

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembentukan pemahaman peserta didik terhadap ilmu baik dalam aspek pengetahuan, aspek psikologis maupun aspek sosial (Putra dkk., 2017, hlm. 2009). Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Oleh karena itu, mengatur lingkungan dengan baik menjadi sangat penting untuk dilakukan agar respons peserta didik dapat menuju ke arah perubahan perilaku yang diharapkan (Anitah, 2013, hlm. 1.2). Keberadaan geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat penting untuk diajarkan, karena mata pelajaran geografi ini dapat memberikan pengetahuan, pembentukan nilai, sikap dan keterampilan kepada peserta didik yang secara langsung berinteraksi dengan lingkungan (Wara dkk., 2015, hlm. 1).

Pada hakikatnya, ilmu geografi memiliki kekhasan yang tidak dimiliki oleh bidang ilmu lain, dimana pembelajaran geografi lebih menekankan pada cara unik untuk mempelajari bumi dengan berbagai ilmu bantu dalam perspektif geografi yang meliputi keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah (Aksa, 2019, hlm. 46). Karakter pembelajaran geografi bertujuan untuk membimbing peserta didik agar mampu berpikir logis sesuai dengan tradisi ilmu geografi, yaitu pemahaman hubungan sebab-akibat dan korelasi antara fenomena fisik dan sosial yang ada di permukaan bumi. Tujuan tersebut dapat direalisasikan dengan cara menumbuhkan tiga ranah kemampuan berpikir, yaitu kemampuan berpikir spasial, kemampuan berpikir geografis, dan kemampuan berpikir geospasial (Nandi, 2021, hlm. 139).

Pada pelaksanaannya, masih banyak peserta didik yang kurang tertarik pada mata pelajaran geografi. Maryani (dalam Halomuan, 2021, hlm. 27) mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan geografi kurang dianggap menarik oleh peserta didik, yaitu: 1) karena geografi seringkali hanya dikaitkan dengan aspek hafalan semata yang termasuk pada aspek kognitif tingkat rendah; 2) geografi dipandang sebagai ilmu yang berkaitan dengan peta semata; 3) geografi hanya dianggap sebagai deskripsi untuk menggambarkan pengalaman manusia di muka bumi; 4) pembelajaran geografi hanya dilakukan melalui metode ceramah dan

kurang mengaitan dengan fakta kontekstual yang terjadi di kehidupan nyata; serta 5) kurang aplikatif dalam memecahkan masalah terkini sehingga kurang *up to date*.

Untuk meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran geografi, tentunya membutuhkan peran guru dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik agar *mindset* atau pemikiran peserta didik terhadap geografi bisa berubah yang pada awalnya merasa geografi kurang menarik menjadi geografi yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi geografi itu sendiri. Menurut Widiasih dkk. (2018, hlm. 104) pembelajaran yang menarik perlu diterapkan agar peserta didik dapat tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru dan dapat memusatkan perhatiannya. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada mulanya, media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai sarana pendukung untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar. Adapun sarana pendukung yang pertama kali digunakan yaitu berupa visual seperti gambar, model grafis atau benda nyata lainnya yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memotivasi, serta meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar (Nadlah, 2011, hlm. 49). Saat ini, media pembelajaran yang digunakan sudah banyak dan bervariasi. Tidak hanya visual, melainkan sudah ada dalam bentuk audio dan audiovisual. Adapun beberapa contoh dari media pembelajaran yang sudah banyak digunakan oleh guru yaitu buku pelajaran, video pembelajaran, *podcast*, powerpoint, kuis, permainan, komik, poster, peta, dan lain sebagainya.

Kajian geografi di kelas 10 yang menggunakan kurikulum merdeka, berfokus pada materi mengenai konsep dasar geografi, pemetaan, penelitian geografi dan dinamika geosfer. Adapun materi yang dipelajari dalam pemetaan yaitu peta, penginderaan jauh, dan sistem informasi geografi. Menurut Wardana dkk. (2019, hlm. 863) materi mengenai penginderaan jauh ini akan sulit dipahami jika hanya melalui penjelasan teoritis tanpa praktik. Kendala tersebut dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian

Sumarni (dalam Revlinasari dkk., 2021, hlm. 169) yang menyatakan bahwa pembelajaran geografi sulit dijelaskan jika hanya mengandalkan penjelasan teoretis di kelas. Oleh karena itu untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan maka perlu dihubungkan dengan kondisi sebenarnya. Dimana untuk menghubungkan hal tersebut, pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran sangat penting dan diperlukan.

Seorang guru harus memiliki pemikiran yang kreatif dalam merencanakan suatu pembelajaran agar peserta didik tetap dapat menikmati pelajaran dengan cara yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari belajar itu sendiri. Salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan mengemas pembelajaran dengan cara bermain. Komariyah & Soeparno (2010, hlm. 64) menjelaskan bahwa belajar dengan nuansa bermain memiliki beberapa keuntungan. Pertama, peserta didik tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga mendapatkan pengalaman nyata yang sulit untuk dilupakan. Kedua, pelajaran dirasa lebih menyenangkan, karena dilakukan dengan nuansa bermain yang memiliki sifat dasar menghibur. Ketiga, bermain dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara tidak langsung. Adapun salah satu permainan yang menarik untuk dilakukan yaitu permainan *post to post*. *Post to post* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara mencari petunjuk di setiap pos mengenai misi yang harus diselesaikan.

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengklasifikasi kemampuan mulai dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi (Utari dkk., 2011, hlm. 2). Taksonomi bloom pada ranah kognitif yang disampaikan oleh Anderson dan Krathwohl tahun 2001 terdiri dari 6 level yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Anderson dkk., 2001, hlm. 67-68). Berdasarkan taksonomi bloom pada ranah kognitif diatas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membagi ranah kognitif pada taksonomi bloom menjadi 3 bagian, dimana mengingat berada pada kemampuan berpikir tingkat rendah. Memahami berada satu level lebih tinggi dari mengingat dan jika seseorang yang telah memahami mampu melakukan kembali hal-hal yang dipahaminya pada situasi yang berbeda, maka orang tersebut telah mencapai level mengaplikasikan. Sedangkan menganalisis, mengevaluasi dan

mencipta berada pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019a, hlm. 36). Adapun tabel pengklasifikasian taksonomi bloom pada ranah kognitif, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Pengklasifikasian Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

Kategori	Level Kognitif	Definisi
HOTS	Mencipta	Menyatukan bagian-bagian untuk membentuk keseluruhan yang koheren atau fungsional; untuk mengatur ulang elemen menjadi pola atau struktur baru.
	Mengevaluasi	Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
	Menganalisis	Memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya; menentukan hubungan antarbagian.
MOTS	Mengaplikasikan	Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
	Memahami	Mengkonstruksi makna dari pesan-pesan instruksional, termasuk apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambarkan.
LOTS	Mengingat	Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.

Sumber: Adaptasi dari Anderson dan Krathwohl (2001)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran agar dapat membentuk interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan aktivitas peserta didik dalam upaya peningkatan prestasi belajar (Arief, 2015, hlm. 149). Tugas ataupun latihan soal yang digunakan pada lembar kerja peserta didik saat ini, didominasi oleh level kognitif mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasi (C3) dimana hal tersebut berada pada kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS) dan kemampuan berpikir tingkat menengah (MOTS). Soal-soal yang dibuat masih berupa pertanyaan yang isinya sudah tertulis secara tersurat didalam buku ataupun bahan ajar lainnya sehingga kemampuan berpikir analitis

Citra Jouhari Puspa Indah, 2024

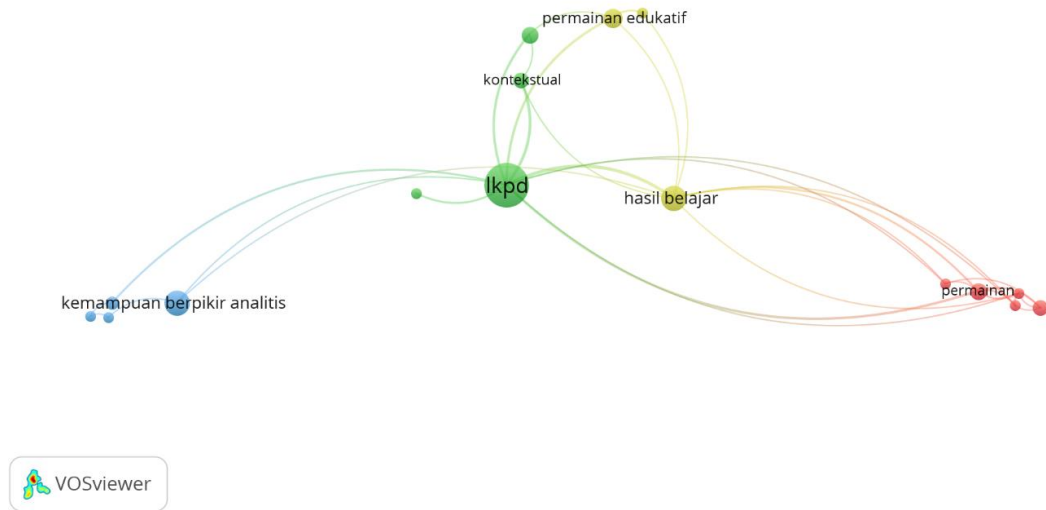
PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA BERBASIS PERMAINAN POST TO POST UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS PESERTA DIDIK PADA MATERI PENGINDERAAN JAUH DI SMAN 2 CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik kurang diasah dengan lebih dalam. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan lembar kerja pada level kognitif menganalisis (C4) dimana kemampuan tersebut sudah termasuk pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut Helmawati (dalam Kristanto & Setiawan, 2020, hlm. 370) kemampuan berpikir tingkat rendah hanya menggunakan kemampuan terbatas pada hal-hal rutin dan bersifat mekanis, contohnya seperti menghafal dan mengulang informasi yang telah diberikan sebelumnya. Sementara kemampuan berpikir tingkat tinggi lebih merangsang peserta didik untuk dapat menginterpretasikan, menganalisis atau bahkan memanipulasi informasi sehingga menciptakan proses pembelajaran yang tidak monoton. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019b, hlm. 3) menjelaskan bahwa soal-soal HOTS umumnya dirancang untuk mengukur kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ketiga kemampuan berpikir tingkat tinggi ini memiliki peran penting dalam penyelesaian masalah, transfer pembelajaran dan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Lembar kerja berbasis permainan *post to post*, dirancang dengan menggunakan media pembelajaran bervariasi (peta, gambar, video, dan *podcast*), dimana di dalamnya terdapat materi dan latihan soal mengenai penginderaan jauh yang bersifat kontekstual dan dapat mengasah kemampuan berpikir analitis peserta didik. Kemudian permainan *post to post* ini menggunakan konsep penjelajahan dalam rangkaian permainannya, dimana peserta didik harus melewati 4 pos agar dapat menyelesaikan misi yang ada pada pos 5. Pos satu dengan pos lainnya tentu akan berisi materi dan latihan soal yang berbeda-beda.

Analisis bibliometrik merupakan proses analisis yang menguraikan dan memetakan kajian ilmiah secara terstruktur yang bersumber dari metadata artikel atau jurnal (Marwantika, 2022, hlm. 26). Analisis bibliometrik ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) tahapan pencarian artikel menggunakan aplikasi publish or perish dari berbagai database seperti *google scholar*, *scopus*, *crossref*, dan lain sebagainya; (2) tahap filterisasi atau penyaringan artikel yang akan masuk ke dalam analisis bibliometrik; (3) tahap pemeriksaan kelengkapan atribut artikel seperti judul, kata kunci, abstrak dan lain sebagainya; dan (4) tahap analisis bibliometrik menggunakan aplikasi VOSviewer (Julia dkk., 2020, hlm. 2954).



Gambar 1. 1 Visualisasi Jaringan Berdasarkan Perolehan Istilah Pada Software VOSviewer

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil visualisasi jaringan menggunakan aplikasi VOSviewer yang berasal dari 54 penelitian yang berkaitan dengan kata kunci “Pengembangan Lembar Kerja” dan “Permainan” dalam rentang waktu 2017-2023, ditemukan bahwa analisis bibliometrik diatas terbagi menjadi 4 kluster, yaitu warna hijau, kuning, merah, dan biru dengan topik yang berbeda-beda di dalamnya. Kluster warna hijau berisi topik mengenai LKPD, high order thinking, kontekstual, dan pemecahan masalah. Kluster warna kuning berisi topik mengenai hasil belajar, harta karun dan permainan edukatif. Kluster warna merah berisi topik mengenai permainan, monopoli, ular tangga, media pembelajaran, dan motivasi belajar. Kluster warna biru berisi topik mengenai kemampuan berpikir analitis, bahan ajar, modul ajar, dan permainan tradisional. Sedangkan, topik mengenai permainan *post to post* dan pembelajaran geografi belum muncul pada kluster manapun.

Temuan kluster biru yang menyoroti aspek kemampuan berpikir analitis dapat menjadi dasar untuk merancang lembar kerja yang secara efektif dapat meningkatkan kemampuan tersebut dalam konteks pembelajaran. Sementara itu, temuan kluster merah yang menekankan pada aspek permainan dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Maka berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA BERBASIS PERMAINAN *POST TO POST* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS PESERTA DIDIK PADA MATERI PENGINDERAAN JAUH DI SMAN 2 CIANJUR”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* pada materi penginderaan jauh?
2. Bagaimana kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja berbasis permainan *post to post*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik pada materi penginderaan jauh?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengembangkan lembar kerja berbasis permainan *post to post* pada materi penginderaan jauh.
2. Untuk menganalisis kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan lembar kerja berbasis permainan *post to post*.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan lembar kerja berbasis permainan *post to post* terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik pada materi penginderaan jauh.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari adanya penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah wawasan bagi para pembaca mengenai pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to post* untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik pada materi penginderaan jauh.
 - b. Sebagai sumber bagi pengembangan keilmuan dan pendidikan geografi, khususnya pada pengembangan lembar kerja berbasis permainan *post to*

post yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik pada materi penginderaan jauh.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti lainnya, dapat dijadikan sebagai landasan teori atau acuan bagi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan lembar kerja berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis agar pembelajaran lebih bermakna, menarik dan bervariasi.
- b. Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan belajar menggunakan lembar kerja berbasis permainan *post to post* untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis pada materi penginderaan jauh.
- c. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pengembangan lembar kerja dalam bentuk permainan yang bersifat kontekstual sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan pembelajaran menjadi tidak monoton.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan solusi dalam mengembangkan lembar kerja yang menarik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara optimal.

1.5 Definisi Operasional

1. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik adalah salah satu bahan ajar berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, langkah kerja, dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pada materi penginderaan jauh. Lembar kerja peserta didik merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah proses belajar yang dirancang dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

2. Permainan *Post to Post*

Permainan *post to post* merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini dilakukan secara berangkai dari satu pos ke pos lainnya, dimana pengerjaan pos 1 hingga pos 4 dilakukan secara bersamaan pada satu waktu. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan pos 5 setelahnya. Setiap pos tersebut diisi dengan kegiatan dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

3. Kemampuan Berpikir Analitis

Kemampuan berpikir analitis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berfokus pada ranah kognitif dimana kemampuan tersebut perlu dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mengidentifikasi dan memecahkan suatu masalah. Adapun indikator yang digunakan dalam kemampuan berpikir analitis yaitu kemampuan analisis elemen/unsur, kemampuan menghubungkan, kemampuan membedakan, dan kemampuan mengorganisasi.