

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan sangat penting perannya dalam pengembangan pengetahuan dan kemampuan siswa agar bermanfaat bagi kehidupannya dan juga anggota masyarakat, serta menjalankan kehidupan pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Suryosubroto, 2010:9). Pendidikan adalah proses pengembangan diri oleh manusia yang di kembangkan untuk meningkatkan kemampuan seseorang. Pendidikan sangat berperan penting seiring dengan perkembangan dunia kerja. kesempatan belajar, Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dapat mencapai tujuan yang dicitacitakan. Maka sudah seharusnya pendidikan dirancang dengan sebaik-baiknya untuk mencapai dan memberikan pemahaman sehingga dapat sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sisdiknas dalam Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, ahlak mulia, kecerdasan serta ketrampilan. Perkembangan pendidikan semakin mengalami perubahan yang signifikan dari waktu kewaktu yang tidak lepas dari revolusi industrial yang terjadi di dunia, sehingganya sangat berpengaruh terhadap tatanan pendidikan di negara itu sendiri. Revolusi industri pertama kali dimulai pada :

1. Revolusi Industri 1.0 yang terjadi pada pertengahan abad ke 18 yang diawali dengan ditemukannya mesin uap, sehingga dapat memproduksi barang secara masal.
2. Revolusi Industri 2.0 dimana terjadi pada abad ke 19-20 dengan ditemukannya mesin listrik yang mampu membuat biaya produksi menjadi lebih murah.
3. Revolusi Industri 3.0 terjadi sekitar tahun 1970 melalui penggunaan mesin komputerisasi.
4. Revolusi Industri 4.0 terjadi pada tahun 2010 melalui rekayasa intelegensia dan internet of thing selain tulang punggung pergerakan juga merupakan konektivitas manusia dan mesin.

Istilah teknologi pembelajaran telah dialihkan menjadi teknologi informasi, teknologi komunikasi dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Surjono, 2010). Penggunaan *smartphone* di Indonesia semakin meningkat yang penggunanya di dominasi oleh usia produktif (Generasi Milenial). Menurut (KOMINFO, 2017) pada tahun 2017 penggunaan TIK lebih dari setengah penduduk Indonesia telah memiliki *smartphone*, berdasarkan data 33,69% tidak memiliki *smartphone* dan 66,31% memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* berdasarkan usia 9-19 tahun (65,34%), 20-29 tahun (75,95), 30-49 tahun (68,34%), 50-65 tahun (50,79%). Berdasarkan pendidikan, tidak sekolah 21,08%, SD 40,87%, SMP 59,89%, SMA 79,56%, Diploma/S1 93,02%, dan S2/S3 100%.

Potensi teknologi untuk membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran didukung oleh hasil Penelitian yang dikemukakan (Magnesen, 1983) : 1) 10%

Informasi diperoleh dengan membaca (teks), 2) 20% informasi diperoleh dengan mendengar (suara), 3) 30% informasi di peroleh dengan melihat (grafik / foto), 4) 50% Memperoleh informasi dengan melihat dan mendengarkan (video / animasi), 5) 80% Informasi yang diperoleh melalui pidato, dan 6) 80% informasi diperoleh bicara dan lakukan (interaksi).

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh umat manusia. Bahkan dalam segmen kehidupan, tanpa terkecuali pendidikan. Mulai dari pembatasan sosial (social distancing), memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak fisik (physical distancing). Berdasarkan arahan dari pemerintah, kemudian melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melarang bagi perguruan tinggi dan sekolah untuk melaksanakan perkuliahan ataupun proses pembelajaran secara konvensional dan memerintahkan agar melaksanakan pembelajaran secara daring (menurut surat edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi juga dituntut agar dapat melaksanakan berbagai pembelajaran secara daring (Firman, F., & Rahayu, S.,2020). Untuk mencegah terjadinya penyebaran Covid-19, WHO memberikan peringatan kepada seluruh masyarakat agar tidak melakukan acara-acara yang dapat menimbulkan masa.

Maka dari itu, banyak sekolah-sekolah memberhentikan pembelajaran yang dapat menimbulkan kerumunan ataupun pertemuan secara langsung di dalam kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan di selenggarakan harus dengan sekanario yang mampu mencegah kontak langsung antara siswa dan guru mapun siswa dengan siswa lainya (Firman, F., & Rahayu, S., 2020).

Menurut (Milman 2015) pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat memungkinkan guru dan siswa melaksanakan seluruh proses pembelajaran walaupun mereka berada ditempat yang berbeda. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin mendorong adanya terobosan dan inovasi dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan beserta teknologi sangat mempengaruhi terhadap penggunaan alat-alat bantu dalam proses belajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Proses pembelajaran berdasarkan teknologi informasi dan juga komunikasi, telah mengubah pembelajaran berbasis media, seperti media internet dan komputer yang memunculkan *E-learning*.

Geografi adalah mata pelajaran utama di Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya pada kelas ilmu sosial atau yang disebut IPS. Geografi sebagai salah satu mata pembelajaran pokok yang dirasakan masih sangat kurang peminatnya. Karena memiliki banyak masalah dan hambatan dalam proses pendidikan tersebut. Permasalahan yang sering terjadi yang sering menjadi pandangan bagi masyarakat adalah mata pelajaran geografi yang sebagian besar adalah hafalan. Masalah yang dijabarkan diatas mengakibatkan penurunan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang paling penting untuk dapat memenuhi kelancaran kegiatan proses pembelajaran. Motivasi yang ada pada setiap orang tentu memiliki perbedaan. Mulai dari latar belakang perbedaan tersebut merupakan perbedaan pandangan pada siswa dalam memaknai pembelajaran geografi.

Media adalah alat yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam

menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan kreatifitas pada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Lautfer Ruth, 1993). Peranan media sangat berperan pada saat proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan pengirim ke penerima atau audiens, sehingga mampu merangsang perasaan, pikiran, perhatian, serta minat peserta didik untuk belajar.

Oleh karena itu, guru diwajibkan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tidak monoton di dalam kelas saja, tapi juga ada yang di luar kelas, sehingganya maksud dan tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik. Media pembelajaran sangatlah penting bagi pengajar dan juga peserta didik untuk itu media harus dapat dimanfaatkan dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingganya semakin menarik media yang dibuat dan digunakan oleh guru maka hal tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan dari kecanggihan teknologi yang berbasis internet, yang mudah semua orang dapat berkomunikasi, berpartisipasi dan saling berbagi dalam membantu sebuah jaringan secara online, sehingganya dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri.

SMA Advent Tanah Putih merupakan SMA yang berada di Provinsi Sulawesi Utara, Kabupaten Minahasa Utara, Kecamatan Likupang Barat. Beberapa guru di sana

masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dengan artian masih sangat kurang pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi, sehingganya respon peserta didik dalam menguasai materi sangat tidak kondusif diakibatkan cara penyajian yang terkesan membosankan. Oleh sebab itu, diperlukan media yang mendukung seperti adanya tampilan video, gambar serta keterangan yang tidak membosankan dan mengikuti jaman perkembangan teknologi, dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi tanpa merasa jenuh. Keterampilan dan kemampuan guru bisa menjadi ujung tombak dalam pembelajaran multimedia. Teknologi merupakan hal yang harus dikuasai oleh guru misalnya, saat ini guru-guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang sering digunakan oleh anak mudah yang memuat unsur video, gambar dan keterangan.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu media pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar dapat menimbulkan minat belajar siswa dalam menerima pelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar adalah pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok. Media pembelajaran berbasis aplikasi Tik-Tok merupakan media yang mudah digunakan dan praktis serta dapat digunakan dimana saja. Aplikasi tik-tok juga tersedia di android maupun IOS, serta memiliki keunggulan. Pertama aplikasi tik-tok dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, kedua aplikasi tik-tok memiliki daya Tarik

karena keterbaruannya, dan aplikasi tik-tok ekuivalen dalam perkembangan serta pengalaman dan karakteristik siswa yang adalah generasi milenial, yang sangat dekat dengan dunia digital khususnya ponsel.

Perkembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok ini dibuat semenarik mungkin, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi pada materi Pengetahuan Dasar Geografi. Peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis media tik-tok pada pelajaran geografi materi pengetahuan dasar geografi. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran Geografi terkait materi pengetahuan dasar geografi dapat memberikan inovasi terbaru kepada siswa dan guru dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Tik-tok Untuk Peningkatan pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di devinisikan permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet pada guru maupun siswa
2. Kurangnya respon peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat dirumuskan bahwa dalam penelitian ini bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Tik-Tok pada materi

pengetahuan dasar Geografi?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok pada materi pengetahuan dasar geografi

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tik-tok dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum terkait dengan kualitas Pendidikan