

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang tersebut menjelaskan pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Masruroh & Ramiati, 2022).

Menurut Suardi (dalam Tugiah, 2022), pembelajaran di sekolah mampu menjadikan peserta didik untuk memahami, menikmati proses belajar dan mengimplementasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Pembaharuan dalam bidang pendidikan harus terus dilakukan dengan harapan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang semakin efektif dan memberikan dampak positif bagi pendidikan di Indonesia (Maulidiah et al., 2023).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyesuaikan dengan perubahan zaman agar bisa menyiapkan generasi emas di masa yang akan datang salah satunya adalah dengan terwujudnya pendidikan yang bermutu melalui program merdeka belajar (Hendri, 2020). Merdeka belajar merevitalisasi sistem pendidikan untuk membangun kompetensi utama agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan (Suryani et al., 2023). Dengan memberikan lebih banyak fleksibilitas, kurikulum merdeka tidak hanya membantu mengurangi beban guru dalam menyelesaikan materi, tetapi juga memberi kesempatan untuk lebih fokus pada proses belajar peserta didik (Romanti, 2024).

Pendidikan pada perkembangan abad 21 yang ditandai dengan munculnya teknologi informasi berkembang sangat cepat (Aslamiah et al., 2021). Pembelajaran yang diterapkan lebih berpusat pada peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi, berkeaktifan, berinovasi, dan literasi informasi. Pembelajaran abad 21 ini mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan dengan penggunaan teknologi pendidikan yang mendukung kelancaran proses pembelajaran (Elitasari, 2022).

Langkah pengembangan kurikulum diatur sedemikian rupa sesuai dengan hakikatnya agar peserta didik sebagai komponen pembelajaran mencapai kompetensi yang memadai dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi sesuai dengan yang diinginkan (Anggraini et al., 2022). Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Dalam hal ini, guru dituntut untuk terampil memilih atau bahkan memadukan pendekatan yang meyakinkan untuk manajemen kelas yang tepat dengan masalah yang dihadapi (Zamili, 2020).

Menurut Alma (dalam Andrekiy, 2024) peran pendidik sebagai pelaksana pendidikan memegang peran penting dalam keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dan kualitas pembelajaran peserta didik, termasuk dalam aspek keaktifan peserta didik, kemampuan memotivasi belajar, dan kemampuan menyediakan fasilitas yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam memilih strategi pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa hal agar pemilihan strategi dapat optimal dan efektif diantaranya pertimbangan dengan materi yang akan disampaikan dan pertimbangan dari sudut pandang peserta didik (Sanjaya, 2016). Hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik dalam materi yang diajarkan juga dipengaruhi kemampuan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Pendekatan dan strategi pembelajaran yang tidak efektif untuk menyajikan materi pelajaran di kelas membuat peserta didik sulit untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu penyebab

kesulitan belajar pada peserta didik (Lestari, 2017). Sebagai pendidik, tidak hanya melihat strategi pembelajaran yang cocok, tetapi ketika diterapkan di dalam kelas tidak sesuai dengan peserta didik akan menjadi salah satu kesalahan bagi pendidik. Setiap peserta didik dan kelas memiliki karakter yang berbeda sehingga pendidik perlu mengenal terlebih dahulu peserta didik dan menerapkan strategi serta pendekatan yang berdiferensiasi.

Joyful learning merupakan proses pembelajaran menggunakan teknologi yang diaplikasikan kepada peserta didik dengan pendekatan riang melalui game, kuis, dan aktivitas fisik lainnya (Dewi et al., 2022). Sehingga, *joyfull learning* dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan menarik dan rekreasi yang menimbulkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran, situasi belajar yang menantang dan metode yang relevan (Hartono, 2013).

Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berlaku di TK hingga SMP, tetapi di tingkat SMA pun diperlukan. Tuntutan jenjang SMA yang diharuskan untuk selalu serius dalam belajar, mengikuti arahan pengajar dengan metode ceramah dan bersikap dewasa menjadikan peserta didik cepat bosan, tidak selera untuk belajar di beberapa mata pelajaran dan peningkatan angka stres pada remaja (Rahma, 2021). Dengan adanya penerapan *joyfull learning* dapat mendukung relaksasi otak dan menjadikan stimulus bagi peserta didik agar tertarik pada pembelajaran yang rumit menjadi mudah (Saliwarati, 2012, hal. 7).

Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif diperlukan adanya pemahaman dalam belajar yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model, metode dan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Rosnawati (dalam Halomuan, 2021) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menguasai sejumlah materi pembelajaran, dimana peserta didik mampu mengungkapkan konsep yang telah diketahui secara aplikatif. Pemahaman menjadi salah satu kemampuan untuk menafsirkan sesuatu. Pemahaman peserta didik merupakan suatu usaha atau cara peserta didik agar dapat

mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Hoft & Bernholt (2019) mengemukakan bahwa pemahaman konsep memiliki hubungan erat dengan minat peserta didik dalam belajar dan pemecahan masalah. Ketika peserta didik mengerti konsep materi yang dijelaskan, maka peserta didik tersebut akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pembelajaran (Bartel et al., 2013). Kegiatan pemahaman konsep terhadap peserta didik tidak selamanya dilakukan di dalam kelas. Peserta didik mampu memahami konsep materi yang diajarkan melalui kegiatan sehari-hari (Radiusman, 2020).

Menciptakan kelas yang menarik baik di dalam kelas maupun di luar untuk proses pembelajaran merupakan kewajiban seorang pendidik agar dapat berpengaruh kepada minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk memperoleh pengakuan atas hasil belajar dan prestasi belajar merupakan salah satu persyaratan kelulusan dari satuan pendidikan.

Permasalahan dalam proses pembelajaran geografi dapat terjadi dengan permasalahan yang beragam, salah satunya terjadi pada peserta didik di SMAN 1 Kuningan khususnya kelas XI memiliki permasalahan dalam keinginan belajarnya. Keinginan belajar ini sebagian besar adalah peserta didik yang bosan dengan pembelajaran, malas untuk masuk ke dalam kelas mengikuti pembelajaran, tidak mampu memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan lebih memilih untuk melakukan kegiatan diluar konteks seperti bermain hp, mengobrol dengan teman bahkan tidur ketika pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, terdapat satu kelas yang memiliki jadwal pembelajaran pada pagi hari sehingga menjadi salah satu alasan bagi peserta didik untuk mengurangi rasa minat belajar dan diperlukan motivasi dari guru geografi secara bertahap untuk mengajak peserta didik belajar. Stimulus yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran dirasa kurang maksimal dalam

memanfaatkan teknologi untuk memunculkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

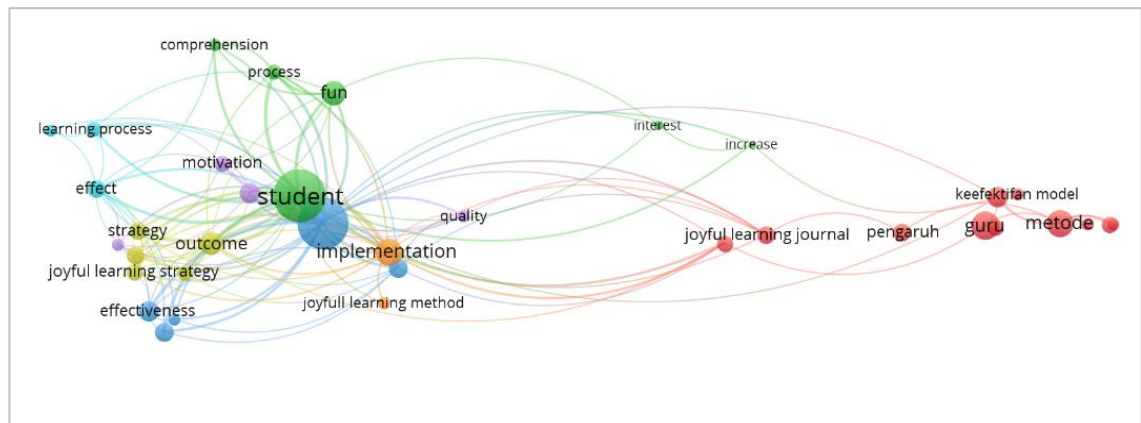
Permasalahan yang didapatkan dari peserta didik kelas XI di SMAN 1 Kuningan ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama semester ganjil sebelumnya. Dari soal yang diberikan ketika Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2023 dengan total berjumlah 40 soal tersebut, terbagi menjadi beberapa soal yang termasuk kedalam indikator menerjemahkan (*translation*) terdapat 18 soal, menginterpretasi terdapat 5 soal dan mengekstrapolasi terdapat 1 soal. Sebagian soal lainnya termasuk kedalam uji pengetahuan (C1) peserta didik selama semester ganjil.

Kurangnya minat belajar mempengaruhi kepada pemahaman materi khususnya pada mata pelajaran geografi. Dilihat dari Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2023, hasil belajar peserta didik hanya 15% dari keseluruhan peserta didik yang mencapai KKM pada mata pelajaran geografi. Hal ini menjadi salah satu temuan masalah dalam pemahaman dan penafsiran suatu kalimat peserta didik yang masih kurang dan rendahnya minat untuk belajar menjadi salah satu penyebab kurangnya pemahaman materi belajar. Dalam usaha peningkatan pemahaman belajar peserta didik yang baik, menjadikan tuntutan bagi pendidik untuk menyiapkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang lebih kreatif serta inovatif sebagai fasilitator.

Metode dan strategi pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) menjadi pilihan bagi fasilitator untuk menjadikan pembelajaran yang lebih mudah dipahami, diingat oleh peserta didik, menciptakan rasa nyaman dan aman, serta dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan (Ahyar et al., 2021). Penggunaan strategi *joyfull learning* membuat peserta didik senang dan tidak tegang dalam pembelajaran. Melalui *joyfull learning* peserta didik diajak untuk melakukan proses belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan merasa senang dan timbul motivasi dalam diri untuk semangat dalam proses pembelajaran (Maulidiah et al., 2023).

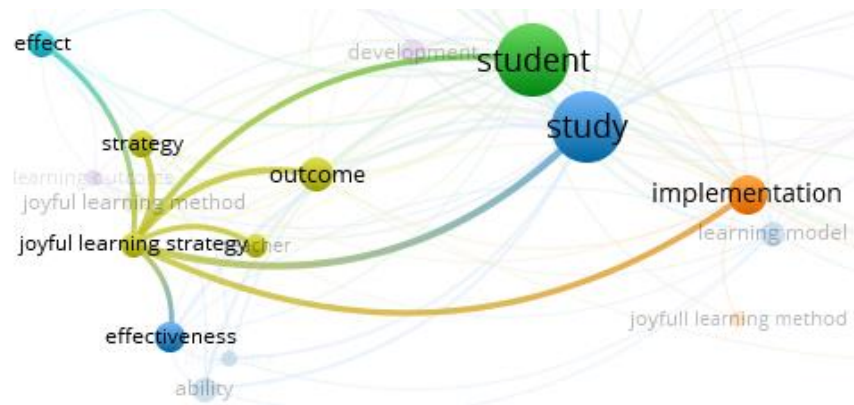
Adanya solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan di dalam kelas, menjadi salah satu pendorong peneliti membuat judul penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan pendukung untuk memperjelas gap penelitian dengan penelitian lainnya menggunakan analisis bibliometrik. Bibliometrik merupakan suatu metode penelitian yang mempunyai informasi yang sangat lengkap dengan menggabungkan sains, matematika, dan statistika dalam menganalisis pengetahuan secara kuantitatif (Zhang et al., 2019). Dalam penelitian ini, digunakan aspek yang diamati (variabel) mengenai strategi *joyfull learning*, pemahaman konsep, dan pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *publish or perish* dan *vosviewer*.

Berdasarkan data dari 500 jurnal yang dikumpulkan oleh peneliti dari tahun 2014-2024 mengenai strategi *joyfull learning*, pemahaman konsep, dan pembelajaran geografi, diperoleh hasil 36 item dengan 7 kluster. Adapun hasil yang diperoleh dari data yang didapatkan yaitu sebagai berikut:



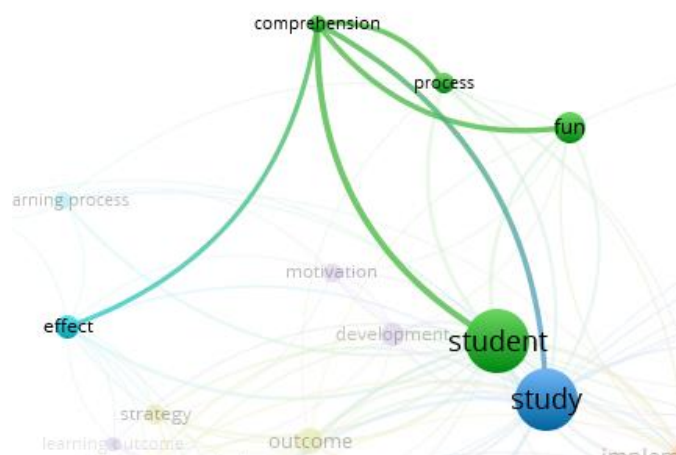
Gambar 1. 1 Analisis Bibliometrik

Adapun hasil yang berkaitan dengan judul penelitian ini dengan setiap aspek yang diamati diantaranya strategi *joyfull learning* pada (Gambar 1.2) dan pemahaman konsep pada (Gambar 1.3).



Gambar 1. 2 Item *Joyfull Learning*

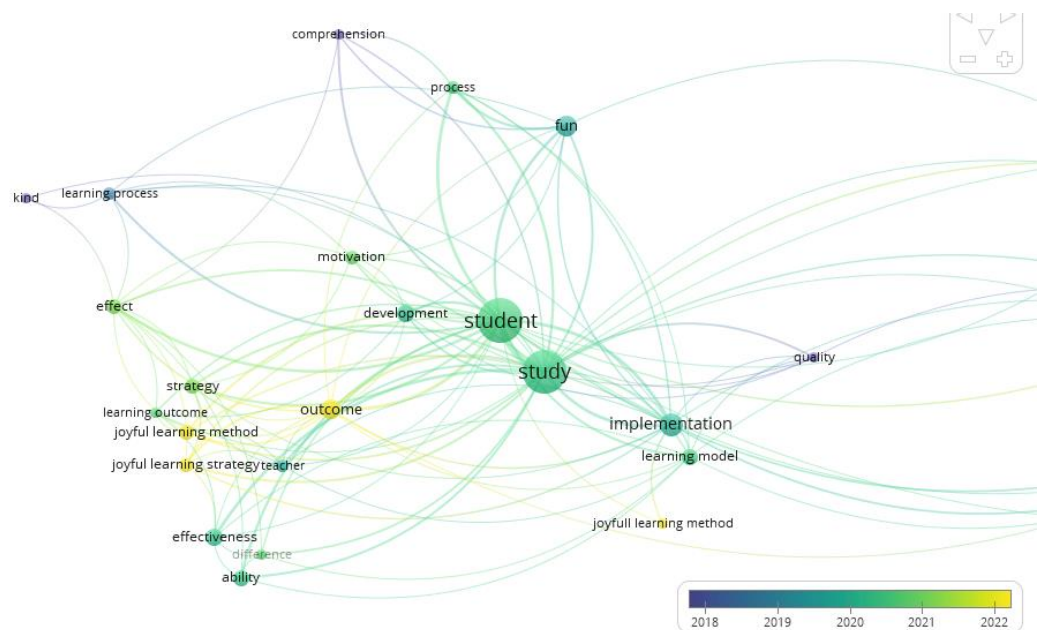
Pada gambar tersebut dijelaskan bahwa strategi *joyfull learning* berkaitan dengan implementasi proses pembelajaran, peserta didik, efektivitas, pengaruh, dan hasil dari penerapan strategi tersebut. Hal ini menjadi salah satu pendukung peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan strategi tersebut terhadap proses pembelajaran dan observasi perubahan peserta didik.



Gambar 1. 3 Item Pemahaman Konsep

Pada gambar tersebut dijelaskan bahwa pemahaman konsep berkaitan dengan pengaruh, proses belajar, peserta didik, dan menyenangkan. Hal ini menjadi salah satu pendukung peneliti untuk menghubungkan aspek pemahaman dengan strategi pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar.

Hasil *vosviewer* (Gambar 1.1) menunjukkan bahwa garis penghubung antara strategi *joyfull learning* dengan pemahaman tidak terhubung secara langsung. Selain itu, jarak diantara kedua aspek cukup jauh yang menunjukkan masih minimnya penelitian yang mengaitkan strategi *joyfull learning* dan pemahaman pada pembelajaran geografi (Gambar 1.1). Namun, dalam gambar menunjukkan penghubung kedua aspek tersebut yaitu peserta didik yang menjadi salah satu subjek pada penelitian ini.



Gambar 1. 4 Analisis *Overlay visualization*

Jika dianalisis menggunakan *overlay visualization* yang berkaitan dengan publikasi setiap jurnal, dapat dilihat bahwa jurnal yang meneliti mengenai strategi *joyfull learning* sebagian besar menunjukkan penelitian baru sekitar tahun 2022. Sedangkan, penelitian mengenai pemahaman (*comprehension*) menunjukkan publikasi jurnal rata-rata pada tahun 2018 atau 5 tahun kebelakang. Hal ini menjadi pendukung adanya gap penelitian mengenai strategi *joyfull learning* dan pemahaman konsep pada penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan strategi *joyfull learning* yang memanfaatkan web dan aplikasi game

sebagai media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan menarik untuk meminimalisir keluhan akan pembelajaran yang membosankan untuk kelas XI dengan tujuan mengetahui sejauh mana pengaruh dari adanya strategi ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik SMAN 1 Kuningan. Selanjutnya, dikembangkan oleh penulis dalam penelitian yang berjudul **“Penerapan Strategi *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Geografi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana di SMAN 1 Kuningan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Nilai kognitif pada Penilaian Akhir Semester memiliki nilai rata-rata rendah yaitu 53 dengan persentase ketuntasan 15% atau 6 peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM).
3. Guru kurang maksimal dalam memilih strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi permasalahan mengenai tingkat pemahaman konsep peserta didik terhadap materi geografi yang diajarkan di SMAN 1 Kuningan. Oleh karena itu, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran geografi dengan menggunakan strategi *joyfull learning* di kelas XI SMAN 1 Kuningan?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep mitigasi bencana pada pembelajaran geografi dengan menggunakan strategi *joyfull learning* di kelas XI SMAN 1 Kuningan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, berikut merupakan tujuan adanya kegiatan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis proses pembelajaran geografi menggunakan strategi *joyfull learning* di kelas XI SMAN 1 Kuningan.
2. Menganalisis kemampuan pemahaman konsep mitigasi bencana menggunakan strategi *joyfull learning* di kelas XI SMAN 1 Kuningan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya di pendidikan bidang pedagogis tentang keterkaitan penerapan strategi *joyfull learning* yang mendorong peningkatan pemahaman konsep dalam pembelajaran geografi bagi peserta didik sekolah formal, non formal dan informal.

2. Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan masukan bagi para pendidik dalam menyusun pendekatan, model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan bagi lembaga-lembaga terkait untuk meningkatkan pemahaman dan keinginan belajar peserta didik.
3. Sebagai salah satu sumber data dan informasi bagi pengembangan penelitian selanjutnya untuk meneliti strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam upaya mengurangi permasalahan pembelajaran di Indonesia.
4. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pemahaman dalam penerapan strategi terhadap konsep dan teori geografi secara langsung.

1.6 Definisi Operasional

Judul dalam penelitian ini adalah “Penerapan Strategi *Joyfull Learning* pada Mata Pelajaran Geografi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana di SMAN 1 Kuningan” dengan variabel yang diuraikan sebelumnya, tentunya kesalahan dalam penafsiran apa yang diteliti dalam penelitian ini dapat memberikan kesimpulan lain dalam penelitian. Dengan demikian definisi operasional diberikan untuk memperjelas dan memberikan batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi *Joyfull Learning*

Menurut Dave Meirer (2000), menyatakan bahwa strategi *joyfull learning* merupakan sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Strategi *joyfull learning* bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti belajar kelompok, berteka-teki, memanfaatkan media, atau bahkan dengan metode permainan. Guru dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dengan membuat peraturan untuk bebas mengeluarkan pendapat tanpa rasa canggung dengan syarat tetap beretika, sehingga peserta didik memiliki rasa antusias dan persepsi yang menyenangkan selama pembelajaran (Sinaga et al., 2022).

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar mengartikan konsep atau menjelaskan ulang konsep yang diterima ke dalam bahasa yang lebih mudah dimengerti (Tetiwar, 2018). Peserta didik dinyatakan telah memahami sebuah konsep apabila mampu menyampaikan dan menjelaskan kembali konsep yang diajarkan menggunakan kalimat sendiri dan bukan menghafal kalimat tersebut (Kusmawati, 2016). Adapun indikator pemahaman konsep menurut *Bloom* (dalam Puspitasari et, al., 2020) yaitu:

1. Menerjemahkan (*translation*)
2. Menginterpretasi (*interpretation*)
3. Mengekstrapolasi (*ekstrapolation*).

Indikator ini dapat dimunculkan melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

1.7 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Penelitian ini dituliskan dengan merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2019) yang termuat dalam lima bab utama, yaitu:

Bab I Pendahuluan, termuat menjadi beberapa bagian yaitu pertama, latar belakang memaparkan konteks penelitian mengenai topik atau isu yang akan diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi saat ini. Topik yang akan diteliti dalam konteks penelitian yang lebih luas dan mampu menyatakan *gap* topik yang akan diteliti. Kedua, rumusan masalah memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti dalam bentuk pertanyaan penelitian yang jumlahnya disesuaikan dengan sifat dan kompleksitas penelitian yang dilakukan. Ketiga, tujuan penelitian memuat harapan untuk mencapai tujuan umum dan khusus dari penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan rumusan masalahnya. Keempat, manfaat penelitian mengenai nilai lebih atau kontribusi yang didapatkan dari hasil penelitian, baik dari segi teori, kebijakan, praktik, isu, dan aksi sosial. Kelima, struktur organisasi penulisan skripsi memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab dan keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, penulis mengembangkan secara deskriptif kajian-kajian pustaka terkini dan relevan mengenai strategi *joyfull learning* dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Bab III Metode Penelitian, bagian yang bersifat prosedural untuk mengetahui rancangan alur penelitiannya dari mulai desain penelitian, tempat dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan hingga langkah analisis data yang dijalankan.

Bab IV Hasil Penelitian, menyampaikan hasil analisis data dan temuan utama yang dipaparkan menggunakan metode deskriptif dari hasil, pengolahan, dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya.

Bab V Penutup, memuat simpulan berupa iuran kalimat dan menjawab rumusan masalah, implikasi serta rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.

Daftar Pustaka, merupakan daftar dari berbagai sumber atau referensi yang dibutuhkan baik berupa buku, jurnal yang terkait dengan skripsi ini terutama dalam bab II kajian pustaka.