

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan SDM yang mampu bersaing pada dunia global. Seiring dengan meningkatnya tuntutan akan mutu dan kualitas pendidikan tentang profesionalisme pendidik juga menjadi wacana di dunia pendidikan saat ini. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu syarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Sentani dkk., 2022).

Dalam proses pembelajaran Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa kita, sumber belajar yang lain itu bisa salah satunya berupa media. Media adalah alat komunikasi, ada juga yang

menyebutkan media adalah sebuah alat perantara, sehingga bisa disimpulkan bahwa media adalah perantara penyampai pesan dengan penerima pesan (Rusman, 2019).

Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2017).

Jika dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA) (Sukiman, 2019).

Guru dan media pembelajaran mempunyai keterkaitan erat dalam kegiatan yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Baik

dalam pembelajaran lugas maupun berbasis multimedia (Alifa dkk, 2021). Meskipun media pembelajaran memainkan peranan penting dalam penerapan pendidikan di sekolah, masih terdapat tantangan atau permasalahan dalam ketersediaannya. Guru harus membuat sendiri media pembelajaran sebagai pedoman bagi siswanya karena materi yang terlalu abstrak seringkali membingungkan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan sendiri dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan audiens yang dituju yaitu siswa (Asnawati, 2019).

Beberapa guru hanya berkonsentrasi membantu siswa mengakses materi pembelajaran, padahal materi tersebut dapat dibuat dari berbagai sumber dan dengan berbagai cara tergantung pada kebutuhan dan fitur rencana pembelajaran yang akan dibahas. Guru akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran melalui media pembelajaran, dan siswa juga akan mendapatkan manfaat yang lebih besar. Membuat media pembelajaran sendiri adalah langkah cerdas jika tidak tersediabahan yang memenuhi persyaratan kurikulum dan sulit didapat. Referensi untuk membuat media pembelajaran dapat ditemukan di berbagai tempat, termasuk pengetahuan dan pengalaman sendiri serta informasi yang diperoleh dari para ahli dan rekan sejawat. Namun alasan mengapa hal ini menjadi masalah adalah karena para guru menganggapnya sebagai tantangan yang sangat besar (Asnawati, 2019).

Implementasi kurikulum merdeka memiliki tantangan tersendiri untuk guru khususnya guru geografi di MAN Karo. Hal ini disebabkan oleh perubahan zaman yang sekarang sudah serba digital dan harus menggunakan ilmu teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran sekarang menuntut guru harus melek pada teknologi

baik cepat maupun lambat. Siswa sekarang sudah tidak asing lagi pada penggunaan teknologi. Apalagi teknologi tersebut dapat dijadikan sarana pembelajaran maka hal tersebut sangat bermanfaat untuk guru dan siswa. Pada penerapan kurikulum merdeka di MAN Karo yang masih mengalami masa transisi dari kurikulum 2013 revisi, guru harus lebih banyak menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan inovasi teknologi dapat dibuat lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa jenuh atau bosan. Penggunaan teknologi bukan hanya sebagai pengganti metode pembelajaran secara tradisional tetapi juga dapat mempermudah, mengefektifkan, dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan guru geografi di MAN Karo masih belum ideal. Dikarenakan buku paket dan gambar dari *PowerPoint* merupakan satu-satunya media sederhana yang digunakan guru khusus nya pada materi penginderaan jauh. Penggunaan media secara kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media. Selain itu, media yang tersedia di sekolah untuk pembelajaran kurang mencukupi. Akibat kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah, siswa pun merasa bosan dengan proses pembelajaran. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang minat terhadap pembelajaran geografi karena hanya menggunakan metode yang monoton. Siswa juga menjadi kurang berfikir kritis karena materi yang diajarkan guru dengan cara ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran. Metode yang dilakukan guru juga membuat siswa kurang berdiskusi atau belajar kelompok sehingga siswa hanya belajar secara individualis.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan penting dan harus dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran berbasis teknologi untuk membantu siswa memahami materi mata pelajaran geografi khususnya pada materi penginderaan jauh. Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang cocok untuk menunjang minat dan pemahaman siswa pada pembelajaran geografi materi penginderaan jauh. Aplikasi ini berupa media untuk membuat kuis menarik dan kreatif di bidang pendidikan dan mulai dimanfaatkan sebagai alat bantu pengajaran. Oleh karena itu perhatian siswa akan tertuju pada proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa terkait pembelajaran geografi pada materi penginderaan jauh.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah aplikasi atau web yang bernama *wordwall*. Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi atau program web online yang terhubung dengan Internet dan mempunyai kemampuan untuk memberikan berbagai macam jenis latihan untuk disajikan kepada siswa. Dengan demikian perhatian siswa dapat tertuju pada kuis yang dirancang semenarik dan sekreatif mungkin dengan berbagai animasi dan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Siapapun dapat menggunakan program ini, termasuk guru dan siswa. Sehingga guru dapat mengasah kreativitas dengan membuat kuis atau latihan semenarik mungkin sesuai materi pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dengan menitikberatkan pada materi penginderaan jauh kelas X. Materi penginderaan jauh dinilai cukup sulit apabila tidak melibatkan pembelajaran interaktif yang interaktif. Materi penginderaan jauh memiliki relevansi yang tinggi

dengan kehidupan sehari-hari, seperti pemantauan bencana alam, perencanaan tata ruang, dan pemantauan lingkungan. Selain itu, materi ini seringkali dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang baik. Oleh karena itu, Penggunaan media interaktif dapat membantu memvisualisasikan data penginderaan jauh sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa dalam mempelajari materi penginderaan jauh. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, serta mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran Geografi di MAN Karo. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Siswa Pada Pelajaran Geografi Materi Penginderaan Jauh Kelas X di MAN Karo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

2. Kecepatan siswa dalam memahami pelajaran berbeda-beda.
3. Guru masih menggunakan buku dan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran.
4. Guru tidak pernah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan cakupan penelitian yang jelas dan tepat sasaran, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa pada pelajaran geografi materi penginderaan jauh kelas X di MAN Karo.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran geografi materi penginderaan jauh di kelas X IPS di MAN Karo?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Wordwall* yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana Peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi materi penginderaan jauh setelah menggunakan aplikasi *Wordwall*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran geografi siswa kelas X IPS MAN Karo.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Wordwall* yang telah dikembangkan.
3. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran geografi materi penginderaan jauh setelah menggunakan aplikasi *Wordwall*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari selesainya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif dan pendekatan kreatif terhadap penciptaan media pembelajaran dengan aplikasi *Wordwall*.
 - b. Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi atau panduan untuk penelitian serupa selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami siswa bila dibuat media dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan bakat dan kompetensi siswa pada mata pelajaran geografi.
 - b. Bagi Guru

- 1) Jika dibandingkan dengan penggunaan media tradisional, cara guru dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* kepada siswanya bisa lebih menarik minat siswa dalam pembelajaran.
- 2) Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* untuk menggantikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejenis.
- 3) Penelitian ini diharapkan agar dapat memberi cara untuk guru meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

c. Bagi Sekolah

Memberikan saran atau cara untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas khususnya pada kelas X mata pelajaran geografi di MAN Karo.

d. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*.