

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, pola pembelajaran telah bergeser, perubahan ini terjadi pada pola pembelajaran dari yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa. Selain itu, kurikulum yang diterapkan pada sekolah di Indonesia menggunakan sistem kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan siswa menjadi pelaku utama dalam kegiatan belajar mengajar, pada kurikulum ini siswa diberi kebebasan atau keleluasaan untuk memilih pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat siswa, sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi yang telah dipilih. Selain itu pada kurikulum ini, guru juga diberi keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar, metode ajar, maupun media ajar yang akan diberikan kepada siswa, sehingga akan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pada kurikulum merdeka, guru dituntut dapat membimbing siswa untuk mencapai tujuan dalam mengembangkan *softskill* dan karakter siswa sesuai dengan tahap capaian dan perkembangan siswa, serta dapat mengembangkan sikap profil pelajar pancasila melalui eksplorasi isu-isu aktual.

Geografi termasuk kedalam mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum di sekolah Indonesia. Keilmuan geografi di persekolahan dinilai penting dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu, geografi juga memiliki peran yang penting untuk menumbuhkan wawasan kepada siswa terkait ruang, seperti memahami negaranya dan negara lain, serta melatih siswa untuk memahami relasi antara gejala atau fenomena yang terjadi di suatu bentangan alam (Arrasyid, 2014).

Manfaat pembelajaran geografi sangat berhubungan erat dengan konteks nasionalisme, kewarganegaraan, ekonomi, dan sejarah. Geografi memberikan kesadaran akan kecintaan pada tanah air, geografi dapat memberikan sumbangannya yang besar kepada perdamaian dunia dalam bentuk sikap, simpati, toleransi, kerjasama, saling menghormati, dan geografi mampu

membangun kesadaran global, serta mendorong peserta didik untuk berpikir dalam konteks global (Arrasyid, 2014).

Geografi memiliki sudut pandang keilmuan yang berbeda dari ilmu lainnya, geografi melihat suatu fenomena yang terjadi di permukaan bumi dari sudut pandang keruangan, sehingga sangat penting bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, sehingga dengan pemahaman yang dimilikinya dapat membantu siswa dalam menganalisis fenomena yang terjadi di suatu bentangan alam.

Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Saputro, 2020) didapatkan data bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi geografi hal ini dikarenakan masih kurangnya aktifitas pembelajaran yang tidak dilibatkan langsung dalam membuat produk-produk pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat tradisional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal.

SMA Laboratorium Percontohan UPI merupakan salahsatu SMA swasta yang terletak di Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru geografi, didapatkan data bahwa dari tujuh kelas XI, hanya dua kelas saja yang melaksanakan pembelajaran dengan materi geografi yakni kelas XI 3 dan XI 4. Studi pendahuluan di SMA Laboratorium Percontohan UPI menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi mitigasi bencana alam masih dikatakan belum optimal.

Berdasarkan hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) didapatkan nilai rata-rata sebagai berikut:

- Kelas XI – 3 memiliki nilai rata-rata ulangan akhir semester sebesar 63. Hal ini menunjukkan bahwa kelas tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan pihak sekolah yakni 75.
- Kelas XI – 4 memiliki nilai rata-rata ulangan harian sebesar 71. Hal ini menunjukkan bahwa kelas tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan pihak sekolah yakni 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, disebutkan bahwa media pembelajaran menjadi satu dari banyaknya penyebab siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI merasa sulit dalam memahami materi terkait mitigasi bencana, sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif di ruang kelas. Surayya (2012) mengemukakan bahwa, “Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik, serta dapat mengikuti pembelajaran dengan minat yang tinggi. Media pembelajaran harus mampu mengemas materi pembelajaran dengan menarik, sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan siswa menerima materi dengan baik.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang ini memiliki peranan penting dalam berbagai bidang, salahsatunya bidang pendidikan. Sehingga dengan adanya kemajuan ini, dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital guna mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, media pembelajaran digital memiliki keuntungan diantaranya mampu menghidupkan suasana pembelajaran di kelas, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta memudahkan siswa untuk memahami materi ajar yang telah disampaikan.

Media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi ialah media pembelajaran *Storytelling map* atau biasa disingkat *storymaps*. Media *Storymaps* merupakan metode tingkat lanjut untuk menyampaikan pesan pada pengguna secara langsung berbasis geospasial. Media *storymaps* berisi cerita yang di dalamnya terdapat peta (informasi geospasial) atau data geospasial dan narasi cerita yang dibuat untuk tujuan menyampaikan masalah, menyebarkan pengetahuan, dan

sebagainya (Farida dkk., 2019). Salah satu aplikasi yang mengembangkan *storymaps* adalah *ESRI Story maps* yaitu aplikasi Sistem Informasi Geospasial (SIG) berbasis web yang dikembangkan oleh ESRI menggunakan platform Arcgis Online.

ESRI Storymaps mampu menceritakan sebuah cerita berbasis lokasi, menyajikan foto atau video yang terhubung secara interaktif pada peta, dan menyajikan narasi yang dibagi menjadi bagian-bagian tertentu. *ESRI Storymaps* dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, lingkungan, geologi, bahaya, antropologi, dan lain-lain (Farida dkk., 2019).

Melalui pemanfaatan media pembelajaran *storymaps* memungkinkan siswa untuk lebih mudah dan mempercepat dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikearenakan, *storymaps* mampu menggambarkan suatu kejadian secara lebih nyata dengan tampilan tayangan yang berwarna, sehingga memiliki daya tarik tersendiri karena dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit. Selain itu, media pembelajaran ini melibatkan siswa berperan aktif selama proses pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator. Selain itu, ESRI menjelaskan lima prinsip untuk penggunaan media *storymaps* yang efektif yaitu kesesuaian audiens, daya tarik, pengalaman pengguna, peta mudah dibaca, dan kesederhanaan cerita (Bachri, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan suatu pengembangan pemakaian media pembelajaran *storymaps* dalam menunjang pembelajaran geografi dan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *storymaps* dalam pembelajaran geografi. Dengan adanya pengembangan dan penelitian ini, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari geografi.

1.2 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ikhda Nurfayza, 2024

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYMAPS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI KEBENCANAAN GEMPABUMI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI

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

1. Lingkup batasan penelitian yaitu meneliti efektivitas media pembelajaran storymaps dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kebencanaan gempa bumi
2. Materi pembelajaran geografi yang memanfaatkan media *storymaps* hanya mencakup materi mengenai kebencanaan gempa bumi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran geografi kelas XI menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi satu dari banyaknya penyebab siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI merasa sulit dalam memahami materi geografi. Hal ini dikarenakan, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat efektif.

Berdasarkan hasil wawancara, guru geografi seringkali masih memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat konvensional dengan metode ceramah. Sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung satu arah dan masih kurangnya aktifitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Hal inilah yang membuat siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI menjadi jenuh dan merasa kesulitan dalam memahami materi geografi.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada masa ini, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru geografi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran digital memiliki keuntungan diantaranya dapat menghidupkan suasana pembelajaran di kelas, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta memudahkan siswa untuk memahami materi ajar yang telah disampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dengan adanya perbedaan antara kondisi di lapangan dan kondisi seharusnya, maka peneliti membuat beberapa rumusan masalah yang dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman siswa sebelum dan sesudah memakai media *powerpoint* pada materi kebencanaan gempabumi di kelas kontrol?

2. Bagaimana pemahaman siswa sebelum dan sesudah memakai media *storymaps* pada materi kebencanaan gempabumi di kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman antara penggunaan media *powerpoint* dengan media *storymaps* dalam materi kebencanaan gempabumi di kelas kontrol dan kelas eksperimen?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *storymaps* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kebencanaan gempabumi?

1.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pemahaman siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada materi kebencanaan gempabumi
2. Menganalisis pemahaman siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *storymaps* pada materi kebencanaan gempabumi
3. Menganalisis implementasi pembelajaran dengan media *powerpoint* dan *storymaps* pada materi kebencanaan gempabumi di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI
4. Menganalisis efektivitas *storymaps* sebagai media pada mata pelajaran geografi di SMA Laboratorium Percontohan UPI

1.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan ilmu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran geografi untuk lebih memetakan pemahaman siswa mengenai materi geografi.
2. Bagi guru Geografi akan diperoleh pengetahuan tentang peran geografi dalam memahami kemampuan siswa. Sehingga guru dapat meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran.

3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam pembelajaran geografi agar lebih bermakna.
4. Bagi peneliti lain, temuan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal, perbandingan, atau acuan untuk penelitian yang lebih lanjut.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Pada Struktur organisasi skripsi ini, terdapat lima bab mengenai struktur kepenulisan. Hal tersebut dimaksudkan guna memberikan kemudahan kepada pembaca untuk memahami isi dari skripsi. Berikut merupakan struktur organisasi skripsi:

BAB I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai konsep-konsep atau teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian. Selain itu, berisikan penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti

BAB III Metodologi Penelitian, berisi mengenai prosedur penelitian yaitu metode penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik persyarat analisis data, dan teknik analisis data.

BAB IV Pembahasan, berisi mengenai temuan penelitian di lapangan yang disesuaikan dengan rumusan masalah, kemudian diolah dan dianalisis dengan berbagai kemungkinan.

BAB V Penutup, berisikan kesimpulan dan implikasi yang sudah dilakukan, serta rekomendasi terhadap pihak yang berkaitan dengan penelitian.