

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan di dunia sudah ada sejak lama mulai dari masa Yunani kuno hingga masa kontra reformasi. Seiring berjalannya waktu, pendidikan terus berkembang menyesuaikan dengan masanya. Namun, pendidikan pada masa lalu mempunyai kesamaan yaitu berfokus pada pendidikan yang berkaitan dengan ajaran Tuhan dan etika. Selaras dengan pendapat yang diutarakan oleh seorang ahli matematika dan filsafat pada masa Yunani yaitu Pythagoras, antara ilmu pengetahuan dan agama merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Serta, manusia tidak akan meraih kemerdekaannya hingga mereka dapat menguasai kontrol atas dirinya sendiri (Yuana, 2010).

Pendidikan terus berkembang dan menyebar di dunia, salah satunya terjadi di Indonesia. Sejarah perkembangan pendidikan di Indonesia berawal pada masa prasejarah. Dimana, masyarakat saat itu mempunyai suatu pengetahuan dan keterampilan yang berasal dari nenek moyangnya terdahulu yang diwariskan kepada orang tua, berlanjut ke anak, ke cucu, dan seterusnya. Sejarah pendidikan formal di Indonesia berawal pada masa penjajahan oleh Portugis yang disusul oleh Spanyol yang kemudian diambil alih oleh Belanda (Makmur, 1993). Pada saat itu banyak sekolah yang dibangun untuk masyarakat pribumi, dengan tujuan untuk menghasilkan pegawai atau tenaga kerja untuk memenuhi kebutuhan Belanda. Namun tidak semua pribumi dapat mengenyam pendidikan saat itu, hanya pribumi dari golongan tertentu yang dapat merasakannya.

Sistem pengajaran yang digunakan pada sekolah-sekolah saat itu adalah sistem pengajaran Belanda. Dimana mulai dari bahasa, buku, hingga pembahasannya pun berdasar pada keadaan Belanda itu sendiri. Selain itu Belanda juga membawa pendidikan dalam bidang geografi, yang pada saat itu disebut sebagai *Aardrijkskunde*. Pada saat itu perkembangan ilmu geografi juga mengikuti perkembangan ilmu geografi yang ada di Belanda. Namun, hal itu berubah ketika muncul ilmuwan Indonesia yaitu Adinegoro dan Adam Bachtiar yang menyesuaikan istilah *Aardrijkskunde* menjadi ilmu bumi (Siska, 2018).

Setelah terlepas dari penjajahan, upaya pemerintah Indonesia dalam mengatasi kesenjangan yang terjadi adalah dengan mendirikan sekolah yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Selain itu, perkembangan pendidikan di Indonesia juga terjadi dalam bidang kurikulum. Tercatat Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak 11 kali sampai sekarang, diantaranya yaitu kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013, dan kurikulum merdeka. Pergantian kurikulum dilakukan sebagai upaya dalam mengikuti perubahan zaman yang terjadi, mulai dari kurikulum 1947 dimana Indonesia baru terlepas dari penjajahan sehingga kurikulum saat itu berfokus pada kepentingan nasional dengan asas Pancasila (Alhamuddin, 2014). Berbeda dengan kurikulum yang sekarang digunakan yaitu kurikulum merdeka, dimana peserta didik diberi kebebasan dalam memilih dan mendalami mata pelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, dan aspirasinya masing-masing. Selain itu, kurikulum merdeka dikemas secara relevan dan interaktif dengan kegiatan berbasis proyek.

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala aktivitas manusia dan alam, serta interaksi diantara keduanya yang dilihat dalam perspektif ruang sehingga terbentuk pola ruang tertentu. Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran geografi yaitu pengetahuan dasar peta. Peta menjadi bagian yang cukup penting dan tak terpisahkan dari geografi. Peta memberikan gambaran secara visual dari kenampakan di bumi untuk memahami konsep yang lebih besar. Dengan adanya peta dapat membantu memberikan informasi yang lebih akurat dalam menjelaskan perubahan lingkungan alam dan sosial. Hal tersebut selaras dengan pengertian geografi itu sendiri, yaitu ilmu yang mempelajari tentang hubungan, persamaan, dan perbedaan antar ruang di bumi. Dengan begitu, mempelajari pengetahuan dasar peta cukup penting.

Dalam geografi, peta memiliki peran yang sangat penting. Karena peta merupakan representasi dari permukaan bumi, yang dapat digunakan untuk memahami dan mempelajari fenomena geografis yang ada seperti iklim, populasi, dan lain sebagainya. Dengan adanya peta dapat membantu memvisualisasikan suatu wilayah yang nantinya dapat ditafsirkan atau dianalisis dengan berbagai elemen geografis. Dengan begitu, peta memiliki

peran yang sangat penting dalam geografi. Salah satu materi dalam geografi yang mempelajari tentang peta yaitu pengetahuan dasar peta. Dengan mempelajari pengetahuan dasar peta, akan membantu peserta didik dalam memahami tentang letak geografis suatu tempat, mengembangkan keterampilan orientasi terkait hubungan spasial antar tempat, memahami pola dan distribusi terkait suatu fenomena, dan tentunya dapat membantu peserta didik dalam membuat suatu peta.

Pembelajaran geografi khususnya materi terkait pengetahuan dasar peta dilakukan di kelas X di SMAN 2 Cianjur. Berikut merupakan daftar nilai geografi kelas X di SMAN 2 Cianjur.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Cianjur

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKTP
1	X-A	36	81	90	70	75%
2	X-B	35	82,2	93	68	88,5%
3	X-C	36	84,5	95	70	91,6%
4	X-D	36	83	94	72	86,1%
5	X-E	36	84,1	95	71	88,8%
6	X-F	35	80,1	94	64	77,1%
7	X-G	36	83,6	95	71	91,6%
8	X-H	35	83	96	77	100%
9	X-I	36	85,2	97	77	100%
10	X-J	35	83,1	96	77	100%
11	X-K	35	84,6	95	78	100%
12	X-L	34	83,1	95	77	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman kelas X di SMAN 2 Cianjur cukup tinggi. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai dibawah dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) yang telah ditentukan yaitu 76. Dengan begitu perlu adanya *treatment* yang dilakukan guna untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada materi pengetahuan dasar peta.

Pemahaman konsep merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena dengan memahami suatu konsep peserta didik akan mampu meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan aspek kognitif (Simaremare, 2019). Indikator dalam pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) yaitu peserta didik mampu menjelaskan setiap konsep, peserta didik mampu mengklasifikasi objek sesuai dengan konsep, peserta didik mampu menerapkan hubungan, dan peserta didik mampu memberikan contoh dari konsep.

Tinggi atau rendahnya tingkat pemahaman konsep peserta didik dapat ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kondisi atau iklim belajar selama proses kegiatan pembelajaran. Dimana kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran meliputi cara bagaimana guru dalam menggunakan metode, media, dan evaluasi pembelajaran secara tepat. Sehingga akan mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran, dimana dalam hal ini yaitu terkait tingkat pemahaman peserta didik.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran di SMAN 2 Cianjur, khususnya pada mata pelajaran geografi didapat bahwa berlangsungnya pembelajaran geografi di sekolah tersebut belum mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan yang mana akan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Pembelajaran berlangsung biasanya menggunakan media yang umum digunakan seperti *powerpoint*. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat berdampak pada antusias peserta didik selama proses pembelajaran, yang nantinya akan berdampak pada pemahaman peserta didik sendiri. Apalagi jika materi pembelajaran begitu kompleks, jika hanya disampaikan begitu saja kemungkinan peserta didik untuk paham materi akan cenderung kecil. Karena peserta didik hanya menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru saja.

Dengan begitu, sebagai pengajar atau guru harus mampu dalam memfasilitasi atau membuat iklim belajar yang menyenangkan, dengan melibatkan peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran. Salah

satu upaya yang dapat dilakukan guna menciptakan iklim belajar yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media yang interaktif, yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Dalam kurikulum terdapat beberapa komponen yang membangunnya. Komponen merupakan bagian atau unsur yang satu sama lain bekerja sama guna membentuk satu kesatuan sistem yang utuh dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Subandiyah (1999) komponen pembangun kurikulum yaitu komponen tujuan, komponen isi atau materi, komponen media, komponen strategi, dan komponen proses belajar mengajar.

Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi guna tujuan pembelajaran dapat tercapai. Meskipun hanya sebagai alat bantu, pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran dapat memaksimalkan interaksi dan tingkat pemahaman peserta didik (Hasan, 2021). Namun, kebanyakan pembelajaran dilakukan secara konvensional, yang membuat peserta didik cenderung lebih pasif, cepat merasa bosan, dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran (Ifadah, 2015). Dengan begitu perlu strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif, guna dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan khususnya dalam pembelajaran geografi media yang digunakan monoton atau tidak variatif, seperti sebatas papan tulis, peta, dan salindia. Hal itu dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Feri Fadli, Rusdi dan Hendra terkait strategi guru geografi dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran geografi, dimana hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa kebanyakan media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media peta cetak atau digital sebesar 61,9%, buku atau modul sebesar 57,1%, dan presentasi dalam bentuk *powerpoint* sebesar 57,1% (Fadli, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja atau monoton dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya berdampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik.

Dalam kondisi seperti itu, perlu peran pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi menyesuaikan terhadap

materi ajar sehingga dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena jika pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, peserta didik memiliki antusias yang besar di dalamnya maka akan meningkatkan pemahaman peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu jenis media edukatif berbentuk kartu yang berisikan gambar atau simbol dan kata.

*Flashcard* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena mudah untuk diingat. Selain itu, dengan penggunaan media *flashcard* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Universitas Herzing sebanyak 70% dari 470 mahasiswa psikologi memiliki presentasi ujian yang lebih baik karena belajar menggunakan media pembelajaran *flashcard* dibandingkan dengan mahasiswa lain yang tidak belajar menggunakan media *flashcard*. Dengan gambar dan kata atau simbol yang ada, dapat mendorong ingatan aktif di otak yang merupakan proses pengambilan ingatan kembali. Memindahkan suatu istilah dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang akan lebih mudah ketika indra penglihatan terlibat dan secara aktif yang akan mencoba mengingat makna atau artinya. Hal itu menjadi salah satu kelebihan dari media pembelajaran *flashcard*. Selain itu dengan bentuknya yang berupa kartu menjadikan media ini lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemana saja.

Penggunaan media pembelajaran *flashcard* dilakukan secara gamifikasi. Gamifikasi atau *gamification* merupakan suatu teknik dalam pembelajaran dengan menggunakan unsur mekanik dari sebuah permainan atau *game*, bertujuan untuk membangun ketertarikan atau *engagement* peserta didik (Oktifa, 2021). Jika peserta didik merasa tertarik dan terlibat langsung dalam suatu proses pembelajaran maka tingkat pemahaman peserta didik akan cukup tinggi. Selaras dengan pendapat yang diungkapkan oleh Konfusius dimana “apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, dan apa yang saya lakukan saya paham”. Menurut Dani (2022) pembelajaran yang berjalan dengan menyenangkan maka akan membuat peserta didik menikmati dan termotivasi

dalam belajar yang nantinya akan berdampak pada kualitas pemahaman yang lebih maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Tingkat Pemahaman Konsep Pengetahuan Dasar Peta Kelas X di SMAN 2 Cianjur”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada pengaruh yang terjadi akibat dari penggunaan media *flashcard* terhadap pemahaman peserta didik pada konsep pengetahuan dasar peta di kelas X SMAN 2 Cianjur.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta sebelum dan sesudah penggunaan media poster pada kelas kontrol?
3. Seberapa besar perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen.
2. Untuk menganalisis perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta sebelum dan sesudah penggunaan media poster pada kelas kontrol.
3. Untuk mengevaluasi perbedaan tingkat pemahaman konsep pengetahuan dasar peta pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan media pembelajaran khususnya media *flashcard* sebagai sarana dalam pembelajaran, pengembangan ilmu pengetahuan, dan membantu pendidik dalam memilih dan menggunakan media yang dapat meningkatkan pemahaman konsep bagi peserta didik.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Memberikan bahan pertmbahan dalam menerapkan media *flashcard* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep bagi peserta didik terutama dalam mata pelajaran geografi.

#### b. Bagi Pendidik

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media *flashcard* dan meningkatkan pengalaman serta keterampilan dalam menggunakan media *flashcard*.

#### c. Bagi Peserta Didik

Menjadi rujukan atau referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat digunakan dan dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman konsep.

#### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengajar materi geografi dengan menggunakan media *flashcard*, serta mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman konsep dari peserta didik.

## 1.6 Definisi Operasional

### 1. Tingkat Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena dengan memahami suatu konsep peserta didik akan

mampu meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan aspek kognitif (Simaremare, 2019). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) indikator dalam pemahaman konsep yaitu peserta didik mampu menjelaskan, mengklasifikasikan, menerapkan hubungan, dan memberikan contoh terkait materi pembelajaran.

## 2. Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar yang disertai dengan kosakata atau pernyataan terkait gambar tersebut. (Nurhasanawati, 2011). Kriteria media *flashcard* yaitu berisikan ulasan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam gambar atau tulisan, dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Dalam penelitian ini, media *flashcard* memuat materi geografi terkait pengetahuan dasar peta dengan sub materi yaitu pengertian, fungsi, dan komponen peta.

### 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur organisasi skripsi ini terdapat 5 bab mengenai struktur penulisan dari setiap bab dalam skripsi. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan kemudahan kepada pembaca dalam memahami isi dari skripsi. Berikut merupakan struktur organisasi skripsi:

**BAB I Pendahuluan**, berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II Kajian Pustaka**, berisi mengenai konsep-konsep atau teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian. Selain itu, pada bab ini berisikan penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

**BAB III Metode Penelitian**, berisi mengenai prosedur penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel. instrument penelitian, prosedur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, teknik analisis data, dan baga alur penelitian.

**BAB IV Temuan dan Pembahasan**, berisikan mengenai temuan penelitian di lapangan yang disesuaikan dengan rumusan masalah lalu diolah dan kemudian dianalisis dengan berbagai kemungkinan.

**BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**, berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan, dan

rekomendasi yang ditujukan kepada pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.