

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan bangsa dan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut untuk maju (Nandi, 2006). Namun pada kenyataannya, Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan, salah satu permasalahan yang banyak di alami dalam pendidikan di Indonesia adalah banyaknya guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dan jarang menggunakan media yang berbasis ICT (Dahlia dkk., 2022). Sehingga, pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran masih terbatas (Ahmad dkk, 2019). Permasalahan tersebut bisa ditemukan hampir di seluruh sekolah yang ada di Indonesia, terutama pendidikan di bagian timur Indonesia yaitu di di Pulau Papua. Hal tersebut berpengaruh terhadap minat dan motivasi peserta didik yang rendah dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Ketika hasil belajar memiliki hasil yang rendah menunjukkan kualitas sekolah tersebut masih rendah dan akan berdampak pada akreditasi sekolah.

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Provinsi Papua Selatan yang bekerja sama dengan Universitas Musamus dalam rangka kajian strategis dan kebijakan pengembangan pendidikan sumber daya manusia menyebutkan bahwa tingkat Pendidikan di Papua Selatan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kepada 107 sampel sekolah yang ada di Papua Selatan menunjukkan bahwa 15 sekolah (14,01%) sudah menyanggah predikat sekolah dengan akreditasi unggul, 35 sekolah (32,72%) menyanggah akreditasi baik, 26 sekolah (24.30%) menyanggah akreditas cukup, dan 31 sekolah (28,97) masih belum terakreditasi.

Tabel 1.1 Tabel Akreditasi Sekolah Provinsi Papua Selatan

No	Tingkat Akreditasi	Jumlah	Persentase (%)
1	A (Unggul)	15	14,01%
2	B (Baik)	35	32,72%
3	C (Cukup)	26	24,30%
4	TT (Tidak Terakreditasi)	31	28,97%
TOTAL		107	100%

(Sumber: BAPPERIDA Papua Selatan,2023)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat beberapa alasan mengapa tingkat Pendidikan di Provinsi Papua Selatan masih tergolong rendah yaitu (1) aksesibilitas yang rendah (2) Kurangnya tenaga pendidik (3) Fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang tidak mendukung (4) Minat peserta didik sangat rendah untuk berangkat sekolah, hal ini disebabkan oleh peran guru yang tidak optimal serta penggunaan kurikulum yang masih tertinggal, bahkan sekolah-sekolah di pedalaman masih menggunakan kurikulum KTSP (2006). Sehingga dalam hal ini pemerintah memerlukan sebuah kebijakan untuk mengembangkan pendidikan yang ada Provinsi Papua Selatan, karena bagaimanapun pendidikan memegang peranan penting dalam memajukan generasi bangsa Indonesia.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era modernisasi saat ini, teknologi memegang peranan penting dalam setiap aspek kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Yuni dkk., 2016). Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam menggunakan teknologi untuk mempelajari dan menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Maritsa dkk., 2021). Salah satu penerapan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya dapat diterapkan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.

Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Namun, proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga sebuah materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Diperlukan sebuah media dalam menyampaikan materi tersebut seperti dalam bentuk gambar, foto, film dokumenter, dan animasi (Suryani, 2015).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (dalam Rasyid dkk., 2018) media pembelajaran memiliki manfaat yaitu: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka. Dalam pembelajaran geografi terdapat banyak bidang kajian abstrak yang harus dikaji secara langsung di lapangan, namun karena keterbatasan jam pelajaran, maka diperlukan alat bantu berupa media gambar atau video untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran media-media tersebut dapat diintegrasikan menjadi sebuah komponen yang dinamakan multimedia.

Multimedia adalah salah satu sumber pengajaran atau media alternatif dalam pembelajaran geografi yang dapat memadukan dan mengaitkan unsur lingkungan fisik manusia dalam dimensi keruangan. Multimedia memiliki berbagai jenis media didalamnya yang terdiri dari teks, suara, grafik, animasi, video, dan aspek interaktif beserta implementasinya pada *storyboard*. pengguna dapat memilih secara aktif materi yang diinginkan. Penggunaan juga dapat bermain dengan

simulasi dan permainan/latihan soal yang disediakan. Dengan adanya multimedia yang interaktif dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam menangkap materi belajar (Nandi, 2006). Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi. Penggunaan sebuah aplikasi dalam pembelajaran sesuai dengan arahan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pada prinsip pembelajaran yang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang cocok digunakan bagi peserta didik di sekolah adalah aplikasi berbasis android. Menurut Kim (dalam Putra dkk., 2017) pemanfaatan smartphone yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi peserta didik. Selain sarana yang tergolong baru, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya “kekinian” yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 3 Merauke pada hari Sabtu tanggal 09 Oktober 2023, terdapat beberapa kendala yang di alami dalam proses pembelajaran geografi diantaranya adalah kurangnya sarana dan prasarana sekolah yang berdampak pada pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan teknologi di lingkungan sekolah masih terbatas karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat jarang digunakan. Hal tersebut membuat motivasi dan minat belajar siswa semakin menurun dan cenderung mudah merasa bosan ketika belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran.

Teknologi yang semakin canggih membuat proses pembuatan media pembelajaran semakin mudah, salah satunya dengan website pembuat aplikasi bernama Andromo. Andromo merupakan website pembuat aplikasi seluler yang memudahkan siapa saja untuk membuat dan menyesuaikan aplikasi tanpa

menggunakan coding. Andromo adalah website pembuat aplikasi seluler berdasarkan kerangka kerja *Flutter* yang memungkinkan pengguna membangun aplikasi untuk iOS dan Android. Andromo menawarkan berbagai template yang dirancang untuk memberi pengguna kendali penuh atas tampilan aplikasi dan cara kerjanya. Pengguna juga dapat menyesuaikan fitur aplikasi yang dipersonalisasi dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengguna. Antarmuka Andromo mudah digunakan, sehingga orang yang tidak terbiasa dengan pengkodean pun dapat membuat aplikasi dengan mudah (Wootkin, 2022). Berdasarkan informasi dari situs resmi, tahun 2023 Andromo sudah memiliki 1 juta lebih pengguna dan sudah menciptakan 80.000 lebih aplikasi yang ada di *google play store*.

Andromo memiliki banyak kelebihan diantaranya performa yang tinggi, keamanan yang ditingkatkan, pengalaman pengoperasian yang mudah, dan integrasi yang cepat dan fitur yang baru. Pengembangan aplikasi Andromo dirancang secara khusus dan memiliki fitur yang matang, sehingga dapat langsung dijalankan pada perangkat dan mampu mengakses komponen perangkat keras pada perangkat seperti GPS, kamera, layar sentuh, audio dan lain-lain. Penggunaan website pembuat aplikasi ini belum banyak digunakan oleh tenaga pendidik, karena keterbatasan pengetahuan guru akan adanya website tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz (2019) dari Universitas Pendidikan Indonesia menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi android berbasis andromo dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan mandiri. Dalam pengembangan aplikasi yang dilakukan peneliti mendapatkan rata-rata 3,00 dari ahli materi, 3,56 dari ahli bahasa, dan 2,96 dari ahli media, sehingga mendapat kategori sangat layak digunakan. Namun penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz hanya sampai tahap pengembangan saja, belum digunakan langsung di dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat mengukur hasil belajar dari peserta didik yang menggunakan aplikasi tersebut (Aziz Abdul, 2019). Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Anggita Sari (2021) dari Universitas Pendidikan Indonesia menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android menggunakan andromo mendapatkan kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Hasil belajar dari peserta didik

yang dilakukan melalui pretest dan posttest mengalami peningkatan walaupun tidak terlalu jauh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Anggita Nanda, 2021).

Berdasarkan data diatas dibutuhkan suatu pembaharuan terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis andromo, mengingat rekomendasi dari peneliti yang menyarankan untuk lebih mengembangkan dan membuat aplikasi tersebut lebih menarik, sehingga aplikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran geografi. Oleh karena peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi dari website andromo dengan nama MaBar Geo (Mari Belajar Geografi). Dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa media yang diintegrasikan sehingga menjadi sebuah multimedia interaktif yang memuat teks, gambar, suara, video dan games. Aplikasi tersebut akan digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Merauke dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan sebuah penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi MaBar Geo terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi MaBar Geo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 3 Merauke”**. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan rekomendasi bagi guru maupun sekolah dalam mengaplikasikan kemajuan teknologi dalam berbagai komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran, sehingga motivasi dan semangat dapat tumbuh dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi di SMA Negeri 3 Merauke, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasana sekolah dalam menunjang pembelajaran berbasis teknologi.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata Spelajaran geografi yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif.
3. Terdapat banyak guru yang menggunakan metode konvensional dan buku

pelajaran sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa bosan.

4. Guru belum memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang terkait dengan kurangnya penerapan media pembelajaran interaktif dan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi multimedia interaktif MaBar Geo di SMA Negeri 3 Merauke?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi MaBar Geo di SMA Negeri 3 Merauke?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi multimedia interaktif MaBar Geo terhadap hasil belajar peserta didik kelas eksperimen di SMA Negeri 3 Merauke?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan aplikasi MaBar Geo sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Merauke
2. Untuk menganalisis hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi MaBar Geo di SMA Negeri 3 Merauke
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif MaBar Geo di kelas eksperimen SMA Negeri 3 Merauke

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca. Adapun harapan dari penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan wawasan dan teori baru terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif MaBar Geo dalam proses pembelajaran geografi di SMA Negeri 3 Merauke.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa, diharapkan penelitian ini mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi.
2. Manfaat bagi guru, diharapkan penelitian ini mampu memberikan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan ketika proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu guru dapat berlatih untuk memanfaatkan media digital berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi pemangku kebijakan sekolah dalam meningkatkan mutu kualitas sekolah dan akreditasi lembaga pendidikan sekolah melalui hasil belajar yang optimal. Selain itu mampu membantu guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas kemampuan untuk memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada di sekolah.

1.6 Variabel Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang sudah dirumuskan, maka dapat dihasilkan variabel penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif MaBar Geo
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang terdiri atas pengetahuan, sikap dan keterampilan.