BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21, teknologi dalam pendidikan telah berkembang secara signifikan. Teknologi dalam pendidikan telah mengubah cara kita dalam berinteraksi, mencari tahu dan belajar. Manfaat teknologi menjadi sangat penting dalam proses pendidikan dan teknologi memberikan peluang kepada guru serta siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Said, 2023). Teknologi memudahkan guru dalam memberikan materi ajar melalui media belajar.

Media pembelajaran adalah unsur penting dari proses pembelajaran. Guru sering menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar untuk membuat materi ajar agar lebih mudah dipahami siswa (Zahwa et al., 2022). Memanfaatkan teknologi dalam belajar memberi siswa pengalaman belajar yang aktif, kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, dan kesempatan untuk mempelajari lebih banyak ilmu (Belva et al., 2024). Salah satu jenis media yang menggunakan bantuan teknologi adalah multimedia interaktif.

Media pembelajaran multimedia interaktif menggabungkan berbagai jenis informasi seperti teks, animasi, grafik, video, dan suara. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dengan gaya belajar yang berbeda (Damayanti et al., 2020). Pembelajaran melalui media multimedia interaktif memberi kesempatan siswa berinteraksi langsung

dengan sumber belajar dan proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif sehingga tercapai hasil belajar yang meningkat.

Media digunakan untuk belajar memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah diberikan setelah proses pembelajaran selesai, hasil belajar diberikan kepada siswa sebagai penilaian untuk menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan melihat perubahan tingkah laku (Nurfadhillah et al., 2021). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 2 Kisaran khususnya kelas X tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari data ulangan siswa pada tahun 2024 pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan. Nilai ini sebagai alasan bahwa nilai dalam materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan masih rendah yang dilihat dari hasil belajar sebelum dilaksanakan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Tidak Tuntas Siswa

Rekapitulasi Ulangan Kelas X Pada Materi Dampak Fenomena Geosfer Bagi 2024				
Kelas	**Tuntas**	**Persentase**	**Tidak Tuntas**	**Persentase**
X-1	23	64%	13	36%
X-2	17	47%	19	53%
X-3	22	62%	14	38%
X-4	17	47%	19	53%
X-5	16	44%	20	56%
X-6	23	64%	13	36%
X-7	20	56%	16	44%
X-8	24	66%	12	34%
X-9	20	56%	16	44%

Sumber: Guru Geografi SMA Negeri 2 Kisaran

Berdasarkan tabel rekapitulasi ulangan siswa tidak tuntas tahun 2024 pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan diatas dapat dilihat bahwa total

jumlah nilai siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kisaran masih banyak memiliki nilai dibawah KKM. Kelas yang memiliki jumlah siswa yang paling banyak tidak tuntas pada ulangan materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan tahun 2024 adalah kelas X-5 dengan persentase tidak tuntas 56%. Kelas yang memiliki jumlah siswa yang paling sedikit tidak tuntas pada ulangan materi dampak fenomena gesofer bagi kehidupan tahun 2024 adalah kelas X-1 dengan persentase tidak tuntas 36%. Melihat permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran sederhana seperti media buku kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan agar hasil belajar siswa meningkat. Media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Damayanti et al., 2020). Melalui multimedia interaktif membantu guru untuk mengajar lebih efektif dan membantu siswa untuk menerima serta memahami materi ajar pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan yang akan peneliti laksanakan.

Tabel 1 menunjukan hasil belajar siswa kelas X, khususnya materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan, menunjukkan angka yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, lokasi penelitian yang dipilih adalah SMA Negeri 2 Kisaran. Hal ini menjadi alasan untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi penyebabnya dan mencari solusi yang lebih efektif. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Kisaran kelas X materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan berdasarkan observasi awal melalui wawancara adalah penggunaan media yang belum variasi yang dilakukan guru pada pembelajaran geogarfi khususnya pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan. Solusi yang dapat diberikan

untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif (Damayanti et al., 2020). Penggunaan multimedia interaktif yang optimal di kelas X5 khususnya pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan di SMA Negeri 2 Kisaran dapat menjadi solusi yang tepat untuk masalah rendahnya hasil belajar.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media *Canva*, *Word Wall* dan *Google Classroom*. Alasan memilih media ini adalah materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan cukup sulit untuk dipahami apabila tidak melibatkan pembelajaran yang interaktif. Materi ini dilihat sulit karena memerlukan gambaran kepada siswa agar siswa dapat memahami materi tersebut (Noviana et al., 2024). Oleh karena itu, perlu gambar dan video animasi dalam menjelaskan materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan kepada siswa. Gambar dan video animasi bertujuan agar siswa lebih mengerti dan memahami melalui tampilan yang dilihat. Gambar dan video animasi dapat digunakan melalui multimedia interaktif seperti *Canva*, *Google Classroom* dan *Word Wall*. *Canva* digunakan untuk menyampaikan materi ajar melalui video animasi (Azgiyya et al., 2023). *Google Classroom* digunakan untuk menyimpan dan membagikan materi ajar kepada siswa agar dapat dipelajari ulang dirumah tanpa batasan waktu (Mu'minah & Gaffar, 2020) dan *Word Wall* digunakan untuk mengevaluasi materi ajar agar mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari (Sinaga & Soesanto, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas, dilakukan penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan media multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa pada materi dampak fenomena gesofer bagi kehidupan. Berdasarkan observasi awal melalui wawancara bahwa penerapan multimedia interaktif belum diterapkan secara merata, penelitian yang akan dilaksanakan ini dapat menjadi langkah awal untuk mengetahui media multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini adalah dasar penelitian yang akan dilanjutkan dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Dampak Fenomena Geosfer Bagi Kehidupan di SMA Negeri 2 Kisaran."

B. Identifikasi Masalah

Untuk mempertimbangkan masalah pada latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih pasif dalam penggunaan teknologi untuk mendesain materi ajar khususnya di kelas X.
2. Media multimedia interaktif belum diterapkan secara merata di SMA Negeri 2 Kisaran khusunya di kelas X
3. Media yang digunakan guru masih sederhana yakni media buku paket.
4. Lebih dari 50% jumlah peserta didik nilai geografinya tidak tuntas pada ulangan semester ganjil tahun ajaran 2024/2025
5. Media pembelajaran sederhana buku tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Atas masalah yang telah dijabarkan, masalah harus dibatasi untuk lebih jelas. Adapun batasa masalah untuk penelitian ini adalah fokus pada pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar kelas X pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan di SMA Negeri 2 Kisaran. Multimedia interaktif yang dilaksanakan adalah aplikasi *Canva, Google Classroom*, dan *Word Wall.*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan di SMA Negeri 2 Kisaran.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran multimedia interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kisaran pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan.

F. Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

   Sebagai sumber informasi tambahan untuk meningkatkan pengetahuan, terutama terkait dengan materi pembelajaran multimedia interaktif pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan.

b) Manfaat Praktisi

a. Bagi siswa, hasil belajar siswa tentang geografi akan meningkat dengan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.
b. Bagi peneliti, harus menguasai penerapan multimedia interaktif media pembelajaran yang akan digunakan dan menjadikan sarana pengetahuan pada materi dampak fenomena geosfer bagi kehidupan.
c. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan media multimedia interaktif, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi.
d. Bagi sekolah, membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 2 Kisaran, terutama dalam pelajaran geografi.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY