

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman terjadi semakin pesat dan memengaruhi segala aspek kehidupan termasuk didalamnya memengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Widiastika *et al.*, 2020). Hal ini tentunya membawa perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga diperlukan kesiapan diri untuk menghadapinya. Salah satu cara meningkatkan kesiapan diri manusia adalah dengan program pendidikan. Pendidikan sejatinya bersifat dinamis yang harus mampu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Diperlukan pembaharuan dibidang pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pendidikan dan situasi serta kondisi belajar.

Salah satu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi (Suryanti *et al.*, 2021). Teknologi dalam pembelajaran dapat berbentuk media pembelajaran yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat yang bertujuan untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran kepada peserta didik serta bertujuan untuk mendorong perhatian dan pikiran peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran (Nofitasari *et al.*, 2021). Selain itu, dengan digunakannya media dalam pembelajaran dapat mendukung guru untuk menyampaikan informasi menjadi lebih mudah dan menarik (Kustandi dan Darmawan, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran saat ini dapat dituangkan dalam bentuk *website*, aplikasi, permainan, serta platform-platform *online* berbentuk video seperti *youtube* yang dapat membawa pembaharuan dalam pendidikan (Khalid, 2022).

Keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi terutama pada penggunaan *smartphone* terkadang bisa lebih unggul dibandingkan dengan guru-guru di sekolah. *Smartphone* yang mereka miliki dapat terhubung dengan internet. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh

eMarketer pada *The Global Media Intelligence Report* tahun 2020, menunjukkan data 98,8% pengguna internet di Indonesia mengakses menggunakan *smartphone* (Nofitasari *et al.*, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharrani, (2019) dalam Pujiono, (2021) yang menyebutkan Generasi Z yang lahir dalam rentang waktu 1995-2010 memiliki penetrasi tertinggi dalam penggunaan internet yaitu mencapai 91%. Artinya Generasi Z hampir seluruhnya pernah dan mampu menggunakan internet secara baik.

Hal ini didukung dengan penemuan yang dikemukakan oleh Sani *et al.*, (2021) yaitu pembelajaran yang menggunakan *smartphone* mampu menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik merasa jenuh dengan media pembelajaran yang diterima. Melihat kondisi tersebut maka guru harus mampu memanfaatkan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi yang telah tersedia agar memudahkan proses pembelajaran (Rauf, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 71 Jakarta masih terdapat masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Sebenarnya guru sudah menggunakan media berbasis teknologi. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut masih sebatas penggunaan *microsoft power point*. Kemudian pada satu pertemuan guru menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dan dapat secara bebas diakses oleh peserta didik menggunakan *smartphone* yang mereka miliki. Peserta didik terlihat sangat aktif dan antusias terhadap tugas yang diberikan oleh guru karena menemukan sesuatu yang baru dan unik.

Kemudian berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik disebutkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dilengkapi dengan video dan gambar yang menarik serta mendukung materi pembelajaran. Selain itu, ditemukan peserta didik seringkali merasa kesulitan apabila harus mengunduh media pembelajaran yang memiliki kapasitas besar dikarenakan memori ponsel yang terbatas. Apabila hanya menggunakan proyektor terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan untuk melihat dari

jarak jauh. Kebutuhan guru geografi pun selaras dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru geografi disebutkan bahwa guru melihat kemampuan peserta didik dalam penguasaan teknologi yang baik sehingga mendukung pengembangan media *website* berbasis *ArcGIS story maps* yang diharapkan mampu membuat peserta didik memperoleh pengalaman baru.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja tanpa memerlukan ruang penyimpanan. Hal ini juga mendukung salah satu butir profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka yaitu mandiri. Mandiri dalam artian peserta didik bertanggungjawab atas dirinya sendiri termasuk dalam belajar dengan menyesuaikan kemampuan yang dimilikinya sendiri.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *website* berbasis *ArcGIS Story Maps*. *Website* sendiri digunakan untuk berbagai kepentingan seperti untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan juga dapat berfungsi atau digunakan untuk keperluan pembelajaran. *Website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan sifatnya yang fleksibel untuk diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, media pembelajaran *website* membawa keuntungan karena mudah digunakan, dapat digunakan diseluruh jenis *smartphone*, serta tidak perlu memori yang besar (Salsabila, 2023). Berdasarkan temuan Pujiono, (2021) disebutkan bahwa pembelajaran menggunakan *website* juga dapat membuat peserta didik terhindar dari gagap teknologi.

Media pembelajaran *website* pada penelitian ini menggunakan *ArcGIS story maps*. *ArcGIS story maps* merupakan bagian dari platform *ArcGIS Online* dengan hasil akhir berupa *website* yang dapat memuat gambar, video, narasi, dan peta dalam format yang lebih ringkas dan mudah dipahami oleh pengguna dan bisa membuat peserta didik menjadi lebih tertarik karena dapat mencakup hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta didik maupun guru dan mudah untuk dioperasikan (Alemly et al., (2017) dalam



Khalid, (2022)). Selain itu, *ArcGIS story maps* juga mampu digunakan untuk berbagai keperluan seperti lingkungan, pendidikan, dan antropologi karena tidak diperlukan kemampuan ahli profesional dalam pengembangannya (Farida *et al.*, 2019). Keuntungan terbesar *ESRI Story Maps* adalah interaktif, kolaboratif, dan berbasis *cloud*, membuatnya tersedia melalui koneksi internet tanpa perlu mengunduh perangkat lunak. *ArcGIS story maps* sendiri proses pembuatannya ramah pengguna dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar bagi siswa dan dapat dilihat secara berulang setiap waktu. Dengan hasil akhir yang berupa *website* akan membuat *ArcGIS story maps* penggunaannya menjadi lebih fleksibel karena dapat diakses di desktop, laptop, tablet, atau perangkat ponsel pintar. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yaitu (Saputra *et al.*, 2021) yang menunjukkan bahwa media *ArcGIS story maps* yang dikembangkan memperoleh skor 74% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa bahwa penggunaan media *ArcGIS story maps* dapat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

Pemilihan materi menyesuaikan capaian pembelajaran terkait mengidentifikasi, memahami, berpikir kritis dan menganalisis tentang kebencanaan berbasis karakteristik wilayah dan pemanfaatan teknologi. Sehingga mengharuskan peserta didik dapat melakukan aktivitas analisis terhadap suatu fenomena bencana alam yang terjadi dengan pendekatan secara edukasi atau pendidikan, berdasarkan karakteristik wilayah setempat, dan dengan menggunakan beragam perangkat teknologi modern yang berkembang saat ini. Maka dirasa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan materi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan mencapai capaian pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti berinisiatif mengangkat penelitian pengembangan media *website* berbasis *ArcGIS story maps* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis ArcGIS Story Maps pada Materi Mitigasi Kebakaran Permukiman Kelas XI SMAN 71 Jakarta”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas maka permasalahannya adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk menarik perhatian peserta didik dan kurang inovatif.
2. Penggunaan media pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran *website* berbasis *ArcGIS story maps*.
3. Belum adanya materi yang membahas secara khusus terkait mitigasi kebakaran permukiman.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, maka peneliti membatasi masalah yang berfokus pada:

1. Pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *ArcGIS story maps*.
2. Materi yang digunakan untuk penelitian adalah mitigasi kebakaran permukiman khususnya bagi peserta didik kelas XI.

## 1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang ada peneliti merumuskan masalah, yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *ArcGIS story maps* pada materi mitigasi kebakaran permukiman bagi peserta didik kelas XI?”

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *ArcGIS story maps* dan media yang telah dikembangkan mampu diterapkan ke penelitian tingkat lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah pemberian materi pembelajaran mitigasi kebakaran permukiman pada mata

pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini dapat membantu untuk memperbaiki kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik.

b) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti sebagai fasilitas dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *ArcGIS story maps* materi mitigasi kebakaran permukiman.

c) Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan pengalaman baru dan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik sehingga membantu memahami materi mitigasi kebakaran permukiman dengan mudah.

