

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu aspek dalam meningkatkan sumber daya manusia terus diperbaiki dan direnovasi dari segala aspek (Mili dkk, 2021). Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap tempat yang memiliki sejumlah populasi manusia pasti membutuhkan pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam lingkungan masyarakat dan lingkungan.

Undang-undang No.20 tahun 2003, pasal 3 tentang fungsi pendidikan menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemudian tujuan pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu, Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas). Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia.

Pembelajaran adalah suatu bentuk bantuan belajar bagi peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga memungkinkan proses pembentukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran tidak hanya sekedar upaya untuk memberikan pengetahuan yang berorientasi pada target penguasaan materi yang diberikan guru, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang dapat bermanfaat bagi dirinya dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan tidak karena keterpaksaan dijelaskan oleh Aris Valentino, Sri Buwono (2013). Indonesia sedang menghadapi perkembangan teknologi dengan pemanfaatan digitalisasi secara signifikan

dalam setiap aspek kehidupan (Efendi, 2018). Persiapan digitalisasi pendidikan, dikerahkan salah satu upaya yang marak dikampanyekan adalah menciptakan literasi digital di lingkungan sekolah. Pengembangan berbagai program, termasuk kurikulum dan perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital, menandai penerapan konsep literasi digital dalam pendidikan (Zamjani, 2020).

Menurut Yosefina (2023) berdasarkan data yang diperoleh Pusdatin pada 2020, 42.159 sekolah, yang merupakan 19% dari total sekolah, belum memiliki akses internet, sementara 81% dengan jumlah 175.365 sekolah di seluruh Indonesia memiliki infrastruktur yang mendukung digitalisasi. Melalui peluncuran berbagai platform pembelajaran digital, seperti Rumah Belajar, Guru Berbagi, dan Guru Belajar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan banyak terobosan yang bermanfaat. Program seperti Guru Penggerak adalah salah satu contoh dari program pengembangan profesi guru yang secara substantif berfokus pada penguatan sumber daya manusia guru untuk menghadapi digitalisasi pendidikan.

UNICEF melakukan survei Pemetaan Kondisi Pembelajaran Digital di Indonesia dan menemukan bahwa sampai dengan 2020, masih ada 67% guru di Indonesia belum memiliki pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan aksesibilitas yang dibutuhkan untuk menerapkan pembelajaran digital. Selain itu, guru di Indonesia masih banyak yang tidak mampu mengintegrasikan materi kurikulum dan rencana pembelajaran yang berfokus pada digitalisasi pendidikan (Yosefina, 2023). Kemampuan guru saat ini tampaknya tidak cukup untuk menanggapi akselerasi teknologi pendidikan yang semakin jauh melampaui kemampuan guru untuk menyesuaikan diri.

Menurut data statistik yang berkaitan dengan bonus demografi di Indonesia, Gen Z menempati posisi teratas dalam komposisi penduduk saat ini dan masa depan dengan 27% (Data Sensus BPS, 2020). Data menunjukkan bahwa generasi Z yang merupakan *native digital generation* akan mengisi ruang kelas selama beberapa dekade ke depan. Dalam karyanya yang berjudul *Four Reasons Generation Z Will Be the*

Most Different Generation, Ryan Jenkins (2017) menggambarkan generasi Z sebagai generasi tanpa batasan, terhubung secara global dengan teknologi, dan memiliki fitur yang sama sekali berbeda dengan generasi sebelumnya. Ketidakmampuan guru dalam mengintegrasikan pembelajaran dan kurikulum dengan teknologi akan menciptakan kesenjangan kompetensi antara guru dan peserta didik.

Menurut Anatin (2021) Temuan *Save the Children* 2020 menunjukkan ada 646.000 sekolah di Indonesia tutup selama pandemi Covid-19, dan membuat lebih dari 60 juta anak terdampak. Akibatnya peserta didik harus melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring. Setelah pandemi berakhir, 4 dari 10 atau 40 persen orangtua mengatakan motivasi belajar anak semakin berkurang, penyebab utama anak kehilangan motivasi belajar 70 persen disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan karena guru kurang menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran (Widyastuti, 2021).

Motivasi digunakan sebagai penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan dalam diri peserta didik. Menurut Uno dalam Fauziah dkk. (2017, hlm 48) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai bentuk interaksi antara peserta didik dan guru hendaknya melalui sumber dan media pembelajaran yang dapat mendorong motivasi peserta didik untuk terus belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Motivasi belajar yang tinggi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang terbaik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi di SMA Pasundan 7 Bandung, dalam pembelajaran geografi terdapat masalah dalam motivasi peserta didik yang cenderung rendah pada kegiatan belajar di kelas

pada materi Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia, Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi kegiatan belajar, yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dengan pelajaran yang monoton. Selain itu, guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, yang menyebabkan peserta didik tidak termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Nilai-nilai peserta didik pun tergolong rendah pada mata pelajaran tersebut. Terlebih lagi pada materi tersebut masih sulit untuk digambarkan secara nyata agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan.

Saat ini pemahaman geomaritim Indonesia belum terlalu dalam, dilihat dari masyarakat maritim yang pada umumnya memiliki tingkat pendidikan yang rendah, lingkungan pemukiman yang tidak terorganisir di daerah pesisir (Kemenhan, 2018), dan orang-orang di hulu belum menganggap sungai sebagai kawasan utama. Salah satu penyebab banyaknya ancaman dan masalah kemaritiman di Indonesia adalah kurangnya pengetahuan tentang kemaritiman, yang diakibatkan kurangnya kesadaran dan ketertarikan generasi muda terhadap kemaritiman. Padahal, untuk mengeksplorasi serta memanfaatkan sumber daya laut Indonesia dengan bijak diperlukan peran generasi muda untuk dapat memanfaatkan kekayaan maritim secara berkelanjutan. Pemahaman dan perubahan paradigma geomaritim diperlukan untuk membangun pengetahuan sehingga diharapkan dapat membantu menjaga serta dapat terjun langsung dalam pembangunan maritim Indonesia.

Temuan dari wawancara tersebut terdapat permasalahan dalam belajar tentang materi Indonesia sebagai poros maritim dunia dikarenakan masih sulit untuk memahami tentang posisi strategis Indonesia, letak astronomis, geografis, luas wilayah, batas wilayah, dan karakteristik daratan dan juga perairan di Indonesia, bagaimana kondisi wilayah Indonesia sebagai poros maritim dunia, seperti dalam letak astronomis ini digambarkan oleh garis khayal, karena tidak ada di dunia nyata, dan wawasan tentang Indonesia belum terbayang secara menyeluruh dan masih sulit untuk membayangkan bagaimana saja gambaran pemikiran peserta didik tentang wilayah Indonesia, dengan ini penelitian dimaksudkan

membuat media untuk menggambarkan ilustrasi untuk memperkenalkan Indonesia sebagai poros maritim dunia dan untuk memotivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mencapai KKM sekolah pada mata pelajaran geografi.

Kegiatan belajar yang menarik dapat mempengaruhi motivasi peserta didik untuk hadir dan mengikuti proses pembelajaran secara aktif di kelas (Hastiti, H. K, 2014). Untuk membuat kegiatan belajar yang menarik, dapat menggunakan media pembelajaran. Hal ini telah dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011, hlm. 15) adalah pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor motivasi ekstrinsik (Mayasari, A., 2021). Media yang digunakan di dalam kelas memiliki peran tersendiri yaitu dapat menarik perhatian peserta didik agar peserta didik termotivasi dengan pelajaran yang diberikan. Guru dituntut memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran dan menguasai keterampilan dalam menggunakannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi, rangsangan belajar, dan membantu keefektifan dalam penyampaian materi. Selain itu penggunaan media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan informasi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *lectora inspire*. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Shalikhah, N. D, 2016). *Lectora Inspire* merupakan program pengembangan pembelajaran elektronik yang cukup sederhana (Bouato, et.al, 2020) untuk digunakan atau diterapkan, karena tidak menggunakan kombinasi yang terlalu rumit (Zuhri & Rizaleni, 2016) dan dapat memuat

grafik, animasi, dan umpan balik yang lebih canggih dibandingkan media lain. Media *lectora inspire* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik. *Lectora inspire* berbasis visual dan penataan tema yang menarik, Fitur-fitur yang disediakan di *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna untuk membuat media pembelajaran interaktif, *template lectora inspire* cukup lengkap, *lectora inspire* sangat membantu pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft power point* ke konten *e-learning* karena tidak bergantung pada koneksi jaringan (Rianto, S, 2022).

Lectora Inspire membantu memudahkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi Indonesia sebagai poros maritim dunia, karena proses penyampaian materi di sajikan dalam bentuk visualisasi interaktif sehingga lebih memudahkan dalam memberikan gambaran terhadap suatu materi (Shalikhah, N. D, 2016). Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah (2019) menunjukkan bahwa bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* lebih tinggi dan signifikan dibanding dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan peserta didik pada mata pelajaran Biologi.

Penggunaan aplikasi ini sebagai alat bantu untuk membuat fakta, ide, dan prinsip tertentu terlihat lebih nyata (Shintawati, E, 2023). Alat-alat bantu ini dirancang untuk mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman yang lebih konkrit, meningkatkan daya serap, dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran dan prosesnya. Penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mencintai apa yang peserta didik pelajari (Karo-Karo, I. R., 2018). Apabila guru dapat memanfaatkan media secara efektif dan tepat, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, waktu akan lebih efisien. Guru akan memiliki cukup waktu untuk membantu peserta didik dengan

kesulitan belajar, membangun kepribadian, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Willy Wulandari (2019), juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran *lectora inspire re* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis tertarik mengangkat penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Motivasi Belajar Geografi pada Materi Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia di SMA Pasundan 7 Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* terhadap motivasi belajar pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran *power point* pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung

2. Menganalisis berapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* terhadap motivasi belajar pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung
3. Menganalisis pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran *power point* pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar pada materi Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMA Pasundan 7 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak di dunia pendidikan secara khusus dan masyarakat secara umum, adapun beberapa manfaat dalam teoritis, kebijakan, praktis serta segi isu dan aksi sosial yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi di pendidikan khususnya keilmuan pendidikan geografi dengan bidang pembahasan media pembelajaran geografi pada jenjang Sekolah Menengah Atas.
2. Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat secara langsung bagi guru geografi dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas mengajar. Selain itu bagi peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dan melakukan analisis terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran geografi.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penyusunan skripsi dalam penelitian ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, didalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, terdiri dari tinjauan teoritis yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB III membahas metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengkaji, menganalisis, dan mendapatkan data untuk penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan membahas hasil penelitian, termasuk bagaimana penelitian dilakukan, bagaimana data diolah, dan bagaimana analisis data dilakukan.

BAB V Penutup berisi bagian akhir dari penelitian, yang mencakup kesimpulan dan rekomendasi.