

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang dinamis, yang menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat pada abad 21 banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, diantaranya bidang pendidikan termasuk pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada abad 21 ini dunia pendidikan menghadapi suatu tantangan yang cukup berat terutama dalam terselenggaranya suatu sistem pendidikan yang diarahkan untuk melahirkan generasi-generasi bangsa yang memiliki keunggulan kompetitif dalam memecahkan masalah. Dalam pendidikan formal, berbagai perbaikan dan pembenahan terus dilakukan diantaranya adalah kurikulum, sarana dan prasarana pendukung penyelenggara pendidikan, serta perbaikan proses pembelajaran di kelas.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari

perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga learner atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Ada dua aspek yang paling menonjol dalam metodologi pembelajaran, yakni metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diri pengajar maupun pembelaja,

Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran manusia dalam hal ini guru. Guru merupakan orang yang berperan penting dalam mengajar, mendidik dan membimbing peserta didik. Seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelasnya, seperti pengembangan model pembelajaran yang bervariasi, pengelolaan kelas yang kondusif dan dinamis, serta penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Proses pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang kritis, kreatif, dan peka terhadap permasalahan sosial. Namun dalam praktiknya terdapat masalah utama yang sering ditemui seperti minimnya keterlibatan peserta didik, kurangnya interaksi, serta media pembelajaran yang monoton. Dalam pembelajaran kurangnya pemahaman materi namun peserta didik tidak ingin menanyakan kembali materi yang telah dipaparkan oleh guru, sehingga hasil belajar yang selama ini dijadikan sebagai pedoman untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik menjadi tidak memuaskan. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini yang bertujuan meningkatkan

efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini juga perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Penggunaan teknologi dengan terampil dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berdampak bagi siswa. Kombinasi yang bijaksana antara teknologi, kemampuan guru, dan metodologi inovatif akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam, menjadikan teknologi sebagai mitra yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPS. Teknologi memungkinkan guru untuk memberikan materi pembelajaran IPS secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan berbagai alat instruksional, termasuk video, gambar, dan animasi, untuk mengajarkan mata pelajaran IPS dengan cara yang lebih jelas dan menarik.

Dilihat dari penjelasan masalah diatas penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif merupakan salah satu faktor yang menimbulkan masalah tersebut, tenaga pendidik kurang dalam menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Maka pendidik diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik. Salah satu hal yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu berupa penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran teknologi. Media pembelajaran teknologi adalah alat atau bahan yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran teknologi diantaranya yaitu media pembelajaran teknologi *Assemblr Edu*.

Assemblr Edu merupakan platform berbasis teknologi 3D yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual. Penggunaan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran dinilai sangat menarik, bermanfaat, dan meningkatkan pengetahuan. *Assemblr Edu* mudah diakses, mudah digunakan dan lebih banyak menggunakan animasi dalam menyampaikan materi dengan lebih interaktif mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, baik dari pengamatan langsung maupun dari hasil wawancara guru mata pelajaran IPS, sekolah sudah difasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Dan

penggunaan media teknologi sudah diterapkan oleh beberapa guru. Namun karena adanya juga keterbatasan guru dalam penggunaan dan pengetahuan tentang media teknologi sehingga masih ada beberapa mata pelajaran yang penggunaan media pembelajaran teknologinya kurang optimal khususnya di mata pelajaran IPS terpadu.

Penggunaan media serupa, seperti buku bertema IPS, presentasi yang terlalu singkat, dan kegiatan pembelajaran secara konvensional dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang beragam juga mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa serta kurangnya keterampilan guru dalam memperoleh dan memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi masa kini juga turut berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa. Banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS melibatkan banyak membaca, menulis dan menghafal yang membosankan. Hal ini disebabkan karena ceramah guru menjadi lebih fokus dan mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa tetap memperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan interaktif dapat memberikan proses pembelajaran yang tepat sasaran, teratur, dan menyenangkan bagi siswa. Karena kondisi tersebut tentunya diperlukan inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan visual.

Tabel 1

Rata-Rata Nilai UTS Dan UAS Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-rata Nilai Ujian		Kategori	KKM MP
			UTS	UAS		
2023/2024	Ganjil	VII-C	69.00	71.00	Cukup	75
2023/2024	Genap	VII-C	70.00	72.50	Cukup	75

Sumber : Olahan Peneliti

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat kita lihat bawah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII-C masih dibawah kriteria ketuntasan minimal(KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu hal yang

berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Gunungsitoli khususnya kelas VII-C.

Dilihat dari permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran teknologi yang menarik dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk membangun minat belajar siswa serta metode pembelajaran dua arah dapat membuat siswa berfikir kritis dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran teknologi yang interaktif dan menarik yaitu *Assemblr Edu*. Media pembelajaran *Assemblr Edu* ini belum pernah diterapkan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Sehingga penggunaan Media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dinilai baik diterapkan pada mata pelajaran IPS khususnya kelas VII karena dapat membuat siswa lebih aktif sehingga muncul keingintahuan yang mendalam karena lebih interaktif dan visual.

Berdasarkan dari latar belakang di atas , maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gunungsitoli dengan judul “ **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli T.P 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dapat diuraikan beberapa yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat
2. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar
3. Media Pembelajaran *Assemblr Edu* belum diterapkan pada mata pelajaran IPS
4. Hasil belajar siswa tidak tuntas

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata IPS
2. Hasil belajar siswa tidak tuntas

1.4 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau wawasan ilmu pengetahuan terkait tugas guru dalam mengasah kemampuan belajar siswa sampai dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.

2. Manfaat Secara praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

- b. Bagi Pendidik

Sebagai masukan untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Assemblr Edu* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran dan menjadi bekal peneliti sebagai calon pendidik dalam menjalankan praktik mengajar dalam institusi formal yang sesungguhnya.