

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan dalam suatu bangsa menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Artinya, kemajuan suatu bangsa atau negara sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikannya. Kualitas pendidikan yang buruk akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan (Kurniawati, 2022). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, serta menciptakan peradaban yang berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk individu yang berkepribadian baik, sehat, memiliki pengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta bersikap demokratis dan bertanggung jawab (Zebua & Anwar, 2025). Pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi dapat mengembangkan dan mencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Melalui proses pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan potensi, keterampilan serta daya berpikirnya. (Marsalina & Afdhal, 2025)

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Pendidikan abad ke-21 ini dihadapkan pada tantangan yang kompleks sehingga memerlukan adanya perubahan mendasar dalam sistem pendidikan agar mampu menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Dalam menghadapi tantangan di era ini, setiap individu perlu memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga memiliki kemampuan mengelola kelas dengan baik dari segi fisik maupun lingkungan kelas pada proses belajar (Zebua & Anwar, 2025).

Pembelajaran adalah kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi secara interaktif antara guru dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya ialah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran dalam suatu kelas (Sarah et al., 2023).

Hasil belajar adalah salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan melalui proses perubahan dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif masih menjadi perhatian utama karena berfokus pada aspek pengetahuan. Hasil belajar kognitif adalah hasil pembelajaran yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir dan kecerdasan intelektual (Marsalina & Afdhal, 2025).

Geografi sebagai salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah menengah berperan penting dalam memberikan pengetahuan serta pemahaman mengenai fenomena alam, lingkungan dan sosial yang terjadi di kehidupan manusia. Geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mampu menunjang kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang berbagai fenomena keruangan khususnya pada lapisan geosfer. Peserta didik menilai pembelajaran geografi sebagai pembelajaran yang memiliki banyak istilah dan harus dihafalkan, akibatnya banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk mendalami pelajaran geografi (Susilawati & Sochiba, 2022).

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi, diketahui bahwa dari 35 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi geografi masih rendah. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada peserta

didik memperkuat temuan ini. Terdapat 64,3% peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi geografi khususnya materi yang bersifat konseptual dan abstrak. Peserta didik menganggap mata pelajaran geografi merupakan pelajaran sulit karena terdapat istilah baru dan konsep yang harus dipahami lebih lanjut. Banyak peserta didik yang hanya menghafal materi tanpa memahami hubungan antar fenomena geosfer. Peserta didik kesulitan dalam menghubungkan konsep, menganalisis hubungan antar fenomena geosfer serta menerapkan konsep pada fenomena geografi. Sama halnya dengan materi dinamika hidrosfer yang memuat konsep seperti siklus air, jenis-jenis perairan, serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Materi ini membutuhkan pemahaman dan kemampuan analisis sehingga pendekatan konvensional kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar kognitif peserta didik.

Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan suasana belajar peserta didik di kelas. Salah satu model yang relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 ialah model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*). Penggunaan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan penting meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran geografi. Model pembelajaran *CORE* adalah model pembelajaran yang mengharapkan peserta didik untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya dengan cara menghubungkan dan mengorganisasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari serta peserta didik diharapkan dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran *CORE* merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme (Hidayat et al., 2022). Model pembelajaran *CORE* adalah model yang menggunakan metode diskusi yang meliputi empat tahapan pengajaran yaitu *Connecting, Organizing, Reflecting* dan *Extending* (Indah et al., 2023).

Peningkatan hasil belajar peserta didik tidak hanya melalui penggunaan model pembelajarannya yang bersifat konstruktivis, peran media pembelajaran

yang tepat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Warid et al., 2023). Penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan media interaktif dipandang mampu menarik peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran (Hardianto et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dengan model pembelajaran *CORE* ialah *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran kuis digital berbasis *Metaverse* yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Berbeda dengan *Quizizz* dan *Kahoot!*, *Zep Quiz* menyediakan ruang virtual interaktif yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi, berdiskusi dan memecahkan kuis melalui avatar digital. Selain itu media ini memberi keleluasaan bagi guru untuk menyusun beragam jenis soal,

Model pembelajaran *CORE* dipilih dalam penelitian ini karena model pembelajaran ini pada dasarnya lebih mendorong peserta didik untuk aktif memperoleh pengetahuan serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan model pembelajaran *CORE* dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui fenomena-fenomena yang ada sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Indah et al., 2023). Langkah-langkah dalam model pembelajaran *CORE* mulai dari kegiatan menghubungkan, mengorganisasikan, memikirkan kembali serta memperluas pengetahuan juga membantu peserta didik dalam melatih daya ingat dan daya pikirnya. Sejalan dengan penelitian yang relevan yang menyatakan bahwa model pembelajaran *CORE* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wati et al., 2019). Model pembelajaran ini jika diterapkan pada mata pelajaran geografi masih bersifat baru dan rata-rata digunakan pada mata pelajaran hitungan. Dilihat dari langkah-langkahnya, model pembelajaran ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi dan selaras dengan pembelajaran abad ke-21.

Penggunaan teknologi menjadi salah satu solusi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk pada pembelajaran geografi. Beragam media pembelajaran serta aplikasi digital tersedia untuk mendukung peserta didik memahami materi ajar dengan lebih interaktif dan menarik. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran ialah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang bernama *Zep Quiz*. *Zep Quiz* digunakan dalam penelitian ini karena dapat menyediakan kuis interaktif dimana kuis ini dikemas dalam bentuk soal-soal yang variatif dan disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Dengan kuis interaktif, peserta didik dapat memperluas pengetahuan sekaligus pemahaman materi ajar serta mendorong semangat dan motivasi belajar peserta didik (Feriansyah & Titaley, 2025).

Model pembelajaran *CORE* memiliki potensi besar dalam merangsang kemampuan berpikir melalui konstruksi pengetahuan secara mandiri. Meskipun demikian, penerapan model ini dalam mata pelajaran geografi masih bersifat baru dan sangat terbatas. Mengingat banyak peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran *CORE* pada mata pelajaran perhitungan contohnya matematika. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* pun masih kurang dioptimalkan dalam pembelajaran geografi. Penggunaan media pembelajaran *CORE* dengan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu langkah agar hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan. Kombinasi antara model pembelajaran *CORE* dan media pembelajaran *Zep Quiz* belum banyak diteliti dalam menjembatani pemahaman teoretis dengan pemecahan masalah yang nyata terutama pada pembelajaran geografi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengusulkan solusi berdasarkan permasalahan serta potensi penggunaan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan berbantuan *Zep Quiz* dalam menyampaikan materi Dinamika Hidrosfer. Judul penelitian kali ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Berbantuan *Zep Quiz* Terhadap Hasil Belajar**

Kognitif Peserta Didik (Studi Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya?
- 2) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap permasalahan yang telah diteliti, maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran *CORE*

Model Pembelajaran *CORE* adalah model pembelajaran yang mengkonstruksikan pengetahuan peserta didik dengan cara menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, serta berpikir kembali dengan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*), dan harapannya peserta didik dapat memperluas pengetahuan yang sedang dipelajari dari proses belajar mengajar dilaksanakan (*extending*) (Dulyapit & Nuralif, 2023). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *CORE* melalui 4 tahapan atau sintaks yang meliputi *Connecting, Organizing, Reflecting*, dan *Extending*.

2) *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah media pembelajaran pembelajaran berbasis *metaverse* yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang

interaktif dan menyenangkan (Feriansyah & Titaley, 2025). Penelitian ini menggunakan *Zep Quiz* sebagai media atau alat bantu dalam model pembelajaran *CORE*. Media pembelajaran *Zep Quiz* digunakan pada tahap *Extending* sebagai media evaluasi dan penguatan pemahaman peserta didik.

3) Hasil Belajar Kognitif

Hasil Belajar Kognitif adalah gambaran tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya atau penguasaan peserta didik terhadap sesuatu dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau teori yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual yang meliputi penarikan kembali atau pengakuan dari fakta-fakta, pola prosedural, dan konsep dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual peserta didik (Desi & Hani, 2020). Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini diukur berdasarkan taksonomi Bloom yaitu C2 hingga C4 dengan jumlah 40 butir soal pilihan ganda.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1) Kegunaan Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pandangan baru mengenai model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan media *Zep Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran geografi.

2) Kegunaan Praktis

- a) Bagi pengajar, penelitian ini memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui model dan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran geografi.
- c) Bagi pengembang model dan media pembelajaran, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan.