

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki abad ke-21 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk memegang peranannya dalam membentuk sikap, kepribadian dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) yang artinya pendidikan adalah keseluruhan ilmu pengetahuan belajar yang diperoleh sepanjang hayat, baik di setiap tempat dan situasi yang mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan setiap makhluk hidup (Pristiwanti et al., 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya inovatif untuk memanfaatkan hasil teknologi di dalam proses belajar mengajar. Teknologi merupakan alat pendukung yang digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena guru merupakan faktor utama penentu kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dipahami bahwa jika seorang guru mengajar dengan baik di kelas, maka guru tersebut akan menjelaskan pelajaran dengan baik, memberikan stimulus dalam memotivasi peserta didik untuk belajar, menggunakan media dan model pembelajaran yang baik, serta membimbing dan mengorientasikan proses belajar, sehingga peserta didik memiliki semangat dalam kegiatan pembelajaran yang diikutinya dan mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dengan baik (Astuti, 2017).

Dalam pembelajaran geografi, perlu untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar yang lebih baik, sebagaimana tuntutan dalam abad ke-21 bahwa pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk

memiliki keterampilan 4C yaitu *Creative Thinking*, *Critical Thinking*, *Communication*, dan *Collaboration*. Diantara keterampilan tersebut, terdapat satu keterampilan berpikir yang sangat diutamakan untuk dikembangkan pada bidang pendidikan yaitu kreativitas atau keterampilan berpikir kreatif (Tendrita et al., 2016). Pendidikan saat ini menuntut untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dengan mengembangkan kreativitas belajar.

Kreativitas merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2015). Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Munandar, 2009). Oleh karena itu, kreativitas peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran Geografi. Dalam meningkatkan kemampuan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran geografi dapat diterapkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Guru perlu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media ajar, sehingga penyampaian materi akan menjadi lebih menarik dan mendorong peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada proses pembelajaran di kelas yang akan berdampak pada peningkatan kreativitas belajar peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar sehingga terjalin interaksi dalam pembelajaran tersebut. Kesulitan materi ajar yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran agar peserta didik bisa lebih cepat memahami materi ajar (Batubara, 2015). Sesuai dengan fungsi media pembelajaran, Musfiqon dalam (Iklimah, 2017) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam belajar, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta

didik, mengatasi perbedaan metode belajar peserta didik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

SMAN 6 Bandar Lampung merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang berada di Provinsi Lampung tepatnya di Jalan Ki Agus Anang Nomor 35, Ketapang, Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru mata pelajaran Geografi di SMAN 6 Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam kegiatan belajar di kelas. Berkaitan dengan permasalahan ini, pada hasil pengamatan peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran masih cenderung terpusat oleh guru, guru masih menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan media yang sudah ada sebagai pilihan utama dibandingkan dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media ajar sebagai media pembelajaran yang menarik.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran Geografi masih kurang bervariasi. Adanya ketidakvariasian media tersebut menyebabkan kurangnya keterampilan peserta didik sehingga terkesan pasif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan oleh peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru.
- 3) Kreativitas belajar peserta didik cenderung menunjukkan hasil rendah dan menjadi masalah dalam pembelajaran Geografi, hal ini dibuktikan oleh peserta didik yang mengalami kesulitan menjawab pertanyaan dari guru maupun dari peserta didik lainnya pada saat kegiatan berdiskusi di kelas. Peserta didik terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan tidak ada usaha untuk menjawab.
- 4) Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru pada saat ini masih belum bisa meningkatkan kreativitas belajar peserta didik karena kriteria pemilihan media pembelajaran masih kurang sesuai. Belum tersedianya pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan *smartphone*.

- 5) Hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya sesuai dengan harapan pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak sedikit peserta didik kelas XI yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keterampilan yang dimiliki peserta didik dan hasil belajar dalam proses pembelajaran Geografi. Untuk itu, sangat penting memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang guna memberikan materi pembelajaran dengan baik melalui penggunaan media pembelajaran.

Dalam mengatasi masalah tersebut, salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dan menjadi sebuah solusi adalah media pembelajaran interaktif *Construct 3*. Menurut Yanto (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam hal ini penggunaan media interaktif *Construct 3* dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan media untuk saling berkaitan serta memberikan aksi dan reaksi melalui tindakan antara satu dengan yang lainnya dalam membantu memberikan materi dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Sedangkan media seperti slide presentasi statis atau buku teks tidak memiliki daya tarik visual yang sama, sehingga kurang memberikan rangsangan visual yang dapat memicu kreativitas peserta didik (Surani et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional saja, melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* ini tentu akan lebih efektif dalam memberikan stimulus dan respon terhadap kreativitas belajar peserta didik karena dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dalam berpikir kreatif, membangkitkan semangat belajar, memberikan informasi berkaitan dengan materi yang terkandung di dalamnya melalui tindakan berinteraksi, beraksi dan bereaksi.

Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana dan Rivai (dalam Nurseto, 2012) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu (1) Dapat meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) Makna materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan

mampu menguasai serta mencapai tujuan pendidikan; (3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi dan tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal; dan (4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan selama proses pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi juga peserta didik dapat mengamati, mendemonstrasikan, melakukan tindakan langsung, dan memerankan.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Construct 3* ini layak penggunaannya pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif *Construct 3* mendukung grafis dan animasi yang kompleks untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual. Visual yang menarik dapat memicu imajinasi dan kreativitas peserta didik, meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dan membantu dalam memahami konsep pemahaman materinya. Hal ini terbukti dari penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Faiq (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Construct 2* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 3 Surabaya”. Dari penelitian tersebut, hasil ditunjukkan pada variabel penggunaan media yang memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang hasilnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar itu ditunjukkan dari kelas eksperimen yang mendapatkan nilai sebesar 80 dan untuk kelas kontrol sebesar 75,56. Serta untuk hasil penilaian uji kelayakannya ditinjau dari aspek materi, media, bahasa, latihan soal, *pre-test* dan *post-test* menurut ahli media pembelajaran menunjukkan hasil rata-rata penilaian kelayakan media pembelajaran *Construct 2* sebesar 3,81 dengan persentase sebesar 95,5% termasuk kategori sangat layak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan hasil belajar yang baik untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Kreativitas belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar. Ahmad & Mawarni (2021) memberikan pandangan bahwa, kreativitas belajar merupakan suatu

kemampuan untuk menemukan cara dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di dalam situasi belajar berdasarkan tingkah laku peserta didik untuk menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar peserta didik. Dengan demikian, keterampilan peserta didik untuk berpikir kreatif perlu mendapatkan perhatian khusus karena akan berpengaruh terhadap perkembangan proses belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran baik saat peserta didik sedang belajar di sekolah bersama guru dan temannya maupun belajar di rumah secara mandiri, mengingat bahwa SMAN 6 Bandar Lampung khususnya pada pembelajaran Geografi juga belum menerapkan media pembelajaran interaktif *Construct 3*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Construct 3* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 6 Bandar Lampung”**.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, menumbuhkan kemandirian belajar, dan dapat memberikan rekomendasi bagi guru maupun sekolah agar dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif penggunaan media ajar Geografi melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menunjang kualitas belajar dengan baik di sekolah sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dan permasalahan yang ditemui, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Construct 3* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dengan setelah menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar peserta didik pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* di kelas eksperimen dan media *PowerPoint* di kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Construct 3* di kelas eksperimen.
2. Untuk menganalisis perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dengan setelah menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol.
3. Untuk menganalisis pengaruh kreativitas belajar peserta didik pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* di kelas eksperimen dan media *PowerPoint* di kelas kontrol.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan ilmiah terkait penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara kreatif untuk menunjang proses pembelajaran khususnya dalam penerapan pembelajaran Geografi dan pada mata pelajaran

umum lainnya. Peneliti berharap penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan belajar terhadap pengalaman belajarnya dengan aksi, reaksi, dan tindakan langsung melalui penggunaan media interaktif yang menarik dan menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi.
- Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur tentang media pembelajaran interaktif dan menunjang peningkatan kualitas proses kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada pembelajaran geografi melalui pengembangan pendidikan berbasis teknologi.
- Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam merancang dan mengimplementasikan manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Construct 3* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 6 Bandar Lampung” terdiri dari lima bab dengan masing-masing pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, membahas dasar-dasar pelaksanaan penelitian yang mencakup latar belakang masalah yang tersusun secara sistematis berkaitan dengan fenomena dan masalah yang terjadi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka, pada bab ini memuat teori-teori dan konsep yang mendukung penelitian tentang media pembelajaran interaktif *Construct 3*

dan kreativitas belajar serta kerangka pemikiran penelitian. Selain itu, terdapat pula hasil penelitian terdahulu yang akan dijadikan acuan dalam memperkuat teori-teori yang akan digunakan pada penelitian.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, lokasi penelitian dan partisipan, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tahapan penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang hasil temuan yang didapat selama kegiatan penelitian berdasarkan data, fakta dan informasi yang memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrumen penelitian, dan melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh dalam penelitian ini.

Bab V Penutup, pada bab ini berisi bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian dan peneliti berikutnya.