

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan cara untuk berkembang bagi setiap orang, untuk menggali potensi baik secara fisik dan mental dengan tetap sesuai prinsip dan normal yang berlaku. Pendidikan juga dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas hidup, karena melalui pendidikan seseorang menjadi cerdas, cakap, menjalani kehidupan yang baik dan menyesuaikan diri dengan masyarakat sesuai dengan standar yang ada. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan orang tua kepada anaknya untuk membantunya maju dalam kehidupan (Marwah, Syafe'i, & Sumarna, 2018). Menurut Neolaka & Neolaka, (2017) pendidikan berasal dari kata didik yang mencakup pemeliharaan, pengajaran dan intelektual.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan dapat dijelaskan sebagai suatu upaya dalam mengubah sikap serta perilaku individu maupun sekelompok orang supaya dapat menjadi lebih matang melalui proses pengajaran dan pelatihan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam bidang keagamaan, kekuatan spiritual, dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkannya bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran merupakan lima bagian dalam pembelajaran. Media bukan sekedar alat atau bahan, melainkan benda yang dapat membuat peserta didik memperoleh ilmu, merangsang minat dan motivasi dalam belajar. Dalam meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran perlu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang di sampaikan.

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, media memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendukung lingkungan yang

berkualitas dan berkembang yang dapat direspon melalui pembelajaran interaktif dan berbagai media seperti teks, grafik, suara, animasi dan juga media *augmented reality*. Menurut Moedjiono (1992) media visual 3D adalah sarana komunikasi yang dapat menyampaikan isi yang jelas kepada peserta didik dengan memperlihatkan objek yang sulit untuk disampaikan.

Keterbatasan media berbasis teknologi menjadi salah satu permasalahan yang ada pada SMA Negeri 30 Jakarta, kurangnya media yang digunakan menyebabkan pembelajaran menjadi tidak variatif. Menurut Lestari & Suryani, (2019) pemanfaatan media yang bervariasi memiliki tujuan untuk mengurangi kebosanan saat belajar dan dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai motivator, menambah pengalaman dan dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan latar belakang tersebut, media pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan kurangnya semangat belajar di kalangan peserta didik sehingga dapat menurunkan nilai peserta didik. Hal ini bisa dapat dilihat pada Tabel. 1 yang merupakan hasil penilaian akhir semester kelas X di SMA Negeri 30 Jakarta:

Tabel 1. Hasil Penilaian Akhir Semester

No.	Kelas	Nilai > KKM	Nilai < KKM	Rata-rata Nilai kelas	KKM
1.	X-1	6 orang	30 orang	57,57	75
2.	X-2	7 orang	29 orang	58,06	75
3.	X-3	10 orang	26 orang	63,75	75
4.	X-4	7 orang	28 orang	60,07	75
5.	X-5	3 orang	33 orang	52,71	75
6.	X-6	2 orang	31 orang	49,62	75
7.	X-7	5 orang	31 orang	54,26	75
8.	X-8	5 orang	31 orang	55,07	75

Sumber: SMA Negeri 30 Jakarta, 2022

Pada tabel diatas terlihat masih terdapat peserta didik yang dibawah nilai KKM. Saat ini, tuntutan kepada guru atau pendidik semakin meningkat untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran, sementara itu peserta didik juga diharapkan dapat aktif dalam prosesnya. Namun, masih banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam mencari inovasi yang sesuai.

Dengan menggunakan media *Assemblr EDU*, diharapkan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan memacu peserta didik untuk menjadi lebih aktif. Seperti pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Padang, et al., (2022) yang menggunakan media *Assemblr EDU* yang diteliti untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian *pre-experimental* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *augmented reality*. Oleh karena itu, peneliti menggunakan aplikasi *Assemblr EDU* berbasis teknologi sebagai pengganti media pembelajaran di sekolah.

Dengan latar belakang diatas, maka dalam penulisan skripsi ini peneliti akan membahas penelitian mengenai “pengaruh media *Assemblr EDU* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X pada materi litosfer di SMA Negeri 30 Jakarta.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Keterbatasan media berbasis teknologi
2. Proses pembelajaran kurang variatif
3. Pemanfaatan media berbasis teknologi belum dilakukan khususnya pada media *Assemblr EDU*

## **1.3 Pembatasan Masalah**

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

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman kognitif peserta didik terhadap salah satu sub-materi dalam mata pelajaran geografi SMA kelas X dengan memperhatikan pengaruh penggunaan media *Assemblr EDU*
2. Pada penelitian ini, berfokus untuk mengetahui aspek kognitif peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang mencakup pemahaman, penerapan, dan analisis terhadap sub-materi yang diteliti. Data penelitian dikumpulkan dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol di SMA Negeri 30 Jakarta, dengan partisipan dari kelas X.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media *Assemblr EDU* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X pada materi litosfer di SMA Negeri 30 Jakarta?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memiliki harapan untuk memperluas dan memperkaya pengetahuan dalam dunia pendidikan. Diharapkan juga dapat menjadi langkah selanjutnya untuk pembelajaran media berbasis teknologi sebagai pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, penelitian ini memiliki harapan yang dapat berguna untuk mengembangkan wawasan keilmuan khususnya pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran.
2. Bagi guru geografi, penelitian ini memiliki harapan untuk dapat menambah wawasan tentang pentingnya media pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, serta dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini memiliki harapan agar dapat dijadikan sebagai tambah ilmu dan sebagai bentuk dalam pemanfaatan teknologi khususnya sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.