

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak memberikan perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat, sehingga manusia perlu mempersiapkan diri untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan-perubahan tersebut. Salah satu upaya dalam mempersiapkan manusia yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut yaitu melalui Pendidikan. Dalam UU No. 23 Tahun 2013 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Pendidikan 4.0 membentuk suatu peluang baru dengan berbagai perubahan positif dalam pemahaman cara belajar, dan konsep pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan akses teknologi digital. Peluang yang ditawarkan dalam pembelajaran di era ini dengan menempatkan guru sebagai fasilitator dan melatih guru dalam mengembangkan kurikulum maupun materi ajar, mendorong siswa dapat menentukan cara belajar sesuai kebutuhan mereka, serta dapat mencetak siswa menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan kompetitif (Saraswati, 2020)

Aktivitas belajar siswa juga terpengaruh dengan minat dan motivasi. Jika siswa tidak berminat untuk belajar dikarenakan model pembelajarannya membosankan, maka pencapaian prestasi belajar siswa rendah. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus benar-benar mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang paling tepat sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. (Nashar., 2004) mengemukakan bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya.

Perkembangan industri 4.0 dalam dunia pendidikan dituntut untuk melakukan suatu perubahan dalam menguatkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital yang dikenal dengan “digitalisasi sistem” dalam mengoptimalkan proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan tanpa batas ruang dan waktu. Berbagai perubahan positif dari pendidikan 4.0 mampu mengubah konsep pendidikan secara lebih optimal khususnya meningkatkan kemampuan pendidik dalam menyampaikan suatu materi ajar melalui pemanfaatan teknologi digital (Mayer, 2009)

Perkembangan teknologi dan komunikasi semakin pesat, hal itu tentu mempengaruhi berbagai aspek-aspek lain seperti sosial, budaya, ekonomi dan khususnya pendidikan. Era Milenial yang selalu bersinggungan dengan kemajuan teknologi memiliki kecenderungan menggunakan gadget dan internet. Dilansir dari kompas.com pengguna internet di Indonesia tergolong tinggi yaitu sekitar 64,8% atau 1,1 juta jiwa, angka tersebut terus meningkat dari tahun ke tahun dan didominasi oleh kaum pelajar (Pratomo, 2019).

Aktivitas yang dilakukan pelajar saat menggunakan gadget salah satunya adalah bermain *game*. pengguna *Game* atau *Gamer* di Indonesia sendiri sudah mencapai 60 juta di tahun 2020 pendidikan diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan zaman. Perkembangan teknologi informasi banyak mempengaruhi fungsi dan penggunaan multimedia. Fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan, tidak hanya dunia hiburan tetapi juga bidang iklan, permainan komputer, bisnis, penerbitan

elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar. (Maulida, 2018)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting pendukung proses pembelajaran baik didalam maupun di luar kelas. pengembangan media pembelajaran di era industri 4.0 antara lain adanya hubungan antar peralatan teknologi atau media pembelajaran digital yang digunakan oleh pengguna baik guru maupun siswa; kemampuan sistem dalam menyajikan informasi berbasis model digital; kemampuan sistem untuk mendukung pengguna dalam memecahkan masalah; dan kemampuan sistem untuk menjalankan fungsinya secara efektif dalam mendukung pengotimalkan pembelajaran.

Media pembelajaran yang monoton akan membuat kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi tidak menyenangkan. Pendidik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional akan kurang memotivasi siswa dan tujuan belajar menjadi tidak tercapai. Hanya menggunakan metode ceramah dan media power point akan terkesan biasa saja, yang membuat siswa menjadi malas belajar di sekolah dan merasa pembelajaran di sekolah tidak efektif. Hal itu bisa menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik menjadi menyimpang (Qodr, 2020).

Penggunaan teknologi dalam sistem belajar mengajar memungkinkan para siswa untuk dapat berpikir kritis, aktif dalam pemecahan masalah, serta siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital perlahan-lahan menjadi salah satu cara bagi para siswa untuk menggambarkan teknik penyampaian dan pencarian informasi atau pengetahuan untuk mengembangkan pemahaman siswa secara utuh dan mandiri. Hal tersebut dapat mendorong proses belajar kolaboratif antar siswa untuk meningkatkan penguasaan kompetensi akan suatu materi ajar (Munir, 2012).

Geografi adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan sosial yang

mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan, kelingkungan, dalam konteks keruangan. Mata pelajaran geografi menjadi suatu mata pelajaran yang sangat diperlukan siswa di sekolah, kebutuhan pembelajaran geografi dapat meningkatkan kecakapan berpikir keruangan siswa, memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi fenomena maupun permasalahan di lingkungan sekitar mereka melalui teknologi informasi yang memungkinkan siswa untuk melakukan pencarian, visualisasi, membuat peta (Houston, 2004)

Proses pembelajaran Geografi akan berjalan efektif apabila dapat terlaksana secara kondusif, interaktif dan mudah dipahami oleh seluruh siswa. Seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting diantaranya: mampu memahami situasi dan strategi mengajar dengan berbagai potensi yang dimilikinya secara tepat, variatif, komunikatif, Berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran seringkali ditemui sebagian guru geografi ialah kurangnya semangat belajar siswa, rendahnya keterampilan siswa bahkan kurangnya kemampuan guru dalam penyampaian materi ajar dengan integrasi pemanfaatan teknologi informasi, dan komunikasi.

pendidikan geografi memiliki ruang lingkup kajian yang memadukan dan mengaitkan unsur lingkungan fisik manusia dalam dimensi keruangan. Untuk memahami dan mencapai tujuan tersebut maka sumber pengajaran yang tepat bagi pembelajaran geografi hubungannya dengan nilai praktisnya adalah lingkungan alam maupun lingkungan sosial agar ruang lingkup geografi dapat mudah dimengerti dalam proses belajar mengajar (Arina Sholiha, Tukidi, 2017).

Game komputer sangat populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa. bermain *game* komputer juga bisa menjadi sumbernya pengetahuan tentang mengembangkan kemampuan kognitif dan meningkatkan keterampilan komputer. Permainan sebagai metode belajar adalah yang paling penting di usia prasekolah, tetapi juga memiliki tempat di sekolah yang dilembagakan pendidikan sebagai

faktor pendorong yang signifikan.. Penggunaan permainan jenis ini untuk pembelajaran diwakili oleh Konsep Papert tentang Logo dan teorinya tentang konstruksionisme.

Menggunakan *game* dalam pengajaran bukanlah hal baru. Murid secara informal memperoleh kompetensi digital dengan bermain permainan komputer. Selain keterampilan komputer, tergantung pada jenis permainan, imajinasi spasial,berpikir logis dan strategis, tetapi juga pengetahuan faktual dapat berkembang. Bermain *game* juga memiliki efek psikologis positif mengurangi stres mengajar, menenangkan suasana, merupakan sumber emosi positif. Setiap siswa memiliki ruang untuk mengekspresikan diri dan berkontribusi untuk kegiatan belajar merekasendiri melalui kegiatan mereka. Terlepas dari manfaat bermain *game* komputer, metode pendidikan ini tidak terlalu luas.

Di *Minecraft*, pemain menjelajahi dunia 3D kotak-kotak dengan bioma *Minecraft* beragam yang dihasilkan secara prosedural, dan dapat menemukan dan membuat dari bahan baku, alat kerajinan, membangun struktur atau pekerjaan tanah, tergantung pada mode permainan, dapat melawan musuh yang dikendalikan oleh komputer, dan juga bekerja sama atau bersaing dengan pemain lain di dunia yang sama. Mode permainan dalam *Minecraft* termasuk mode bertahan hidup, di mana pemain harus mendapatkan sumber daya untuk membangun dunia dan menjaga kesehatan, dan mode kreatif, di mana pemain memiliki sumber daya tanpabatas.

Pemain dapat memodifikasi *game* dengan mod untuk membuat mekanisme, item, Dunia permainan ini terdiri objek-objek 3 dimensional terutama kubus dan cairan, diketahui dengan nama 'block" yang melambangkan berbagai materialseperti batu, kayu, tanah, dan air. Dalam permainan ini, terdapat juga sebuah material bernama redstone, yang dapat digunakan untuk menggunakan perangkat mekanis primitif, sirkuit listrik, dan gerbang logika yang memungkinkan dibuatnyasistem yang kompleks.tekstur, add-ons, dan

aset alur permainan baru. (*“Microsoft Officially Owns Minecraft and Developer Mojang Now”*., 2014)

Minecraft mendemonstrasikan bagaimana alat pembelajaran digital berdasarkan konsep Logo Papert sedang dikembangkan ditransformasikan, dimodernisasi, dan dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi. Dasar dari permainan adalah "dunia kubus" di mana pemain menambang dan menempatkan blok Gim ini adalah multipemain berbasis server, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi (berkolaborasi atau bermain) terhadap satu sama lain) dalam lingkungan virtual. Pada tahun 2016, versi pendidikan *Minecraft: Education* Edisi telah dibuat, yang menghadirkan fitur khusus untuk guru dan alat untuk manajemen pengajaran.

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi dampak aplikasi teknologi dalam pendidikan terhadap motivasi siswa, terdapat kekosongan dalam literatur mengenai pengaruh khusus dari aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi siswa. Sebagian besar penelitian lebih mengarah pada platform pembelajaran umum atau alat-alat pembelajaran virtual lainnya, dan belum banyak yang secara khusus fokus pada penggunaan aplikasi *Minecraft* sebagai sumber potensial untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. (Tumbas, N. S., & Stakne, 2020).

Selain itu, meskipun beberapa penelitian mengindikasikan bahwa aplikasi *Minecraft* dapat memiliki dampak positif terhadap pembelajaran dan keterlibatan siswa, penjelasan yang lebih rinci tentang mekanisme yang mendasari efek tersebut masih kurang. Ini menciptakan kebutuhan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen kreatif, eksplorasi, dan interaksi dalam dunia virtual *Minecraft* dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi siswa. (Hsu, C. K., Wang, C. C., 2016).

Dengan tujuan untuk mengisi gap ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengaruh aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi siswa dari berbagai latar belakang, serta menganalisis mekanisme yang

terlibat dalam meningkatkan motivasi dalam konteks pendidikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint* pada kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Minecraft* pada kelas eksperimen?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 15 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint* pada kelas kontrol.
2. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Minecraft* pada kelas eksperimen.
3. Menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 15 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian sejenis untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Game Minecraft* dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada matapelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian

manfaat yakni sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Peneliti Manfaat bagi peneliti yaitu:

- 1) Peneliti dapat Mengetahui apakah efektif atau tidak *game Minecraft* tersebut dalam proses belajar mengajar.
- 2) Menambah wawasan luas bagi peneliti sebagai seseorang pendidik pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital secara optimal dan efektif pada masa mendatang.

b. Manfaat bagi sekolah

Manfaat yang di peroleh untuk sekolah, yaitu:

- 1) Kajian ini dapat memberikan informasi kepada sekolah yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pengembangan dan penggunaan alternatif media pembelajaran yang secara interaktif dan efektif dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar

c. Manfaat Bagi Guru

Manfaat yang di peroleh untuk guru, yaitu:

- 1) Penelitian ini bisa memperkaya wawasan, keterampilan dan kualitas pendidik pada pemanfaatan media pembelajaran yg inovatif, dan edukatif melalui *game* edukasi.
- 2) Membantu guru mengembangkan kemampuan dan gaya belajar darisiswa untuk memenuhi beragam minat.

d. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat yang di peroleh, yaitu:

- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan perkembangan keterampilan berpikir siswa pada mata pelajaran geografi melalui penerapan permainan edukatif

- 2) Sebagai sumber belajar alternatif untuk siswa dalam belajar geografis secara kolektif atau individual, kapan saja, di mana saja melalui permainan edukatif.

1.5. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan dalam mengukur konstruk variabel itu. Definisi macam ini memberikan batasan atau arti suatu variabel dengan merinci dalam pengerjaan dalam mengukur variabel tersebut. Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang di rumuskan berdasarkan karakteristik variabel tersebut yang dapat di amati (Azwar, 2010). Oleh karena itu untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini maka dikemukakan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dan dalam penelitian ini akan menggunakan variabel media pembelajaran berbasis game pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat atau metode yang digunakan untuk mengantarkan informasi, pengetahuan, atau konsep kepada siswa dengan tujuan mendukung proses pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran diukur berdasarkan jenis alat atau metode yang digunakan dalam proses pengajaran, seperti buku teks, slide presentasi, video pembelajaran, atau aplikasi digital. Pengukuran melibatkan pengamatan terhadap penggunaan dan interaksi siswa dengan media tersebut selama proses pembelajaran

2. Aplikasi *Minecraft*

Minecraft memungkinkan para pemain menjelajahi dunia gumpal di mana mereka dapat bertahan hidup di keduanya mode pemain tunggal atau multipemain. Para pemain mungkin dapat menjelajahi medan tanpa batas,

para pemain harus berjuang untuk bertahan hidup dengan mengumpulkan sumber daya mentah seperti menebang pohon, bertani, menggembala, dan menambang, mengolah sumber daya menjadi sesuatu yang berguna serta menyelesaikan beberapa tugas. (Imam Sudarmaji, 2021).

3. Motivasi belajar

Motivasi berawal dari kata motif yang artinya sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Maka, motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang sudah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.

Motivasi dan belajar saling memiliki pengaruh satu sama lain. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul " PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *MINECRAFT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 15 BANDUNG " terdiri dari 5 bab dengan masing-masing pembahasannya antara lain sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan, Berisi latar belakang masalah seperti gambaran secara umum fenomena yang terjadi terkait dengan kondisi fisik ketika proses pembelajaran, fasilitas sarana dan prasarana untuk menunjang kenyamanan belajar siswa, serta rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
2. BAB II Tinjauan Pustaka, Berisi tentang berbagai pendapat dan juga teori dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan

pustaka disini berfungsi guna memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

3. BAB III Metode Penelitian, Terdiri dari metode serta cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji, menganalisis, serta memperoleh data yang akan digunakan pada penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, Berisi mengenai hasil temuan yang diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung yang memuat pelaksanaan penelitian. Temuan di paparkan secara umum dan khusus sesuai dengan rumusan masalah.
5. BAB V Penutup, Berisi mengenai kesimpulan, implementasi dari penelitian serta rekomendasi bagi penelitian - penelitian lain yang serupa.