

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, termasuk pendidikan, politik, ekonomi, dan budaya. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dihindari. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemajuan teknologi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi telah memungkinkan siswa saat ini belajar di lingkungan jaringan yang tersebar di seluruh dunia, memberikan mereka akses ke berbagai sumber belajar dan program e-learning. Hal ini sesuai dengan rekomendasi UNESCO tahun 1998 dalam jurnal "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" bahwa pendidikan harus didasarkan pada empat pilar pembelajaran: *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Untuk dapat mewujudkan 4 pilar proses pembelajaran ini, para guru diharapkan dapat menguasai dan menerapkan bidang teknologi dan komunikasi dalam pendidikan.

Menristekdikti pada tahun 2018 menyatakan ada sejumlah persiapan yang harus dilakukan untuk era Revolusi Industri 4.0, antara lain: Sistem pembelajaran inovatif untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif dan terampil, khususnya di bidang literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia; Rekonstruksi kebijakan kelembagaan perguruan tinggi yang adaptif dan responsif; Sumber daya manusia yang responsif, adaptif, dan handal; dan Improvisasi. Teknologi memiliki dampak signifikan pada banyak sektor, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi lebih kompleks sepanjang waktu sebagai hasil dari kecerdikan dan kreativitas

manusia. Teknologi digital dalam pendidikan merupakan alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan tersedianya inovasi e-learning, yang membuat proses pendidikan menjadi lebih mudah, inovasi pembelajaran berkembang pesat. Guru dapat menghasilkan berbagai ide di kelas. Teknologi informasi telah menjadi sarana komunikasi utama di banyak bidang kehidupan, yang secara substansial mempengaruhi perubahan dalam struktur manajemen lembaga pendidikan. Dunia sedang memasuki periode perubahan konstan sebagai akibat dari pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih cepat.

Perangkat komunikasi ini lebih dari sekadar alat; Ini telah menjadi "gaya hidup" dan menghasilkan ketergantungan pada penggunaannya. Jika tenaga kependidikan, baik yang berbasis kelembagaan maupun di kelas, tidak segera menyesuaikan diri dengan laju pertumbuhan ilmu pengetahuan, maka informasi yang telah mereka terima dan sempurnakan akan hilang ditelan waktu. Akibatnya, guru harus terus-menerus memperbaiki dan memperbarui kemampuan mereka di semua ruang dan waktu, karena siswa mungkin memiliki lebih banyak pengetahuan dan keterampilan daripada guru mereka karena akses ke teknologi informasi dan komunikasi. Akibatnya, proses belajar mengajar yang diinginkan tidak dapat dilakukan karena instruktur tidak dapat menjadikan dirinya sebagai sumber informasi.

Penciptaan berbagai media yang mudah dan cepat diakses, serta perkembangan media baru, pengetahuan menyebar dengan cepat dalam pembelajaran abad ke-21. Berbagai jenis inovasi telah berevolusi, dan penggunaan teknologi telah mulai merembes ke semua sektor kehidupan. Demikian pula, kemajuan komputer sepanjang waktu. Penemuan abad ke-21 ini memperkenalkan kita ke dunia digital.

Sebelumnya, komputer berukuran besar dan terbagi menjadi beberapa komponen seperti CPU, keyboard, mouse, dan layar. Dengan kemajuan teknis, kata notebook atau laptop telah menjadi semakin umum, yang lebih praktis dan lebih ringan. Notebook adalah laptop yang dirancang khusus untuk penggunaan internet. Masih tidak puas dengan komputer notebook, profesional TI telah membayangkan dan membangun komputer tablet, yang jauh lebih berguna dan multiguna. Apple, salah satu perusahaan ICT terbesar, adalah yang pertama meluncurkan komputer tablet dengan debut iPad. Berkenaan dengan teknologi dan pendidikan, kita sekarang dapat belajar tentang penemuan baru, yaitu Kelas Ipad.

Salah satu bagian dari geografi adalah proses pembelajarannya. Tujuan belajar geografi, menurut Geografi untuk Kehidupan: Standar Geografi Nasional, Edisi ke-2 (2012), adalah "untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif untuk 'melakukan' geografi." Ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan Geografi adalah untuk memberikan informasi, kemampuan geografis, dan pandangan kepada siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, dikembangkan tiga pilar utama pembelajaran geografi: a. Konten / tema / esensial geografi mengacu pada apa yang relevan dengan subjek atau apa yang sedang dipelajari. b. Keterampilan geografi, yang terdiri dari: 1) Mengajukan pertanyaan geografi atau kemampuan siswa untuk mendeteksi masalah dan mengajukan pertanyaan geografis. 2) Memperoleh pengetahuan geografis atau kemampuan untuk mengumpulkan data tentang peristiwa geografis seperti pengamatan dan pengukuran. 3) Kapasitas untuk mengatur atau menafsirkan data atau untuk mengatur informasi geografis 4) Kapasitas untuk menafsirkan informasi geografis atau data untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah. 5) Pemecahan masalah dan desain solusi

atau kapasitas untuk mengatasi atau memecahkan kesulitan 6) Mengkomunikasikan informasi geografis, yaitu kapasitas untuk berkomunikasi atau mencerahkan audiens tentang geografi data dengan cara seorang guru. c. Pandangan geografis. Cara memandang sesuatu disebut perspektif. Sudut pandang adalah metode untuk melihat sesuatu. Ada dua perspektif geografis dalam pendidikan geografi: sudut pandang spasial dan perspektif ekologi. Biasanya di Indonesia memasukkan bentuk perspektif lain, yaitu perspektif regional yang kompleks. Teknik geografi digunakan dalam kurikulum (Parjito, 2015: 248-249). Keterampilan-keterampilan tersebutlah yang harus dikembangkan pada diri siswa pada proses pembelajaran geografi. Kalau kita cermati, melalui pengembangan keterampilan geografi (*Geographic skill*) tersebut, seharusnya proses pembelajaran geografi mampu membekali siswa berfikir logis, analitis, sistematis, sintesis, kritis, kreatif serta mampu memecahkan masalah aktual. Kemampuan tersebut, merupakan kompetensi yang diperlukan oleh siswa agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk mampu bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif pada abad 21.

Cari Tahu tentang Sekolah Unggulan Apple.

Temukan sekolah di dekat Anda di Direktori Seluruh Dunia untuk Sekolah Unggulan Apple 📍

689
Sekolah

36
Negara

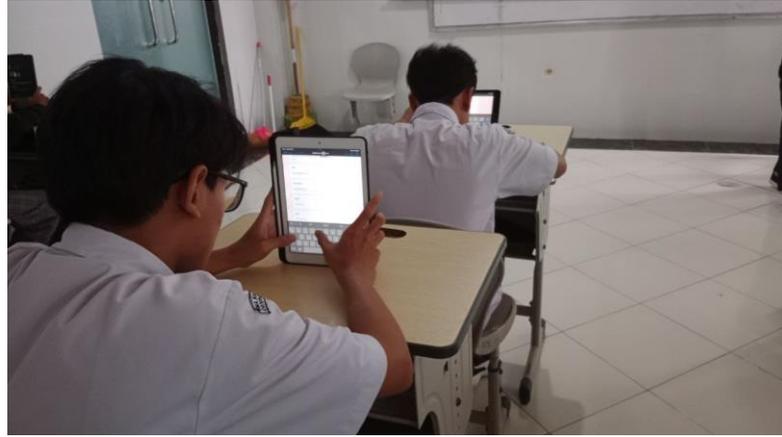
Gambar 1.1.
Jumlah Sekolah Unggulan *Apple* di Dunia
(Sumber: *Apple*.2023)

SMA Harapan Mulia merupakan satu-satunya sekolah di Bali yang memiliki program smart classroom dan sistem pembelajaran digital, yaitu belajar menggunakan iPad dan Buku Digital. Al-Azhar Asy-Syarief, Sumatera Utara, Al-Azhar Kairo Palembang, Al-Azhar Kairo Banda Aceh, Harapan Mulia, Denpasar, dan Al-Azhar Kairo Banda Aceh. SMA Harapan Mulia merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di Kota Denpasar. Ini menawarkan program kelas pintar dengan sistem pembelajaran digital, yang mencakup pembelajaran menggunakan iPad dan Buku Digital. Inisiatif ini dibuat dalam upaya mengikuti laju perkembangan TI yang semakin cepat. IPad mengubah cara instruktur dan anak-anak belajar. Ada ribuan aplikasi pendidikan, buku, dan pelajaran, yang membuat belajar jadi jauh lebih hidup dari sebelumnya. IPad memiliki perangkat lunak yang dirancang eksklusif untuk para pendidik, jadi guru dapat mengatur kelas dan berkolaborasi dengan siswa dengan cara yang baru. Kota Denpasar sendiri diketahui masih sangat minim sekolah yang menggunakan *Ipad Class* menjadi sarana belajar mengajar.

Pengetahuan geografis sekarang dapat disajikan dalam berbagai alat peraga atau media instruksional, seperti foto, rencana, peta, diagram, dan media audio-visual, berkat perbaikan terbaru dalam teknologi informasi. Siswa diharapkan dapat mengekspresikan pandangan mereka setelah melihat materi pendidikan di iPad sepanjang pengalaman belajar mereka. Sejak tahun 2020, beberapa penelitian yang memanfaatkan pembelajaran berbasis digital telah dilaksanakan, salah satunya penelitian Anam, Khairul, Syibrans Mulasi, dan Syarifah Rohana berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar." Jurnal Pendidikan Dasar di tahun 2021 dikatakan bahwa pembelajaran berbasis IT

menggunakan iPad dapat meningkatkan prestasi siswa dalam hal perhatian siswa selama pembelajaran, tingkat keaktifan siswa dalam bertanya, keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab, serta komunikasi interaktif siswa di kelas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bima Gogik pada tahun 2022 dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI) terhadap Peningkatan Prestasi Siswa" menunjukkan bahwa berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) dalam bentuk iPad dapat meningkatkan prestasi siswa dalam hal perhatian siswa selama pembelajaran, Tingkat keaktifan siswa dalam bertanya, keberhasilan siswa dalam kelas.

A. Arifka, S. Sumarmi, dan A. K. Putra mengembangkan implementasi pembelajaran digital, khususnya pada mata pelajaran geografi, dalam penelitiannya "Pengembangan pembelajaran digital Geografi berbasis sistem manajemen pembelajaran Moodle dalam materi dinamika kependudukan di kelas pemahaman sangat tinggi setelah menggunakan produk." Situs web Moodle, yang menyediakan konten tentang dinamika populasi, digunakan. Ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis, yang melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa. Tahap kedua adalah desain, yang membuat desain produk untuk website. Tahap ketiga adalah pengembangan, yang membuat produk website sesuai dengan desain. Tahap keempat adalah pelaksanaan, di mana peneliti melakukan uji coba produk pada validator dan subjek penelitian. Tahap kelima adalah evaluasi, yang melakukan analisis produk



Gambar 1.2.
Situasi Belajar Siswa
(Sumber: Ira.2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Harapan Mulia, dengan adanya iPad membuat proses pembelajaran geografi jarang mengadakan praktik lapangan. Sedangkan Pembelajaran Geografi kurang efektif jika dilakukan di dalam kelas sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang idealnya menerapkan *outdoor study*, seperti yang terdapat pada jurnal pendidikan geografi, karena melalui *outdoor study* peserta didik menjadi aktif, antusias, dapat melihat secara langsung fenomena dilapangan dan memudahkan dalam memahami materi, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal sebagaimana hasil penelitian S. A. Susilawati, S. L. Sochiba, and U. M. Surakarta.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini menjadi sangat menarik mengingat perkembangan teknologi serta inovasi pembelajaran semakin berkembang pesat salah satunya *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* yang diterapkan di SMA Harapan Mulia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan adanya inovasi teknologi pembelajaran digital learning berbasis *Ipad Class* efektif sehingga tujuan pembelajaran geografi dapat dicapai dan pembelajaran geografi atau justru sebaliknya. Hal ini harus diteliti apakah *Ipad*

Class mampu menyajikan informasi geografis dalam berbagai alat peraga atau media pembelajaran seperti gambar, denah, peta, diagram, dan media audio visual. Penelitian ini menjadi sangat penting dan harus dilakukan karena belum adanya peneliti yang meneliti di SMA Harapan Mulia sebagai satu-satunya sekolah di Bali yang menerapkan inovasi *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* khususnya bidang Geografi terkait topik yang diangkat yang seharusnya menjadi perhatian khusus bagi calon guru masa depan dengan segala kecanggihannya agar peran dapat mengikuti dan tidak digantikan oleh perkembangan era teknologi digital. Sangat penting bagi seorang mahasiswa pendidikan dan guru geografi masa depan untuk memahami kemajuan dalam pembelajaran geografi. Selanjutnya, evolusi pendidikan geografi dan hubungannya dengan kebutuhan kontemporer. Guru Geografi merupakan faktor terpenting dalam pendidikan dan pembelajaran Geografi. Memahami perkembangan proses pembelajaran adalah keterampilan penting lainnya yang harus dikuasai oleh instruktur potensial. Penyajian deskripsi pembelajaran geografi pada kurikulum 2013 akan mempersiapkan siswa menjadi guru profesional. Penyajian uraian tentang pembelajaran geografi dalam kurikulum 2013 akan menjadi bekal untuk menjadi guru profesional. Maka dalam penyusunan skripsi ini peneliti tertarik untuk meneliti ***“Efektivitas Pembelajaran Melalui Digital learning system Berbasis Ipad Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Harapan Mulia”***

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Pembelajaran geografi idealnya berbasis outdoor study, namun pada praktiknya dilakukan berbasis *Ipad Class*.
- b. Belum dapat terungkapnya secara utuh efek dari *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* terhadap proses pembelajaran geografi.
- c. Belum terdapat penelitian yang mengangkat topik *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* sehingga dibutuhkan pengembangan penelitian untuk mengetahui efektivitas dalam mata pelajaran geografi.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana efektivitas dari penerapan *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* di SMA Harapan Mulia dalam proses pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran masa kini dan masa depan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran geografi.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Mengacu pada permasalahan yang telah teridentifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana proses pembelajaran geografi menggunakan *Digital learning system* berbasis I-Pad Class di SMA Harapan Mulia?
2. Bagaimana efektivitas *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* terhadap proses pembelajaran geografi di SMA Harapan Mulia?
3. Bagaimana hambatan guru geografi dalam proses pembelajaran menggunakan *Digital learning system* berbasis I-Pad Class di SMA Harapan Mulia?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisis proses pembelajaran geografi menggunakan *Digital learning system* berbasis I-Pad Class di SMA Harapan Mulia
2. Menganalisis hambatan guru geografi dalam proses pembelajaran menggunakan *Digital Learning* berbasis I-Pad Class di SMA Harapan Mulia
3. Menganalisis efektivitas *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* terhadap proses pembelajaran di SMA Harapan Mulia

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Berpijak pada tujuan penelitian sebagaimana telah dipaparkan diatas, dapat dikemukakan manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah khasanah keilmuan dan wawasan pengetahuan di bidang kependidikan terkait media pembelajaran khususnya Efektivitas *Digital learning system* Berbasis *Ipad Class* Terhadap Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi. Selain itu, dapat memperkaya kajian terutama dalam bidang pendidikan pada mata kuliah strategi dan desain pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

a. Bagi Kalangan Akademisi

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi salah satu sumber rujukan jika melakukan kajian yang sejenis.

b. Bagi Lembaga (SMA Harapan Mulia)

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi terkait Efektivitas *Digital learning system* Berbasis *Ipad Class* Terhadap Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi sehingga dapat lebih baik lagi kedepannya.

c. Bagi Penulis/Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat agar mengetahui cara belajar dan mengajar dengan *Digital learning system* Berbasis *Ipad Class* Terhadap Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi sehingga dapat menjadi efektif.

