

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU sisdiknas No. 20, 2003). Pendidikan merupakan hal yang penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang bermutu. Sistem pendidikan di Indonesia juga ikut mengalami transformasi demi penyesuaian terhadap globalisasi yang terjadi.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Perubahan kurikulum ini diakibatkan beberapa alasan dan sebagai penyempurnaan sistem pendidikan di Indonesia agar memberi pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pendidikan. Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia selama ini terjadi sebanyak sebelas kali (Alhamuddin, 2014). Dalam perkembangannya, implementasi kurikulum pendidikan juga membuat guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum terbaru yang dikeluarkan pemerintah, yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Karakteristik utama dalam pelaksanaan kurikulum merdeka adalah fokus pada materi esensial sehingga pembelajaran lebih mendalam, waktu lebih banyak untuk pengembangan kompetensi dan karakter melalui belajar kelompok seputar kontes nyata (projek penguatan profil pelajar Pancasila), dan capaian pembelajaran per fase. Kurikulum merdeka juga mendesain program literasi dan numerasi di sekolah. Program literasi dan numerasi peserta didik menjadi capaian komponen standar kompetensi lulusan. Pencapaiannya tersebut dipantau melalui asesmen nasional. Evaluasi

terhadap individu peserta didik dilakukan oleh guru dan sekolah untuk mengetahui perkembangan peserta didik melalui asesmen formatif (Kemendikbud, 2023).

Guru merupakan fasilitator sekaligus pengelola proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sehingga memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Menurut Anwar (2020), menyatakan bahwa guru profesional harus memiliki standar minimal yaitu kemampuan intelektual yang baik, memiliki kemampuan memahami visi dan misi pendidikan nasional, mempunyai keahlian mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa secara efektif, memahami konsep perkembangan psikologi anak, memiliki kemampuan mengorganisasi proses belajar, dan memiliki kreativitas dan seni mendidik. Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi menjadi pengaruh besar bagi semua aktivitas kehidupan, termasuk aktivitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan mampu memberikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Warnasari, 2014). Dengan demikian, kemajuan teknologi tersebut perlu disikapi secara positif dengan melakukan berbagai pengembangan pada komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut, yaitu guru, materi, metode media, peserta didik dan lingkungan. Komponen media merupakan hal yang harus diperhatikan, hal ini dikarenakan media merupakan sarana komunikasi kepada peserta didik yang dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan membuat media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media berasal dari bahasa latin serta bentuk jamak dari kata “*medium*” dan secara harfiah artinya “*perantara*”. Perantara yang dimaksud adalah menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Menurut Nugrahani (Fuad et al., 2020) media sebagai sumber belajar mampu memberikan gairah semangat belajar

bagi peserta didik. Media pembelajaran ini dapat membantu guru menyalurkan kata-kata atau kalimat yang tidak dapat disampaikan oleh guru. Sehingga kesulitan peserta didik dalam belajar dapat dibantu menggunakan media pembelajaran tersebut.

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Batubara (2020), media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran mampu dicapai dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran seiring berjalannya waktu sangat bervariasi. Terdapat tujuh jenis media pembelajaran, yaitu benda nyata (realia), manusia, model, teks, visual, audio, dan multimedia. Namun, dari banyaknya jenis media pembelajaran guru masih belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran tersebut. Sehingga keadaan ini membuat peserta didik sering merasa bosan, mengantuk dan tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Dampak dari kasus tersebut dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan juga hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan segala kemauan peserta didik dalam kegiatan belajar yang didorong dari hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Riadi, 2022). Dalam proses pembelajaran motivasi belajar peserta didik sangat penting, karena dengan adanya motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik dapat mendorong mereka untuk melaksanakan suatu aktivitas dan dapat menentukan arah tujuan belajarnya sendiri (Yani, 2021). Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan sebuah keterampilan mengajar mengadakan variasi media.

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari tingkat kecerdasan, bakat, sikap, motivasi, dan minat. Faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor internal berupa motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik adalah salah satu faktor yang penting dalam mencapai keberhasilan belajar. Menurut Uno (2016), menyatakan bahwa terdapat 6 indikator motivasi belajar yang terbagi menjadi dua faktor. Faktor internal terdiri dari: 1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari: 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang

menarik dalam belajar; dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran itu karena akan membuat peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

E-magazine atau majalah elektronik merupakan media belajar yang disajikan secara menarik berupa cerita pendek, gambar, review, ilustrasi atau fitur lainnya yang mewarnai isi dari majalah. *E-magazine* ini mempunyai kelebihan dari majalah cetak biasanya. *E-magazine*, yaitu tidak memerlukan bahan baku kertas dalam produksinya, bisa diakses dimana pun dan kapan pun. Pemanfaatan media *E-magazine* ini mampu memvisualisasikan konsep pelajaran yang sukar dijelaskan secara konvensional. Dalam *E-magazine* ini berisi animasi, gambar, info unik, serta kuis (Nurjanah et al., 2014). *E-magazine* ini dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, *smartphone*, laptop dan media elektronik lainnya. *E-magazine* memiliki daya tarik tersendiri, yaitu penyajiannya lebih mendalam, nilai aktualisasi lebih lama, gambar atau foto lebih banyak, dan cover sebagai daya tarik. Majalah merupakan media yang berisi konten-konten dengan gambar dikemas secara menarik dan ditampilkan dengan sederhana agar memudahkan dalam memahami konsep. Selain konten-konten tersebut majalah berisi informasi-informasi edukatif yang menambah wawasan.

Media *E-magazine* memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan media visual lainnya. Kelebihan media *E-magazine* menurut Edward Jones (2023), yaitu 1) mampu diakses secara instan dari lokasi mana pun, kapan pun, melalui saluran yang tak terhitung, 2) mampu diakses secara *online* lewat *smartphone*, 3) pendistribusian *E-magazine* secara global tidak adanya batasan geografis, 4) interaktivitas yang mampu menyematkan video dan animasi, 5) penghematan biaya dan tidak ada biaya pencetakan, 6) dapat diketahui majalah tersebut berapa kali dibaca, oleh siapa, dan dimana, 7) mudah diperbaharui karena ada fitur edit, 8) dapat dengan mudah dibagikan. Media *E-magazine* juga memiliki keterbatasan dalam hal-hal tertentu. Menurut Srikandi, Putra, dan Pertiwi (2019), mengatakan bahwa keterbatasan *E-magazine*, yaitu 1) hanya mampu diakses ketika terhubung dengan internet, 2) dari segi kesehatan apabila terlalu lama berhadapan dengan gadget akan membuat mata terkena

radiasi dan dapat mengganggu kesehatan, seperti mata lelah, kepala pusing, perut terasa mual dan sebagainya, 3) waktu penerbitan tidak setiap hari, maka apabila ingin membaca kelanjutannya harus menunggu periode terbit berikutnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jariati dan Yenti (2020), dengan judul “Pengembangan *E-magazine* Berbasis Multipel Representasi Untuk Pembelajaran Kimia di SMA Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit” menunjukkan hasil penelitian kualitas kevalidan *E-magazine* tergolong kategori sangat valid dengan persentase kevalidan 100%, sedangkan kevalidan media pada *E-magazine* berdasarkan validator ahli media tergolong kategori sangat valid dengan kategori kevalidan 88.46%. Kepraktisan *E-magazine* berdasarkan penilai dari guru kimia SMA IT Al-Fityah tergolong kategori sangat praktis dengan persentase 90%. Sedangkan respons peserta didik terhadap keseluruhan isi *E-magazine* adalah 50% peserta didik menyatakan bagus dan 50% peserta didik menyatakan sangat bagus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru Geografi di SMAN 2 Sukabumi yang dilakukan pada tanggal 07 November 2023, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas belum memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Pembelajaran masih bersifat konvensional yang mana hanya ceramah saja. Keterbatasan tersebut dikarenakan keahlian guru geografi yang masih belum mampu membuat media pembelajaran yang variatif. Selain itu, pembuatan media pembelajaran juga memakan waktu yang tidak singkat membuat guru memilih media pembelajaran yang praktis seperti *power point* dan info grafis.

SMAN 2 Sukabumi memiliki program kegiatan literasi di sekolah. Program literasi ini sesuai dengan visi dan misi SMAN 2 Sukabumi. Kegiatan literasi tersebut rutin dilaksanakan ketika 15 menit sebelum memulai pelajaran. Materi bacaan yang harus dibaca oleh peserta didik berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Namun pada pelaksanaannya, peserta didik lebih menyukai membaca lewat *handphone* dibandingkan dengan buku asli. Peserta didik mengungkapkan, dengan membaca di *handphone* dirasa lebih praktis karena mudah dibagikan apabila ada peserta didik lain yang ingin ikut membacanya.

Mararosa Fitriawati, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-MAGAZINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 2 KOTA SUKABUMI

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

Pembelajaran Geografi umumnya masih berpacu pada buku teks dan modul sehingga membuat peserta didik merasa cepat bosan dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran. Sarana dan prasarana di SMAN 2 Sukabumi terbilang sudah cukup memadai. Hal ini ditandai dengan tersedianya in fokus di beberapa kelas dan internet (WiFi) di area kelas. Siswa di SMAN 2 Sukabumi juga diperbolehkan menggunakan *handphone* pada saat pembelajaran apabila dibutuhkan. Saat ini SMAN 2 Sukabumi menggunakan kurikulum merdeka di semua jenjang kelas baik itu kelas X, XI, dan XII. Kelas XI di SMAN 2 Sukabumi terdapat 12 kelas. Dari 12 kelas tersebut terbagi menjadi beberapa pilihan paket kelas, yang mana dari 12 kelas tersebut memiliki mata pelajaran pilihan yang berbeda. Hal ini disesuaikan dengan minat peserta didik. Untuk mata pelajaran Geografi tersedia 4 kelas, yaitu kelas XI B, XI G, XI I, dan XI J.

Berdasarkan penjabaran di atas, penggunaan media pembelajaran yang berbasis internet seperti *E-magazine* cukup praktis saat digunakan dalam proses pembelajaran Geografi. Sebab, melalui *E-magazine* peserta didik mampu mengaksesnya dimana pun dan kapan pun. Selain itu, terdapat kolom *search* yang dapat mempermudah dan mempercepat peserta didik untuk pencarian berbagai informasi. Penggunaan media *e-magazine* juga selaras dengan program literasi yang dilaksanakan oleh SMAN 2 Sukabumi dalam fokus utama pengembangan kurikulum merdeka. Media *e-magazine* digunakan untuk menyampaikan materi secara konseptual, yang dikemas secara menarik agar minat literasi peserta didik meningkat. Media *e-magazine* memiliki kelebihan dibandingkan dengan *e-book* yang lainnya. Menurut Resti (2023), *e-magazine* kumpulan dari artikel yang diterbitkan secara berkala, halaman dari *e-magazine* juga tidak lebih dari tiga puluh lembar, mempunyai tema khusus, *cover/sampul* yang menarik, *font* yang beragam, dan gambar/foto yang lebih bagus. Berbeda halnya dengan *e-book* lainnya, *e-book* biasanya dijadikan sumber belajar yang halamannya terdiri dari tiga puluh lembar lebih, penggunaan font pada tulisan seragam, materi yang disajikan lengkap, dan tidak terdapat banyak gambar.

Dalam upaya untuk mencari pemecahan masalah tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan sebuah penelitian pengaruh media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik pada proses pembelajaran

Geografi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti berniat untuk mengadakan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-magazine* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi di SMAN 2 Kota Sukabumi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah mendapat perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *e-magazine* dan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media *e-magazine* terhadap motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah mendapat perlakuan.
2. Menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *e-magazine* dan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*.
3. Menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan media *E-magazine* terhadap motivasi belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pada penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan referensi pada penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pendidikan.

Mararosa Fitriawati, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-MAGAZINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 2 KOTA SUKABUMI

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

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk acuan dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Geografi dan umumnya mata pelajaran yang lain, sehingga mampu membuat motivasi belajar peserta didik meningkat.

2. Manfaat Praktis

- a. Hal ini dapat dijadikan masukan untuk guru, bahan evaluasi bagi guru dalam menjalankan tugas belajar mengajar anak didiknya. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan mengajar berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).
- b. Bagi peserta didik, dapat menambah pengalaman belajar yang baru, variatif, dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa termotivasi lebih aktif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran Geografi di kelas
- c. Bagi institusi pendidikan dan sekolah diharapkan dapat berkontribusi dalam analisis tentang bagaimana *E-magazine* dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *E-magazine* sebagai bekal untuk masa depan.

1.5 Definisi Operasional

1. *E-magazine*

Majalah elektronik (*E-magazine*) adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk *file* digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, Laptop, *handphone*, android, *iPhone*, *iPad* dan teknologi lainnya (Sangian et al., 2014). Dengan memanfaatkan teknologi ICT (*Information, and Communication Technology*) dalam bidang pendidikan, *e-magazine* dapat dijadikan media pembelajaran. Menurut Yulianto dan Eli Soeharti dalam Fitriana (2019) indikator penyusunan *E-magazine* sebagai media pembelajaran, yaitu penampilan fisik, materi yang disajikan, kelayakan bahasa dan gambar, serta penggunaan *font*. Pengukuran

validasi media menggunakan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

2. Motivasi Belajar

Santrock (dalam Laka et al., 2020) motivasi dapat berasal dari individu yang bersangkutan maupun dari luar. Motivasi berprestasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama. Motivasi berprestasi adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai taraf prestasi setinggi mungkin, sesuai dengan yang ditetapkan oleh siswa yang bersangkutan. Untuk itu siswa dituntut untuk bertanggungjawab mengenai taraf keberhasilan yang akan diperolehnya. Menurut Hamzah B. Uno (2016), ada 6 indikator motivasi belajar, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pengukuran motivasi belajar peserta didik menggunakan skala likert dengan kriteria selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-magazine* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi di SMAN 2 Kota Sukabumi” terdiri dari 5 bab dengan masing-masing pembahasannya, yaitu:

1. **BAB 1 Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah mengenai gambaran secara umum permasalahan yang dikaji, yaitu motivasi belajar, media pembelajaran, data awal motivasi belajar peserta didik, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.
2. **BAB II Tinjauan Pustaka**, berisi tentang berbagai pendapat dan teori dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Pada bab ini juga berfungsi untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian.
3. **BAB III Metode Penelitian**, terdiri atas metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji, menganalisis, dan memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian.

4. **BAB IV Temuan dan Pembahasan**, berisi tentang hasil temuan penelitian yang didapat selama kegiatan penelitian. Pada bab ini memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrumen penelitian, dan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini.
5. **BAB V Penutup**, berisi mengenai bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian.