

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan. Salah satu langkah realisasi pernyataan tersebut adalah dengan adanya pendidikan sekolah. Pada umumnya, sebagian besar negara mewajibkan setiap warga negaranya untuk mengenyam pendidikan sekolah, khususnya pendidikan sekolah dasar. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal tempat para siswa mendapatkan pengajaran dengan bimbingan dan pengawasan guru. Selama proses ini, individu mengalami kemajuan baik secara pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dimana ini adalah suatu usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, dan memperluas wawasan. Pembelajaran menjadi rangkaian sistem yang terdiri dari beberapa komponen, yakni tujuan, metode, materi, media dan evaluasi, dimana setiap komponen tersebut saling berkesinambungan dalam ketercapaian keberhasilan belajar (Sanjaya, 2011). Pembelajaran dalam konteks pendidikan mencakup berbagai metode dan strategi melalui berbagai interaksi dan media yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan perkembangan individu. Ini melibatkan proses transfer informasi dan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai media dan interaksi, baik itu interaksi antar siswa, atau dengan guru, bahkan dengan lingkungannya.

Proses pembelajaran erat sekali kaitannya dengan penggunaan media. Dimana media pembelajaran merupakan suatu alat yang menjadi perantara transfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk merangsang pemikiran, menarik perhatian, serta memotivasi siswa, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang terstruktur dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian bisa dibayangkan bahwasanya media berperan penting dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung peningkatan

mutu pengajaran, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar. Adanya teknologi diharapkan dapat mempermudah guru ataupun pihak terkait dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran, dan pada akhirnya dapat membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Myori dkk., 2019). Tidak heran lagi media pembelajaran yang terintegrasi teknologi semakin banyak berkembang. Hal ini semakin meningkatkan efisiensi media pembelajaran sehingga diharapkan berbanding lurus dengan efektivitas mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dalam pembelajaran ialah menciptakan perubahan perilaku yang positif pada siswa, baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik (Nafiati, 2021). Namun tidak dapat dipungkiri dalam proses mencapai tujuan itu pasti selalu menemukan hambatan. Salah satu diantaranya rendahnya minat dan motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan Dahliani dan Rahmatan (2020) memaparkan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi. Hal ini sejalan dengan penelitian Moslem (2019) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam belajar berpengaruh pada prestasi belajar yang diperoleh siswa. Dari 196 siswa, 77 diantaranya tidak mencapai nilai KKM yang ditentukan. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah pengelolaan dan proses pembelajaran yang monoton, diantaranya terkait media pembelajaran yang diterapkan kurang dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi dan minat belajar merupakan salah satu hambatan dalam pembelajaran dan tentu saja menjadi suatu permasalahan.

Media dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam upaya mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain memberi pengalaman yang sama, media juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Puspitarini & Hanif, 2019). Ketepatan pemilihan media pembelajaran dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berperan cukup signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga diperoleh hasil yang sesuai harapan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang unik dan inovatif membuat siswa menyimpan

perhatian lebih sehingga lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sesuai dengan studi yang dilakukan Hadi dkk. (2022) bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media video animasi pada mata pelajaran IPA. Pada subjek yang dikenai perlakuan (media video animasi) yakni kelas eksperimen, hasil belajarnya meningkat sebesar 26,43 sedangkan kelas kontrol hanya 17,50, terlihat bahwasanya penerapan media tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan studi penelitian yang dilakukan Mufidah dan Khori (2021) bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berbasis *Articulate Storyline*. Setelah dilakukan perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol, didapati hasil akhir yang menunjukkan peningkatan signifikan pada pretest-posttest, dimana kelas kontrol memperoleh kriteria sedang, sementara itu kelas eksperimen memenuhi kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tidak dapat dipungkiri, prestasi belajar menjadi faktor untuk mengetahui kemampuan akademis siswa (Sarnoto, 2014). Prestasi belajar menjadi salah satu tolak ukur untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan dan keberhasilan belajar para siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Satyaprakasha dan Sudhanshu (2014) mengenai penerapan pembelajaran multimedia pada pembelajaran biologi di *Samhitha High School* menunjukkan pembelajaran multimedia secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya mengenai pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan pencapaian total dalam pelajaran biologi. Lebih lanjut penelitian Wahyuningtyas (2020) memaparkan bahwa penerapan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, media diterapkan pada pembelajaran IPA. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan lebih efektif. Hasil penelitian secara konkret menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pengajaran IPA membawa peningkatan prestasi belajar paling rendah 43% dan yang paling tinggi 91%. Dengan demikian, penggunaan

media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA dan memperkuat keterampilan mereka.

Pembelajaran IPA seringkali dianggap siswa menjadi mata pelajaran yang sulit. Memang IPA adalah disiplin ilmu yang memiliki ciri khasnya sendiri. Ciri khas ini terletak pada pendekatan yang digunakan oleh para ahli dalam mendapatkan pemahaman tentangnya. Jika melihat dari skor PISA 2018, Indonesia hanya menempati peringkat 71 pada kategori sains, dan ini jauh dari nilai rata-rata dunia (Yusmar & Fadilah, 2023). Oleh karena itu literasi sains siswa Indonesia masih termasuk kategori rendah. Sebuah penelitian dilakukan oleh Kurniawan, Astalini, dan Anggraeni (2019) mengenai sikap siswa SMP terhadap pembelajaran IPA. Secara umum, ada siswa yang bersikap positif dan tentu saja ada siswa yang bersikap negatif mengenai mata pelajaran IPA. Khususnya yang bersikap negatif, siswa menganggap mata pelajaran IPA terlalu banyak materi yang kompleks, sehingga menimbulkan kesulitan untuk memahaminya, terlebih jika pembelajaran berlangsung pasif. Permasalahan itu dapat diatasi dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Materi yang kompleks dapat diatasi dengan penggunaan media yang sesuai agar materi dapat tervisualisasi dan tersampaikan sehingga mudah dipahami siswa. Sejalan dengan penelitian Hasbiyati dan Khusnah (2017) mengenai penerapan media pembelajaran di SMP dalam upaya peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Tingkat minat siswa pada pelajaran IPA cukup rendah karena siswa menganggap IPA pelajaran yang sulit, dan tentu saja berimplikasi terhadap pencapaian hasil belajar IPA. Penerapan media buku elektronik (*e-book*) dalam format *.epub* berhasil meningkatkan minat belajar siswa hingga mencapai peningkatan sebesar 88,61%, serta meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki kriteria tinggi dengan nilai gain sebesar 0,703 dalam pelajaran IPA tingkat SMP. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA jika terkonsepkan dengan baik, salah satunya melalui penggunaan media, mampu meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa itu sendiri.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP PGRI Dago Pakar melalui wawancara dengan salah satu guru, menunjukkan penggunaan media

pembelajaran masih minim digunakan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran itu sendiri. Padahal salah satu hambatan dalam proses *transfer of knowledge* yang berlangsung pada pembelajaran adalah kesulitannya guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat dipahami siswa. Hal ini karena tidak jarang ditemukan mata pelajaran yang memuat materi dengan karakteristik yang abstrak dan kompleks, salah satunya adalah pelajaran IPA. Pada beberapa materi, guru mengatakan kesulitan untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak, alhasil siswa pun kesulitan untuk memahaminya. Terlebih guru masih menerapkan metode konvensional dan minimnya media pembelajaran yang digunakan. Tentu hal itu membuat timbulnya kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, alhasil prestasi belajar yang siswa peroleh juga tidak optimal.

Dewasa ini media pembelajaran menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam mengatasi hambatan dalam pembelajaran, termasuk upaya untuk meningkatkan capaian keberhasilan siswa dalam belajar (Abi & Sujatmiko, 2022). Perkembangan teknologi juga semakin mempermudah pembuatan media melalui berbagai aplikasi yang dapat guru manfaatkan, salah satunya adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Pada penelitian ini, media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator* menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi hambatan pembelajaran yang peneliti temui pada observasi awal. Dasar pemilihan mengapa aplikasi ini digunakan adalah karena dengan SAC guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android maupun komputer tanpa harus memahami kode pemrograman. Penelitian ini mencoba mengukur seberapa efektif penggunaan media berbasis SAC dalam upaya meningkatkan prestasi belajar. Penggunaan media ini dalam proses KBM diharapkan mampu menarik minat belajar, sehingga siswa mau terlibat aktif dalam pembelajaran, dan pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran,

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media berbantuan *Smart Apps Creator* dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengajukan judul

“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar?”

Sedangkan rumusan masalah khusus yang diajukan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa aspek memahami antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar?
- b. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa aspek menerapkan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar?
- c. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa aspek menganalisis antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar.

Tujuan umum tersebut didefinisikan lebih lanjut melalui tujuan khusus berikut ini:

- a. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan prestasi belajar siswa aspek memahami antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan

aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar.

- b. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan prestasi belajar siswa aspek menerapkan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar.
- c. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan prestasi belajar siswa aspek menganalisis antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan penggunaan media *Powerpoint* pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP PGRI Dago Pakar.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat, terutama sekolah yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian. Manfaat hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan bahan studi serta memberikan pemahaman yang mendalam, informasi yang mendetail, dan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media interaktif *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat melengkapi teori-teori pembelajaran kontemporer dengan bukti empiris tentang manfaat dan potensi media interaktif dalam memperkuat pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Manfaat dari Segi Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menambah informasi, memperluas pemahaman, dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang muncul bagi peneliti sehubungan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP PGRI Dago Pakar.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi rujukan untuk bahan kajian lanjut mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam bentuk pengetahuan juga menambah kajian keilmuan dalam upaya peningkatan kualitas perkuliahan.

3. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengambil keputusan di tingkat kebijakan pendidikan dalam mempertimbangkan integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah. Rekomendasi dari penelitian ini dapat memengaruhi kebijakan pendidikan terkait penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif, memperkuat argumen untuk alokasi sumber daya yang cukup pada pengembangan infrastruktur teknologi pendidikan di lembaga pendidikan.

4. Manfaat dari Segi Isu atau Aksi Sosial

Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya akses kesetaraan terhadap teknologi pendidikan di kalangan siswa. Dengan mengidentifikasi efektivitas media pembelajaran interaktif, penelitian ini menyoroti pentingnya inklusi digital dalam pendidikan, memastikan bahwa semua siswa memiliki akses dan kesempatan yang sama untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan prestasi belajar mereka, mengurangi kesenjangan, dan mendukung inklusi sosial dalam pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Berdasarkan pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, struktur organisasi penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di SMP PGRI Dago Pakar)” ini terdiri dari:

- a. BAB I Pendahuluan, yang membahas latar belakang penelitian, termasuk topik, isu, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan kerangka skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka, yang mengulas konsep, teori, dasar-dasar, hukum, dan informasi lainnya terkait penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, yang membahas aspek prosedural, termasuk desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, instrumen penelitian, prosedur, analisis data, dan pengolahan data.
- d. BAB IV Temuan dan Pembahasan, yang mencakup hasil penelitian dan analisis data yang diarahkan pada rumusan masalah, serta pembahasan yang mengaitkan temuan dengan tujuan penelitian.
- e. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang merangkum hal-hal penting berdasarkan hasil penelitian serta menyajikan implikasi dan rekomendasi yang relevan.