

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sistem pendidikan di Indonesia diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, beserta peraturan perundang-undangan yang menyertainya. Berdasarkan undang-undang tersebut pengertian pendidikan adalah kesadaran yang sudah tersusun agar kondisi saat pembelajaran peserta didik dapat antusias untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam dirinya untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat berguna bagi masyarakat dan negara. Pengertian juga dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk mendapatkan pengalaman belajar yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan individu (PP dan Permendikbud, 2003; Pristianti et al., 2022).

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran, dan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah aspek kognitif yang mencakup pada kegiatan Mengingat (C1), kegiatan mengingat ini merupakan tingkatan yang paling dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, dapat berupa kegiatan yang bersifat identifikasi. Memahami (C2), pada aspek ini peserta didik ditekankan untuk dapat mengerti apa yang sedang dipelajari, menginterpretasikan table atau grafik merupakan contoh kegiatan yang termasuk pada kegiatan memahami. Menerapkan (C3), pengaplikasian pengetahuan yang didapat pada situasi konkrit atau khusus, kegiatan memecahkan masalah termasuk kedalam kegiatan menerapkan. Menganalisis (C4), pada tahap ini peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan menguraikan situasi tertentu dengan unsur-unsurnya agar lebih jelas seperti mendiagnosis suatu fenomena. Mengevaluasi (C5), pada tahap ini peserta didik dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. Menciptakan (C6), pada tahap ini peserta didik mampu menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan faktor-faktor yang dimilikinya (Yulianti et al., 2018).

Pencapaian aspek kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau soal kepada peserta didik untuk mengetahui perkembangan aspek kognitif selama

pembelajaran. Pencapaian aspek afektif dapat dilakukan dengan melakukan observasi kepada setiap peserta didik mengenai perilaku dan cara menyikapi teman sebaya atau pada dirinya sendiri. Aspek psikomotorik dapat dinilai melalui keterampilan berupa hasil penugasan ataupun kegiatan presentasi (Ihwan Mahmudi et al., 2022; Ananda Aditya Sari Harahap et al., 2023).

Peserta didik yang mencapai nilai evaluasi dan hasil belajar yang tinggi merupakan suatu keberhasilan pendidikan di sekolah. Hasil belajar adalah kecakapan yang dimiliki peserta didik selepas kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat juga didefinisikan sebagai penilaian akhir untuk mengukur perkembangan dan kemajuan berkenaan dengan pengajaran yang termuat dalam kurikulum. Sedangkan evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu selalu dievaluasi pada akhir setiap proses pembelajaran (Ralph Tyler, 1950; Dinas pendidikan dan kebudayaan, 2008; Syafi'i et al., 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru geografi di SMAN 2 Lembang didapati bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara daring dan luring. Selama proses mengajar guru menggunakan beberapa media seperti *Power Point*, dan *Google Classroom*. Penggunaan media saat proses pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena cenderung tertarik dengan media yang dapat menampilkan gambar atau video terutama dalam mata pelajaran geografi yang ditambahkan dengan kasus fenomena agar peserta didik sekaligus dapat berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik berada di bawah KKM dengan rata-rata nilai murni 30 sampai 45. Guru geografi yang mengajarpun memberikan pernyataan bahwa rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh minat belajar yang kurang, media pembelajaran yang monoton, dan kurang mendukungnya fasilitas sekolah yang disediakan. Berikut daftar rata-rata hasil belajar pada kelas X di SMA Negeri 2 Lembang.

**Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Kognitif Peserta Didik**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Rata-rata
X IPS 1	36	70	41
X IPS 2	36	70	43
X IPS 3	35	70	36
X IPS 4	35	70	36
X IPS 5	36	70	42

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar di setiap kelas tidak ada yang mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar ini tentunya akan berdampak pada aspek lain seperti sikap dan keterampilan peserta didik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika hasil belajar rendah, maka kemungkinan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dikuasai dengan baik, hal tersebut dapat menunjukkan kualitas sekolah tersebut berkategori sangat baik. Pada sekolah yang diteliti menunjukkan faktor utama rendahnya hasil belajar adalah kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Selain itu dengan keterbatasan fasilitas, guru tidak bisa menggunakan media pembelajaran interaktif dengan maksimal (Nabillah & Abadi, 2019).

Studi pendahuluan dilakukan juga dengan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas X mengenai hambatan yang dirasakan saat pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik merasa rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya waktu pembelajaran karena harus bergantian menggunakan kelas dengan yang lain. Selain itu penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting saat belajar. Ketika guru menggunakan media yang baru dan menarik, peserta didik akan berfokus pada pembelajaran dan mengakibatkan potensi meningkatnya hasil belajar.

Mengatasi permasalahan tersebut inovasi guru dalam mengajar sangat berperan penting. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai pendukung keberhasilan belajar. Dengan keterbatasan fasilitas dan rendahnya minat belajar peserta didik, model

pembelajaran dengan berbasis kelompok diharapkan dapat mengatasi faktor-faktor rendahnya hasil belajar (Surnaya, 2017).

Model pembelajaran kooperatif STAD merupakan model pembelajaran yang mengedepankan kekuatan kelompok dan memperhitungkan kemampuan individu di dalam kelompok. Model pembelajaran STAD mengedepankan hubungan antar peserta didik untuk saling menghargai dan membantu agar mendapatkan nilai yang memuaskan. Adapun sintaks pembelajaran kooperatif STAD menurut Slavin meliputi: 1) Presentasi kelas; 2) Pembentukan tim; 3) Kuis Individu; 4) Penskoran kemajuan individu; 5) Rekognisi tim (Slavin, 2009; Isjoni, 2010).

Kelebihan dari model pembelajaran STAD sebagai suatu model pembelajaran kooperatif antara lain: 1) Mampu meningkatkan sikap social terhadap sesamanya; 2) Membuat peserta didik memahami dan mengerti bahwa setiap manusia berbeda; 3) Peserta didik dapat mengambil tindakan untuk memecahkan masalah sehingga dilatih agar mandiri; 4) Mengembangkan kerjasama antar teman dengan saling membantu saat kesulitan; 5) Kepentingan kelompok berada diatas kepentingan individu, sehingga peserta didik diajarkan untuk tidak egois (Slavin, 2015; Daniel Muijs & David Reynolds, 2017).

Karena model pembelajaran kooperatif ini mengedepankan kegiatan belajar kelompok kecil, yang dapat memotivasi semua peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok belajar agar meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran dan model STAD, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dipenuhi, guru membutuhkan media pembelajaran. Hasil dari penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model STAD digunakan bersamaan dengan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Siti Niswatin, 2022).

Pada kegiatan proses pembelajaran terdapat komponen penting yang harus diperhatikan, salah satunya adalah model dan media pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran akan mempengaruhi penggunaan media pembelajaran karena merupakan suatu kesatuan yang saling berkaitan. Pemilihan kedua komponen ini penting karena sebagai pendukung keberhasilan capain tujuan pembelajaran.

Media dalam proses belajar memiliki posisi yang sangat penting, sepenting dengan metode yang digunakan saat proses belajar. Dengan perkembangan teknologi yang terjadi dimasa ini, guru dapat memanfaatkan berbagai teknologi yang banyak disediakan oleh aplikasi berbayar maupun tidak berbayar, terhubung internet maupun tidak terhubung internet sebagai media pembelajaran yang tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Umarella et al., n.d. 2018; Septiana et al. 2020).

Pemilihan media harus mengikuti seperangkat aturan. Kriteria yang harus dipertimbangkan saat memilih materi pembelajaran secara umum: karakteristik media, target audiens, tujuan, waktu, biaya, dan ketersediaan. Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda, oleh karena itu sebagai pengajar harus mengetahui kebutuhan peserta didik. Dalam penggunaan media harus memperhatikan kriteria tersebut. Pada hakekatnya media pendidikan merupakan media komunikasi dengan tujuan mencapai capaian kompetensi. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, namun setiap media pembelajaran adalah media pendidikan (Junaidi, 2019).

Di era perkembangan teknologi ini media pembelajaran online makin berkembang dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Didorong dengan kurikulum darurat yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dalam menghadapi pandemi COVID-19 membuat peserta didik sudah beradaptasi dengan teknologi online. Salah satu media online yang dapat diterapkan dalam pendidikan adalah *platform Gather town*. *Platform* ini memberikan kemudahan kepada para pendidik karena dapat digunakan sebagai media jarak jauh maupun media tatap muka (Audie, 2019; Kurniawan & Anasi, et al., 2022; Arifah et al., 2022).

*Gather town* merupakan *platform* yang menyatukan *video call* dengan peta 2D, memberi akses pada pengguna untuk berkeliling dan berbicara dengan orang lain. Perbedaan *Gather town* dengan *platform* lain yang serupa adalah dalam *platform* ini menggunakan desain ruang permainan bertema 8bit yang biasa disebut *space*. Selain itu dalam *platform* ini pengguna dapat menyantumkan link video, *Google Document*, kuis, *white board*, hingga *game* yang dapat dimainkan

bersama. *Platform* ini akan sangat bermanfaat bagi guru yang hendak mencari inovasi baru dalam proses mengajar.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan terdahulu menyatakan bahwa *platform* ini memiliki kelebihan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, dapat digunakan secara gratis. Namun memiliki kekurangan yaitu hanya dapat menampung 25 orang, jika lebih harus berlangganan dengan membayar sesuai jumlah yang telah ditentukan. Kekurangan yang dimiliki dirasa tidak terlalu merugikan karena penggunaan secara gratis sudah sangat cukup. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan ini aplikasi *Gather town* sampai saat ini masih dikatakan layak digunakan oleh peserta didik (Arifah et al., n.d, 2022; Thomas & Cassidy, 2022).

Walaupun penciptaan *platform* ini bukan untuk bidang pendidikan, namun terdapat peluang sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. *Platform Gather town* dinilai lebih interaktif dibanding *platform* sejenis, selain itu desain yang seperti permainan membuat peserta didik menjadi lebih nyaman saat belajar. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan *Gather town* sebagai media pembelajaran dinilai sangat layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nicolaou et al., 2019; Safitri & Puspasari, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas peneliti tertarik dalam penelitian ini, sehingga peneliti mengambil judul **“PENGARUH PLATFORM GATHER TOWN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK** (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas X Mata Pelajaran Geografi di SMAN 2 Lembang)”

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah dapat sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran *Gather town* di kelas eksperimen dan media *Google Slides* di kelas kontrol?
2. Bagaimana pengaruh *platform Gather Town* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran *Gather town* di kelas eksperimen dan media *Google Slides* di kelas kontrol?
2. Untuk menganalisis pengaruh *platform Gather Town* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar?

### 1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian mempunyai harapan bahwa hasil dari penelitiannya akan berguna bagi orang lain. Penelitian ini juga diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan inovasi kepada dunia pendidikan dalam pengajaran geografi terutama dalam hal media pembelajaran. Selain itu, diharapkan akan dapat melengkapi kajian mengenai teknik pelaksanaan, peran, media dan manfaat *platform Gather town* dalam proses belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan khususnya yang terkait dengan menggunakan *platform Gather town* dalam bidang pendidikan.

##### b. Bagi Guru

- 1) Mendapat pengalaman menggunakan *platform Gather town* dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualifikasi profesionalisme.
- 2) Mendapat motivasi untuk terus berkreasi dalam hal menginovasi pembelajaran sebagai wujud profesionalisme yang dimiliki.

##### c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Memotivasi peserta didik, membangun kepercayaan diri, dan menggali potensi belajar yang dimiliki dalam bentuk kerja/belajar kelompok yang positif.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi pembenahan sistem dalam pembelajaran geografi guna peningkatan kualitas pembelajaran.