

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan geografi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik tentang masalah lingkungan global (Rakuasa & Latue, 2023, h. 5). Selain itu, geografi juga mengajarkan pelajar tentang solusi atas berbagai permasalahan di lingkungannya (Amelia dkk., 2018, h. 1244). Pada pelajaran geografi kelas 10 Kurikulum Merdeka, lapisan atmosfer bumi menjadi salah satu materi pembelajaran. Berdasarkan Capaian Belajar Geografi Fase E, peserta didik dituntut untuk mampu mengidentifikasi tentang lingkungan geosfer.

Keberhasilan pembelajaran peserta didik ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal terdiri dari faktor instrumental yang mencakup sarana dan prasarana pendukung pembelajaran seperti media belajar, kurikulum sekolah, alat-alat belajar, dan sebagainya (Wandansari dkk., 2024, h. 687). Namun faktor eksternal tersebut tidak dapat terwujud jika cara mengajar dari seorang guru sendiri tidak melibatkan pengembangan dari pengetahuan pelajarnya, yang dikenal sebagai *teacher centered learning* (Saiman, 2011, h. 74). Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah, namun guru pelajaran geografi cenderung menggunakan metode ceramah, yang dimana sistem pembelajaran tersebut dapat membuat pelajar menjadi pasif, kurang minat, dan mudah bosan (Azizah dkk., 2024, h. 1528).

Materi geografi sendiri memiliki lingkup yang cukup luas, salah satu materinya adalah lapisan atmosfer. Jika peserta didik tidak dapat mempelajari lapisan atmosfer bumi dengan baik, mereka akan mengalami kesulitan dalam mempelajari karakteristik dari lapisan atmosfer tersebut. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Leniawati dkk. (2023, h.62) yang menemukan bahwa materi atmosfer tergolong sebagai materi yang sulit, karena pembahasan yang sangat luas sehingga peserta didik menjadi lebih pasif selama

proses pembelajaran. Yuliati (2021, h. 34) juga menyatakan bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam pembelajaran materi dinamika atmosfer dan kehidupannya, salah satunya paling banyak dalam mengidentifikasi lapisan atmosfer. Oleh karena itu, lapisan atmosfer bumi perlu dipelajari oleh peserta didik (Badan Standar, 2022, h. 14).

Pembelajaran materi lingkungan geosfer di sekolah membutuhkan media yang lebih menarik, salah satunya adalah pemanfaatan media interaktif yang memungkinkan keterlibatan langsung antara siswa dan media dalam proses pembelajaran (Pujiastuti & Sriyanto, 2022, h. 75). Hal ini disebabkan minimnya media pendukung seperti media video, gambar, ataupun alat peraga (Erwin dkk., 2021, h. 21). Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran tentang lapisan atmosfer bumi.

Solusi yang ditawarkan adalah *board game*. *Board game* memiliki keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik, yang dimana peserta didik dapat belajar bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka (Ningtyas, 2023, h. 872). *Board game* menjadi media yang ideal dengan karakteristik peserta didik kelas 10, yang merupakan generasi Z. Peserta didik kelas 10 menggunakan teknologi dalam belajar, berinteraksi, dan bekerja, sehingga mereka kurang menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sosialnya (Utari & Isbadriantyas, 2021, h. 64).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, berikut adalah rumusan masalah yang ditemukan:

1. Peserta didik merasa kesulitan memahami materi lapisan atmosfer bumi karena pembahasannya terlalu luas, sehingga menjadi pasif
2. Kurangnya media informasi yang interaktif mengenai materi lapisan atmosfer bumi yang membantu siswa menghafal dan memahami

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka berikut adalah pertanyaan perancangan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai lapisan atmosfer bumi untuk pelajar kelas 10 SMA?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah masyarakat yang berdomisili di Tangerang, dengan usia 14-17 tahun, SES B-C, berpendidikan terakhir SMA yang memiliki kesulitan belajar geografi materi atmosfer bumi, dengan media berupa *board game*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar pemahaman pada karakteristik setiap lapisan atmosfer.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penulis adalah merancang *board game* mengenai lapisan atmosfer bumi sebagai media edukasi peserta didik SMA kelas 10.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan kesadaran akan pentingnya pengetahuan mengenai lapisan atmosfer bumi melalui media yang interaktif berupa *board game*. Penelitian ini diharapkan berguna dalam ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *board game*. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik lapisan atmosfer bumi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.