

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sarana guna meningkatkan kualitas individu. Ketika kualitas individu meningkat, produktivitas individual manusia pun akan meningkat pula. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan yaitu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta keterampilan melalui usaha sadar dan terencana yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Kemudian, proses pembelajaran menurut Undang-Undang pada satuan pendidikan diselenggarakan secara aktif, inspiratif, menarik, matang, serta peserta didik mampu termotivasi untuk belajar secara mandiri menyesuaikan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya.

Mulai tahun 2020 hingga saat ini, pendidikan di Indonesia terdampak oleh pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran secara tatap muka di Indonesia diberhentikan sementara dan dialihkan melalui pembelajaran secara daring. Hal ini didasarkan pada surat edaran tanggal 13 Maret 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 terkait pembelajaran secara jarak jauh dan bekerja dari rumah dalam rangka untuk mencegah penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Surat edaran tersebut merupakan respon pendidikan dalam menghadapi pandemi Covid-19.

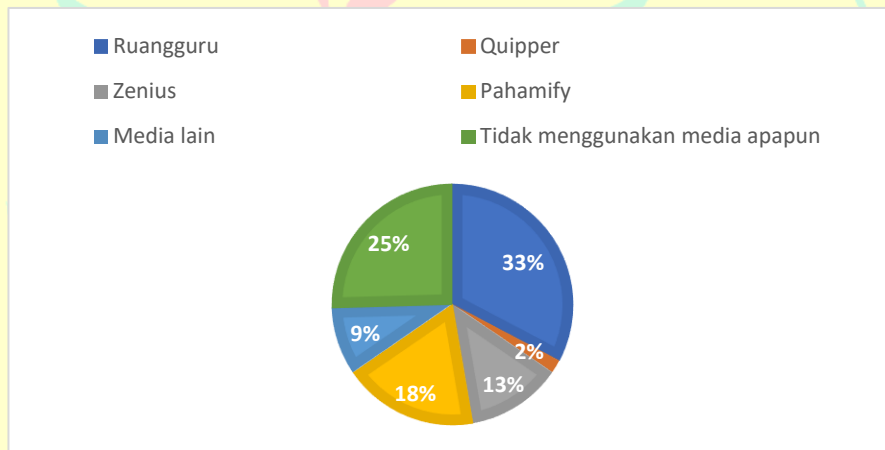
Dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh, mengharuskan guru dan peserta didik menggunakan internet pada proses kegiatan pembelajaran dari rumah. Namun dalam prosesnya, terkadang menimbulkan beberapa kendala antara guru dengan peserta didik di sekolah salah satunya dalam pembelajaran

geografi. Berdasarkan observasi penulis ketika melakukan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMAN 31 Jakarta, kendala yang dirasakan oleh peserta didik antara lain ketidakstabilan internet, kuota internet yang terbatas, serta beberapa peserta didik tidak memiliki perangkat yang kompatibel untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada proses kegiatan pembelajaran, guru pun kurang menerapkan penggunaan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran dan seringkali menyampaikan materi melalui *PowerPoint* atau hanya sekedar memberi tugas dengan waktu yang terbatas. Akibatnya, beberapa peserta didik merasa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan penyerapan materipun kurang dimengerti. Terlihat dari beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru seperti biasanya. Hal tersebut didapati melalui pengamatan penulis melalui *Zoom Meeting* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, kendala tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dan dikhawatirkan peserta didik terutama kelas XII karena akan menghadapi beberapa ujian kelulusan.

Salah satu materi pada mata pelajaran geografi kelas XII yang dirasa sulit oleh peserta didik adalah Interaksi Keruangan Desa dan Kota, karena penerapan pada materi ini berupa hitungan, diagram, gambar, dan peta. Penggunaan buku dan *PowerPoint* masih belum cukup untuk memahami teks, gambar, diagram, dan rumus. Kemampuan pemahaman peserta didik ditinjau dari seberapa jauh peserta didik memahami konsep-konsep dalam materi tersebut secara utuh serta terampil menggunakan berbagai prosedur didalamnya secara fleksibel, cermat, efektif, dan tepat. Oleh karena itu, perlu suatu media pendukung untuk memahami konsep pada materi tersebut yang dilengkapi dengan audio, animasi, serta penjelasan lebih lanjut (Martina et al., 2020).

Teknologi menjadi salah satu solusi dalam permasalahan pada dunia pendidikan saat ini. Salah satunya yaitu media pembelajaran berupa aplikasi

belajar yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran serta kemudahannya dalam mencari berbagai informasi dan memberi materi tambahan yang mungkin tidak diperoleh di sekolah. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 31 Jakarta, sekitar 75% peserta didik menggunakan aplikasi belajar dan 18% diantaranya memilih aplikasi belajar *Pahamify*. Hal tersebut bertujuan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Selain itu, sebagai penunjang kegiatan belajar karena saat ini pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh akibat pandemi Covid-19.



Gambar 1. Pengguna Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis *E-learning* di SMAN 31 Jakarta

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2021)

Sebuah perusahaan teknologi pendidikan (*edtech*) dan pencipta aplikasi belajar yaitu *Pahamify*, berupaya untuk memberikan solusi terhadap masalah pendidikan terutama pada peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam belajarnya. Aplikasi belajar *Pahamify* berisikan berbagai video pembelajaran premium beranimasi, kuis dan ringkasan, kelas daring secara *live* tiap minggunya, serta berbagai fitur lainnya yang dapat membantu peserta didik untuk belajar. Tujuan hadirnya aplikasi tersebut adalah untuk memberi harapan

agar peserta didik dapat merasakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar dan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Peneliti memilih media pembelajaran aplikasi *Pahamify* karena aplikasi tersebut masih terbilang cukup baru dikalangan para pelajar Indonesia khususnya SMA karena baru diluncurkan pada tahun 2019. Namun selama 2 tahun hingga 2021, aplikasi ini telah digunakan oleh ribuan pelajar SMA sederajat di Indonesia dan diunduh lebih dari 1 juta kali. Aplikasi *Pahamify* menyediakan video pembelajaran berbasis gamifikasi yakni pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen *game* pada video untuk memotivasi peserta didik belajar secara santai dan menyenangkan. Aplikasi *Pahamify* juga masuk ke dalam *Top 30 High Growth EdTech Companies* versi Synaptic.com yang mampu bersaing dengan perusahaan negara-negara lain di dunia setelah menunjukkan hasil pertumbuhan yang signifikan karena ide-ide kreatifnya mengenai produk pembelajaran berbasis gamifikasi yang membantu pelajar Indonesia untuk belajar secara virtual. Kemudian, pada April 2021, *Pahamify* menjadi salah satu peserta yang terpilih pada program *Google for Startups Accelerator for Indonesia* dan mendapatkan bimbingan serta dukungan dari Google untuk membantu ekonomi lokal tumbuh dan berkembang.

Dengan adanya teknologi saat ini, media pembelajaran berupa aplikasi belajar adalah bagian dari kemajuan pendidikan saat ini yang mengajak setiap peserta didik agar belajar jadi lebih mudah dan tidak membosankan, sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan pemahamannya yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar, serta membantu untuk mengurangi penggunaan media daring secara negatif di *smartphone* yang mereka punya. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *PAHAMIFY* TERHADAP HASIL BELAJAR

KOGNITIF MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XII IPS SMAN 31 JAKARTA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran geografi di kelas XII IPS masih dominan mendengarkan penjelasan guru, mencatat atau meringkas pelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran geografi di kelas XII IPS kurang bervariasi.
- 3) Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh.
- 4) Belum ada penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi belajar berbasis internet.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran aplikasi *Pahamify* terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran geografi kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta?”

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap salah satu materi pada mata pelajaran geografi SMA yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Pahamify*.
- 2) Pada penelitian ini, hasil belajar kognitif peserta didik ditujukan pada seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menjawab soal yang akan diberikan oleh peneliti. Soal ini diberikan sebagai bentuk tes dan alat evaluasi yang disusun berdasarkan Taksonomi Anderson dan Krathwohl

dengan tipe soal C1 hingga C4 pada materi Interaksi Keruangan Desa dan Kota.

- 3) Penelitian ini mengambil data dari kelas XII IPS yakni 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol di SMA Negeri 31 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan melalui aplikasi *Pahamify*.
- b) Meningkatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis *e-learning*.
- c) Mengetahui jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti agar mendapatkan pengalaman sesuai dengan bidang ilmu dan sebagai penunjang profesi guru apabila peneliti meneruskan pendidikan dan pekerjaan sebagai guru.

- b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk guru dalam menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran saat ini.

- c) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar mata pelajaran geografi khususnya pada materi yang dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.