

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses untuk membantu seseorang menggali dan mengembangkan potensi diri mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang berkualitas bukan sekadar mempersiapkan siswa untuk pekerjaan tertentu, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup. Idealnya, pendidikan harus mendorong siswa untuk mengembangkan potensi mereka berdasarkan ilmu yang diperoleh dari sekolah, sekaligus bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia secara keseluruhan. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk insan yang berintegritas, baik secara spiritual maupun intelektual. Individu yang dihasilkan diharapkan memiliki kemandirian, kreativitas, dan kemampuan adaptasi yang tinggi, serta mampu berkontribusi secara profesional dan produktif dalam berbagai bidang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Dewi & Primayana, 2019), dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk menciptakan masyarakat Indonesia yang cerdas. Untuk mencapai hal ini, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan individu serta membentuk identitas nasional yang mencerminkan karakter dan peradaban bangsa, dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan masyarakat.

Proses pembelajaran adalah sebuah perjalanan kolaboratif antara guru dan siswa, di mana mereka saling berinteraksi dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran tentang hasil yang diharapkan dari peserta didik setelah proses belajar. Harapan ini mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta sikap yang diwujudkan melalui perilaku yang dapat diamati dan diukur (Ubabuddin, 2019). Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada peran guru. Seorang guru memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai pembimbing yang mendukung perkembangan peserta didik, baik dalam aspek sikap, fisik, maupun psikologis. Dalam proses belajar, pendidik perlu menciptakan lingkungan yang menyenangkan agar siswa tetap termotivasi, terhindar dari kebosanan, dan selalu antusias mengikuti Pelajaran (Wulandari et al., 2023).

Salah satu kendala yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar adalah rendahnya minat belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi Pelajaran. Minat belajar adalah kondisi ketika seseorang merasa tertarik pada suatu proses pembelajaran, sehingga ia terdorong untuk memusatkan perhatian dan menggali lebih dalam materi yang dipelajari (Harefa et al., 2022). Keberhasilan pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Jika peserta didik tertarik pada materi, mereka akan lebih mudah berkonsentrasi dan memberikan perhatian yang optimal pada proses pembelajaran. (Liska Berlian et al., 2024).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media memiliki peran penting untuk membangkitkan minat dan semangat siswa agar lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammad Da'I Hadi, 2024)

yang mengemukakan bahwa pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran mampu menyegarkan minat siswa, menumbuhkan rasa penasaran, serta mendorong partisipasi mereka secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperdalam pemahaman siswa dengan menyajikan materi yang lebih menarik, dapat dipercaya, serta memudahkan interpretasi dan penyampaian materi. Salah satu media yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep lebih jelas adalah dengan menggunakan lingkungan visual 3D, yang memungkinkan visualisasi yang lebih nyata. Media tiga dimensi memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, memungkinkan siswa untuk mengamati struktur serta mekanisme objek secara keseluruhan, dan menyajikan gambaran yang lebih jelas mengenai struktur organisasi (Putri, 2024).

Menurut Majid et al., (2023) Media 3D adalah jenis media yang memungkinkan pengamatan dari berbagai sudut secara menyeluruh. Media ini memiliki karakteristik utama berupa volume, panjang, lebar, dan tinggi. Contoh media 3D meliputi *prototipe*, bola, dan buah. Dalam konteks pembelajaran, media 3D berperan sebagai sarana yang dapat diamati dari berbagai perspektif untuk mendukung penyampaian informasi secara lebih efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran tiga dimensi adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis 3D. Teknologi ini telah diterapkan dalam berbagai aplikasi pendidikan, termasuk. Aplikasi ini dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar dengan meningkatkan interaktivitas pembelajaran. menyediakan berbagai fitur, seperti kelas, topik, pemindaian, dan profil, yang bertujuan untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan efektif bagi siswa melalui teknologi augmented reality.

Augmented Reality (AR) berbasis merupakan teknologi yang memproyeksikan objek virtual ke dalam pandangan kita dan memungkinkan integrasi objek 2D atau 3D yang dihasilkan komputer ke dalam tampilan dunia nyata secara *real-time*. Teknologi ini memiliki berbagai keunggulan, seperti meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, efektivitas penggunaan, serta penerapannya yang luas pada berbagai jenis media. Selain itu, proses pembuatannya tergolong sederhana dan mudah dioperasikan. Aplikasi ini menawarkan berbagai kelebihan, di antaranya memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa, memvisualisasikan objek secara lebih mendetail, serta menyajikan tampilan objek dengan jelas. adalah *platform* yang dirancang untuk memberdayakan guru dan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Dengan alat ini, mereka dapat dengan mudah mengembangkan konten 2D dan 3D, lalu menghidupkannya melalui teknologi augmented reality (AR) (Tuta et al., 2022). Selain itu Enzai et al., (2020) juga berpendapat bahwa penerapan augmented reality 3D dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar sekaligus meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti dan wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 1 Manduamas mengungkapkan bahwa minat belajar siswa kelas XI IPS, khususnya dalam mata pelajaran geografi, masih cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian nilai peserta

didik, di mana rata-rata nilai ulangan siswa di kelas XI F4 adalah 68,52 dari 36 siswa, di kelas XI F5 adalah 67,52 dari 30 siswa, dan di kelas XI F6- adalah 68,40 dari 35 siswa. Semua nilai rata-rata ini belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, Rendahnya minat belajar siswa dalam belajar terlihat jelas selama pelajaran berlangsung. Banyak siswa yang tidak fokus pada materi yang diajarkan guru. Mereka lebih tertarik untuk melihat keluar jendela atau memperhatikan jam dinding, seolah menunggu bel istirahat berbunyi. Selain itu, siswa juga merasa bosan karena media pengajaran yang monoton. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks, tanpa variasi media yang menarik. Menurut wawancara dengan guru geografi, salah satu kendala utama dalam mengajar adalah keterbatasan alat media untuk praktik. Sekolah hanya menyediakan peta dan globe sebagai alat bantu, sehingga kurang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan uraian latar belakang dan dasar pemikiran yang telah dibahas mengenai rendahnya minat belajar peserta didik, peneliti melihat potensi besar pada aplikasi sebagai sarana edukatif yang interaktif dan menarik. Penggunaan platform ini diharapkan mampu memicu minat belajar siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Letak Indonesia Secara Geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang relevan dalam penelitian ini. Sehingga diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini yang mencakup:

1. Minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Manduamas masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
2. Hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Manduamas masih tergolong rendah, yang dilihat dari rata-rata nilai ulangan siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimal.
3. Guru masih cenderung menerapkan metode pembelajaran berbasis ceramah dan penggunaan buku paket, yang dapat menyebabkan kebosanan serta kejenuhan bagi siswa.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.
5. Keterbatasan alat media praktik yang tersedia di sekolah, yang hanya meliputi peta dan globe, sehingga kurang mendukung proses pembelajaran yang interaktif.
6. Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis augmented reality, seperti aplikasi, belum pernah dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai permasalahan yang telah diuraikan, batasan dalam penelitian ini adalah pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi letak Indonesia secara geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap minat belajar siswa pada materi letak Indonesia secara geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas?
2. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap hasil belajar siswa pada materi letak Indonesia secara geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap minat belajar siswa pada materi letak Indonesia secara geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap hasil belajar siswa pada materi letak Indonesia secara geografis di Kelas XI SMA Negeri 1 Manduamas

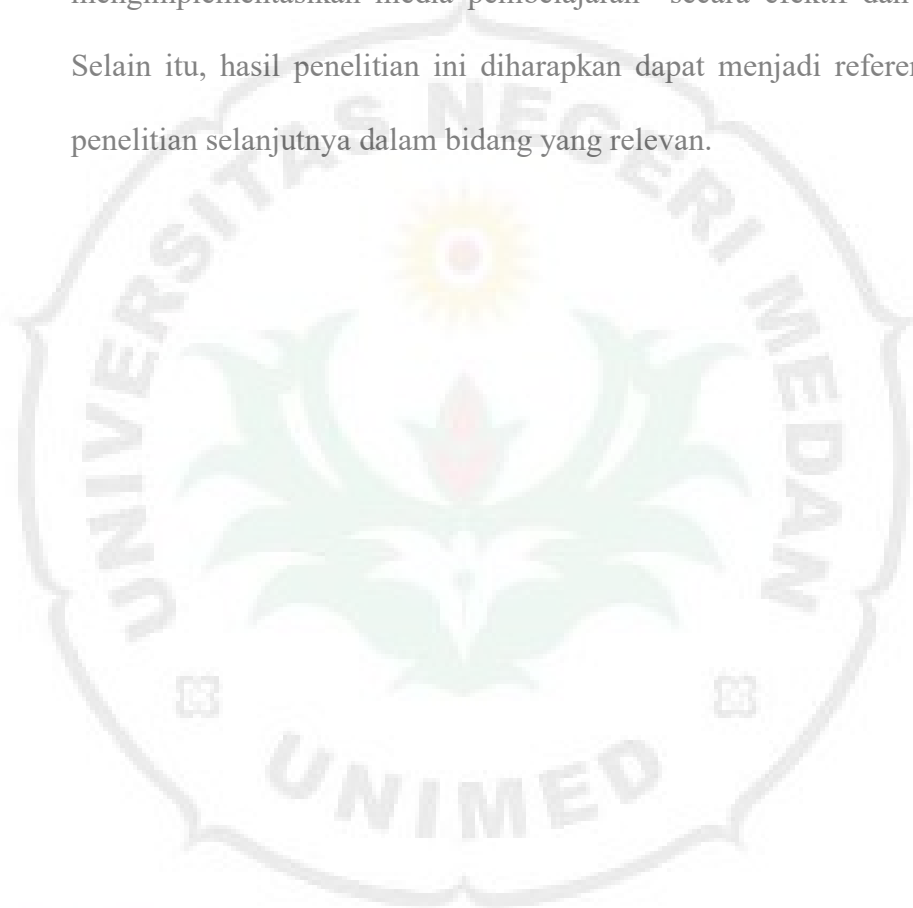
F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan bagi penulis dalam menyusun karya ilmiah, khususnya skripsi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi yang memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran . Manfaat tersebut dapat diperoleh melalui penerapan media dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta Didik. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami materi tentang jenis dan karakteristik bencana alam secara lebih efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, diharapkan semangat dan minat belajar siswa semakin meningkat.
 - b. Bagi Pendidik. Penelitian ini menawarkan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pemanfaatan dalam proses mengajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan acuan dalam upaya meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran di

SMA Negeri 1 Manduamas, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

- d. Bagi Peneliti. Penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam mengimplementasikan media pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY