

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap individu. Pendidikan diharapkan dapat membentuk kepribadian dan karakter yang baik pada manusia. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki seseorang. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing individu agar dapat mengembangkan semua potensi dirinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik (Amirin et al., 2022). Pendidikan adalah unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Hal ini karena pendidikan diyakini dapat meningkatkan kualitas hidup melalui berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Menurut Kulniwan et al. (2019), dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Astalini et al. (2018) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia, khususnya peserta didik, dengan membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajarnya.

Dalam konteks Geografi, pendidikan menjadi sangat relevan. Mengingat bahwa bencana alam sering kali membawa dampak besar terhadap kehidupan manusia, pendidikan yang berbasis pada Geografi dapat meningkatkan kesiapsiagaan dan ketahanan masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan aspek Geografi ke dalam sistem pendidikan. Melalui pendidikan yang baik, masyarakat tidak hanya diberikan pengetahuan tentang potensi bahaya, tetapi juga dilatih untuk mengenali tanda-tanda bencana, serta memahami langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengurangi risiko dan dampaknya. Terlebih Indonesia merupakan daerah pertemuan lempeng yang menyebabkan rawan terjadinya bencana alam (Muslim, 2020).

Pendidikan Geografi dapat mengembangkan potensi manusia dalam menghadapi tantangan alam dan bencana dengan cara yang lebih terorganisir dan sistematis. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan yang ingin menciptakan individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga kesiapan untuk bertindak dalam situasi kritis. Dengan memahami dan mengaplikasikan konsep Geografi, individu diharapkan dapat melindungi diri dan orang lain, sekaligus membantu menciptakan ketahanan yang lebih baik di tingkat komunitas. Pentingnya pendidikan Geografi ini membuat pendidik harus terus berinovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Sistem pembelajaran selalu berkembang seiring perkembangan zaman. Dengan adanya perkembangan sistem pembelajaran yang ada, menjadikan guru beradaptasi kembali dengan kondisi yang ada. Perubahan sistem pembelajaran juga berkaitan dengan pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang dibawakan oleh guru yang hingga saat ini masih mengalami pembaruan dan penyempurnaan guna meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran (Fadila dan Hariyati, 2019). Model pembelajaran yang baik harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila siswa aktif, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan oleh siswa (Hidayah et.,al, 2016). Oleh karena itu, evaluasi dalam bidang pendidikan harus dilakukan secara berkelanjutan demi meningkatkan standar pendidikan suatu negara. Berdasarkan pendapat Shoimin, pada umumnya Indonesia menggunakan sistem pendidikan yang mengarah pada model pembelajaran secara massal dan klasikal dimana sistem tersebut hanya mengarah pada kuantitas supaya mampu melayani sebanyak-banyaknya peserta didik, oleh karena itu kebutuhan siswa secara visual di luar kelompok tidak dapat terakomodasi (Nugraha et.,al, 2017).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 Januari 2025 di kelas XI-4 di SMA Negeri 1 Seririt, diketahui bahwa tingkat antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran khususnya pada pelajaran Geografi masih sangat kurang, dimana hal ini disebabkan karena peserta didik cenderung pasif dan kurang konsentrasi saat guru menyampaikan materi. Guru geografi belum optimal menggunakan media pembelajaran khususnya media video pembelajaran. Dalam

proses pembelajaran, media yang digunakan oleh guru geografi hanya berupa media infokus dan tetap bergantung pada buku pegangan sehingga guru mengalami kesulitan untuk menuntaskan penyampaian tujuan pembelajaran yang sebenarnya dapat divisualisasikan menggunakan media pembelajaran bervariasi seperti media video, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan memberikan tugas kepada siswa dengan mengerjakan LKS sehingga suasana belajar kelas tidak kondusif. Kebanyakan dari peserta didik lebih sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain game di handphone dibandingkan dengan memanfaatkan waktu luangnya untuk belajar. Peserta didik tidak menggunakan handphone tersebut untuk hal yang mendukung proses pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran lebih berfokus pada guru (*Teacher Centered*), sedangkan pembelajaran yang diharapkan di abad 21 adalah lebih berfokus pada peserta didik (*Student Centered*) di mana peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Khoiri et al., 2016). Dalam mencapai pembelajaran yang diharapkan diperlukan suatu model pembelajaran dan metode yang sesuai. Ada beberapa klasifikasi metode pembelajaran, klasifikasi disini didasarkan pada strategi pembelajaran. Di antaranya pada strategi pembelajaran langsung metode yang biasa digunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan dan drill. Strategi pembelajaran tidak langsung, metode yang digunakan inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah, peta konsep. Strategi pembelajaran interaktif, metode yang cocok antara lain: diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau proyek, kerja berpasangan, *Quantum learning*. Strategi pembelajaran mandiri, metode yang cocok antara lain: pekerjaan rumah, karya tulis, proyek penelitian, belajar berbasis komputer, E-learning (Soraya, 2022).

Dari sekian banyak macam metode, seorang guru harus kompeten dalam penggunaan metode-metode tersebut dengan tepat. Agar bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan tepat, sehingga dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Jadi, yang terpenting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan5 . Untuk mencapai tujuan tersebut, idealnya seorang guru dituntut memiliki wawasan dan

kemampuan untuk melaksanakan tugas secara profesional (Soraya, 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik serta melibatkan peserta didik untuk lebih aktif adalah *Quantum learning*.

Quantum learning adalah metode pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan belajar itu sendiri dan segala ketertarikan, perbedaan, interaksi, serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar (Lestari, 2018). *Quantum learning* adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quantum learning* merupakan metode pembelajaran yang merupakan suatu pola dan rencana yang digunakan dalam suatu pedoman dalam pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, pendekatan *Quantum learning* menjadi salah satu metode yang dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Quantum learning* menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti stimulasi multisensori, suasana yang mendukung, dan strategi belajar yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi metode ini adalah video pembelajaran, yang menawarkan cara inovatif dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu (Hafizah, 2023).

Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran Geografi di tingkat SMA dapat menjadi sarana yang efektif untuk menggabungkan aspek kognitif dan afektif dalam proses belajar. Video pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara visual dan auditori, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam dengan bantuan ilustrasi, animasi, serta narasi yang jelas. Selain itu, media

ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Dalam kerangka *Quantum learning*, penggunaan video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi Geografi. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses materi dengan lebih fleksibel, baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran kolaboratif di kelas. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing, sehingga pemahaman terhadap konsep Geografi dapat lebih optimal.

Dengan demikian, integrasi video pembelajaran dalam *Quantum learning* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi di SMA.

Pada penelitian sebelumnya dinyatakan terkait penerapan metode pembelajaran *Quantum learning* memberi efek yang positif bagi peningkatan motivasi siswa ini dilihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, para siswa sangat tertarik untuk mengasah kemampuan yang mereka miliki (Maulidi, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Arfiany (2021) dinyatakan bahwa penerapan *Quantum learning* mampu meningkatkan hasil belajar matematika. Terkait penggunaan aplikasi Quizizz pada metode pembelajaran *Quantum learning* telah dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Millati (2023) dimana terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Quantum learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan pemahaman konsep kelas XI SMA Ma'arif Nu 1 Kemranjen. Penggunaan media pembelajaran pada mata Pelajaran Geografi telah dikembangkan dengan berbagai jenis media serta pada berbagai topik pembelajaran, pada penelitian yang dilakukan oleh Mariezka et.,al (2021) dengan menggunakan media *e-learning* dinyatakan sangat praktis sehingga mampu membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Geografi di SMA Negeri 1 Seririt, diketahui bahwa salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Geografi adalah kurangnya minat dan partisipasi aktif siswa. Guru menyatakan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti ceramah dan pemberian tugas melalui LKS, dirasa kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Guru juga

mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada infokus dan buku pegangan, sehingga materi yang seharusnya dapat divisualisasikan secara menarik menjadi kurang maksimal. Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih tertarik menggunakan handphone untuk bermain game daripada memanfaatkannya sebagai alat belajar. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran seringkali tidak tercapai secara optimal.

Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI-4 di SMA Negeri 1 Seririt menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Siswa mengaku bahwa pembelajaran Geografi seringkali terasa membosankan karena hanya berfokus pada penjelasan guru dan pengerjaan LKS. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka kesulitan memahami materi Geografi yang bersifat teoritis tanpa adanya visualisasi atau contoh konkret. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik menggunakan handphone untuk bermain game atau berselancar di media sosial daripada memanfaatkannya untuk belajar. Namun, siswa juga menyatakan bahwa mereka akan lebih tertarik jika pembelajaran Geografi dikemas dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti menggunakan video pembelajaran atau aplikasi yang memungkinkan mereka belajar sambil bermain.

"Pelajaran Geografi itu membosankan, Bu. Gurunya ceramah terus, terus kita disuruh ngerjain LKS. Kayaknya kurang seru gitu. Kalau ada video atau game yang bisa bikin belajar lebih asik, pasti lebih menarik."

"Saya lebih sering main game di HP daripada buka materi Geografi. Soalnya belajarnya monoton banget. Tapi kalau ada aplikasi atau kuis yang bisa bikin belajar sambil main, kayaknya saya bakal lebih tertarik."

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menyadari adanya permasalahan dalam pembelajaran Geografi, terutama terkait metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Hal ini menjadi dasar pentingnya pengembangan model pembelajaran seperti *Quantum learning* berbasis aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa.

Hasil wawancara ini semakin memperkuat permasalahan yang diangkat dalam penelitian, yaitu rendahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Geografi. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, seperti penggunaan model *Quantum learning* berbasis aplikasi *Quizizz*, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi Geografi dengan lebih baik, sekaligus memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung proses pembelajaran.

Terdapat beberapa gap penelitian yang ditawarkan dalam penelitian ini. Meskipun pendidikan Geografi sangat relevan dan penting, terutama di Indonesia yang rawan bencana alam, masih terdapat tantangan dalam implementasi pembelajaran yang efektif di kelas. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Geografi, yang masih didominasi oleh metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, serta minimnya keterampilan praktis dalam menghadapi bencana. Selain itu, meskipun model pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quantum learning* dan aplikasi *Quizizz* memiliki potensi untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran, penerapan kedua pendekatan tersebut dalam konteks Geografi belum banyak dieksplorasi. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu di upayakan sebuah pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sehingga penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Interaktif berbasis *Quantum Learning* menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Geografi pada Kelas XI di SMA Negeri 1 Seririt”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka terdapat beberapa identifikasi masalah diantaranya yaitu :

1. Pembelajaran Geografi pada mata pelajaran Geografi yang belum maksimal dan monoton dikarenakan hanya menggunakan media LKS dan menggunakan buku-buku terkait Geografi sebagai tunjangan teori sehingga proses pembelajaran

berlangsung menjadi kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Geografi adalah materi yang membutuhkan referensi berupa video sebelum diterapkan, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, seperti media interaktif berbasis *Quantum learning* yang memanfaatkan aplikasi Quizizz, khususnya pada materi Geografi untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Seririt.
3. Meskipun pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif, seperti *Quantum learning* dan aplikasi Quizizz, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, penerapan metode ini dalam pembelajaran Geografi masih jarang ditemukan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media interaktif berbasis *Quantum learning* dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi Geografi, sekaligus mengatasi masalah keterlibatan siswa yang rendah dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt. Penelitian ini dilakukan di kelas XI-4 SMA Negeri 1 Seririt. Permasalahan dibatasi pada pengembangan, kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi pada tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt?
3. Bagaimana efektivitas dalam meningkatkan pemahaman konsep media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik.
3. Menguji keefektivan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum learning* menggunakan aplikasi Quizizz pada materi Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Seririt sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Pihak Guru
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara mandiri sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pembaharuan media pembelajaran untuk bisa dikembangkan lebih lanjut seiring dengan kemajuan zaman.

