwa terdapat rasa senang, kerelaan untuk membantu kelompok. 3). Tanggung jawab merupakan segi yang menonjol dari rasa menjadi anggota.

Games based learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mengajarkan materi sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Dalam game based learning, siswa dihadapkan pada tantangan atau permainan yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga mereka aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Sintaks *game based learning* meliputi beberapa tahapan seperti menentukan tujuan pembelajaran, memilih atau merancang game yang sesuai,

melaksanakan sesi pembelajaran dengan game, melakukan penilaian, dan mengevaluasi serta memperbaiki sesi berdasarkan umpan balik. Salah satu media populer yang digunakan dalam game based learning adalah kahoot, sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis dengan pilihan ganda, sehingga dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara *real-time* melalui permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Karakteristik *kahoot* meliputi kemudahan akses, interaktivitas tinggi, penggunaan waktu yang singkat, serta kemampuan memberikan umpan balik langsung yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.

Guru mengakui bahwa model pembelajaran ini cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dan belum menggunakan *kahoot* dalam pembelajaran geografi serta belum menggunakan game based learning dalam pembelajaran geografi. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi tergolong rendah, yang tercermin dari kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal (kegiatan observasi dan wawancara tersedia di link :

https://drive.google.com/drive/folders/15IzIX0_La2Fi5t4ZbMgrrlapJycIBp8Q



Gambar 1 Observasi kelas X

(sumber : Riris, 2025)

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dalam penelitian mengkaji mengenai peningkatan partisipasi dan minat belajar siswa, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan siswa lain yang ingin menggunakan model pengajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul ”efektivitas model *games based learning* dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar mata pelajaran geografi siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang telah menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.1.1 Guru geografi di SMA Negeri 4 Singaraja masih cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru.

1.1.2 Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media interaktif seperti *kahoot*, serta penerapan model *game based learning* dalam pembelajaran geografi masih belum optimal sehingga variasi pembelajaran menjadi terbatas.

1.1.3 Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang didukung media yang inovatif menyebabkan proses pembelajaran geografi kurang menarik, kurang interaktif, dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif.

1.1.4 Kondisi pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi yang ditunjukkan oleh rendahnya antusiasme, perhatian, dan ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran.

1.1.5 Rendahnya minat belajar mengakibatkan partisipasi belajar siswa juga masih rendah, yang terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

1.3.1 Dilihat dari objeknya, penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game based learning* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap partisipasi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran geografi.

1.3.2 Dilihat dari subjeknya, penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun ajaran yang sedang berlangsung.

1.3.3 Dilihat dari perspektif keilmuan, penelitian ini menggunakan pendekatan pendidikan geografi yang berfokus pada penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar, khususnya melalui strategi *game based learning* dengan media *kahoot*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.4 Apakah model *game based learning* berbantuan *kahoot* efektif dalam meningkatkan minat belajar geografi siswa?
- 1.3.5 Apakah model *game based learning* berbantuan *kahoot* efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran geografi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Menganalisis efektivitas penerapan *model game based learning* berbantuan *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi.
- 1.5.2 Menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis *game based learning* berbantuan *kahoot* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas penerapan *model game based learning* yang dibantu dengan media *kahoot* dalam meningkatkan minat pelajar dan partisipasi belajar geografi siswa dalam pembelajaran geografi di SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian teoritis tentang pemanfaatan model pembelajaran berbasis permainan dan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan peneliti sejenis, khususnya dalam bidang pendidikan geografi.

1.6.2 Manfaat praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam mengimplementasikan teori serta pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif, efektif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran geografi.
- 4) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, serta menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran geografi.