

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini, peneliti menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi dalam penyusunan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu serta semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tentu sangat memberikan dampak yang baik bagi berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kemudahan karena dapat membantu proses kegiatan pembelajaran. Dapat kita rasakan saat ini, bahwa perkembangan teknologi membuat penggunaan bahan ajar seperti buku-buku cetak menjadi kurang tepat digunakan (Fatmawati et al., 2021). Untuk itu, sebagai guru tentu kita harus mampu berpikir lebih maju dalam melakukan inovasi terhadap penggunaan buku cetak pada saat pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar. Terlebih permasalahan yang terjadi pada beberapa guru saat ini ialah kurangnya pemahaman dalam menguasai ilmu teknologi, sehingga hal itu menjadi suatu permasalahan yang harus ditindak lanjuti. Tugas dan peran guru sebagai komponen utama di dunia pendidikan menjadi semakin berat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, menjadi seorang guru di era revolusi 4.0 dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan bisa melampaui pengetahuannya dalam menggunakan teknologi yang semakin berkembang dalam masyarakat guna menjadikan seorang guru yang lebih profesional (Sulastri et al., 2020).

Menjadi seorang guru yang profesional di era revolusi 4.0 ini menjadikan adanya suatu tuntutan untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan variatif. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dicerna dan dipahami dengan baik oleh peserta didik (Fatmawati et al., 2021). Materi pelajaran yang terdapat di buku cetak, dapat dikembangkan dengan memasukkannya pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan gabungan antara dua perangkat, yakni perangkat lunak

(bahan ajar) dan perangkat keras (alat ajar). Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran sangat penting dalam mencapai keberhasilan penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang disusun dengan interaktif dan variatif maka akan menghasilkan hasil pembelajaran yang baik pula karena membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan variatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat terhubung dengan internet atau biasa disebut dengan *e-learning*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2015), istilah *e-learning* merupakan gabungan dari “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* yang berarti elektronik, dan “learning” yang berarti belajar. Daryanto (2011, hlm. 162) berpendapat bahwa *e-learning* dapat dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk membantu kegiatan pembelajaran. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang dapat terhubung dengan jaringan internet yang dikemas menggunakan sistem elektronik seperti komputer, laptop ataupun *handphone* (Haryadi & Al Kansaa, 2021).

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan baik bagi peserta didik maupun guru. Manfaat tersebut diantaranya yakni waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dan tentunya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran (Haryadi & Al Kansaa, 2021). Haryadi & Al Kansaa (2021) dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal serupa juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Wijoyo (2016) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* yang berbasis aplikasi *lectora inspire* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca bahasa Arab peserta didik

karena terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki aplikasi tersebut sehingga hal itu dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk membaca bahasa Arab sekaligus meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca bahasa Arab. Pada pembelajaran IPS, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Ginanjar (2020) yang diperoleh hasil bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran *e-learning* efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS karena memberikan pengaruh terhadap kemampuan analisis peserta didik. Selain itu, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dkk (2021) yang diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shatiri & Sukadari (2022) terdapat beberapa jenis media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS diantaranya yakni aplikasi *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, *google form*, *quiziz*, dan lain sebagainya dengan perangkat yang digunakan seperti komputer, laptop, tablet, maupun *handphone*.

Salah satu media pembelajaran *e-learning* yang ditawarkan pada penelitian ini guna memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya materi mengenai ekonomi kreatif ialah aplikasi *ecolife*. Aplikasi *ecolife* menjadi suatu wadah yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran *e-learning* pada pembelajaran IPS. Aplikasi *ecolife* ini dibuat melalui platform Jagel.id yang merupakan software pembuat aplikasi android. Platform Jagel.id ini memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin membuat aplikasi baik itu wiraswasta, pebisnis, pemilik *online shop*, *freelancer*, maupun UMKM untuk dapat menampilkan brosur *online*, menampilkan portofolio, membuat *company profile*, bahkan dapat menjual produk atau jasa dari aplikasi yang telah dibuat. Motto dari Jagel.id ini adalah SIP yang merupakan singkatan dari *Simple*, *Instant*, dan *Profitable*. *Simple*, yang berarti proses pembuatan aplikasi pada platform Jagel.id ini mudah dan dapat dilakukan oleh siapa saja karena hal-hal teknis seperti *server*, *coding*, maupun hal-hal teknis lainnya sudah tersedia di dalamnya. *Instant*, yang berarti hasil dari pembuatan aplikasi tidak

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membutuhkan waktu yang lama dan dapat dengan cepat masuk di Google Play Store. *Profitable*, yang berarti seseorang yang sudah membuat aplikasi akan memperoleh keuntungan dari aplikasi yang sudah dibuat (Jagel.id, 2021).

Aplikasi *ecolife* ini merupakan hasil karya dari tiga orang mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Latar belakang pembuatan aplikasi *ecolife* ini dikarenakan kondisi lingkungan yang semakin parah akibat ulah dari manusia yang tidak peduli akan kelestarian lingkungannya, sehingga hal itu menimbulkan berbagai bencana alam yang tentunya memengaruhi kehidupan manusia di bumi seperti terjadinya pemanasan global. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Soantahon (2023) bahwa penggunaan kertas yang terus menerus akan menyebabkan hutan menjadi gundul, sehingga hal itu dapat menimbulkan terjadinya permasalahan lingkungan yakni pemanasan global. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu tindakan yang tepat karena secara tidak langsung penggunaan aplikasi *ecolife* dalam proses pembelajaran dapat mengurangi adanya penggunaan kertas, sehingga dengan begitu dapat meminimalisir terjadinya pemanasan global.

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam aplikasi *ecolife* ini sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran IPS karena memberikan pengaruh yang baik serta penggunaannya yang efektif dan efisien karena bisa dibuka dan digunakan di *handphone* masing-masing. Hal itu diyakini karena didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fini Kristiani dengan judul penelitian “Pengaruh Aplikasi *Ecolife* dalam Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan *Eco Intelligence* Peserta Didik SMP Negeri 3 Lembang”, yang mana hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa aplikasi *ecolife* ini memberikan pengaruh yang baik dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis pada peserta didik. Pentingnya penggunaan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS ini didukung pula dari hasil pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi ke SMP PGRI Lembang, dimana dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik masih terbilang rendah karena dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta hasil penugasan yang diberikan oleh guru IPS mengenai *business plan* pada materi ekonomi

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kreatif. Oleh karena itu, melalui media pembelajaran aplikasi *ecolife* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi mengenai ekonomi kreatif. Hal ini sejalan pula dengan salah satu misi dari SMP PGRI Lembang yakni “meningkatkan prestasi siswa aktif dan kreatif”. Adanya misi tersebut tentu dapat mendukung adanya penggunaan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS khususnya pada materi ekonomi kreatif. Beberapa hal tersebut menjadi alasan peneliti mengangkat judul penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini yakni: Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik? Untuk lebih jelasnya, maka pertanyaan penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik baik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS di kelompok eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik baik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPS di kelompok kontrol?
- c. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *ecolife* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan penelitian yang disusun untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan. Tujuan penelitian tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis tingkat kreativitas peserta didik baik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS di kelompok eksperimen.

- b. Untuk menganalisis tingkat kreativitas peserta didik baik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPS di kelompok kontrol.
- c. Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *ecolife* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat penelitian tersebut meliputi:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini yakni dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan ilmiah khususnya dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai contoh sumber atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP.

- b. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yakni bagi peneliti, bagi guru IPS, bagi peserta didik. Bagi peneliti, adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah dalam memperoleh wawasan serta pengetahuan baru mengenai pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik. Bagi guru IPS, adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kepada peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS. Bagi peserta didik, adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu informasi sekaligus

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan baru mengenai media pembelajaran IPS yang berbasis aplikasi *ecolife* ini dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada penelitian ini disesuaikan dengan pedoman penulisan yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK 7867/UN40/HK/2021, sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Pada bab I ini peneliti menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi dalam penyusunan skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka. Pada bab II ini peneliti menguraikan tinjauan teori, penelitian terdahulu yang relevan sebagai rujukan dalam penelitian ini, dan penyusunan kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

BAB III: Metode Penelitian. Pada bab III ini peneliti menguraikan beberapa tahapan yang diantaranya meliputi metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan. Pada bab IV ini peneliti menguraikan temuan penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS dengan menyesuaikan pada rumusan masalah

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab V ini peneliti menguraikan simpulan, implikasi, serta rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas IX di SMP PGRI Lembang.