

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia. Dengan adanya pendidikan, individu yang awalnya belum memiliki pengetahuan apapun atau masih dalam keadaan kosong dapat berkembang menjadi pribadi yang berilmu (Hamuni, dkk, 2021). Pendidikan juga merupakan sebuah proses yang dapat dikatakan sangat penting dan kompleks. Tidak hanya melibatkan pada aspek pembelajaran, namun juga memiliki peran besar dalam perkembangan manusia untuk menjadi lebih baik di masa depan. Dengan begitu pendidikan memiliki peranan yang signifikan bagi masyarakat.

Pada Pembukaan UUD 1945 pun telah tercantum tentang misi dalam penyelenggaraan pemerintah Negara. Dimana misi tersebut adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang dimana pendidikan menjadi salah satu upaya dalam menyukseskan misi Negara tersebut. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Adapun tujuannya sendiri adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri mereka sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negara (Supriadi, 2016).

Salah satu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sendiri yaitu dengan merancang sebuah kurikulum, yang berfungsi sebagai dasar dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Kurikulum sendiri bersifat dinamis, yang artinya dapat berubah sesuai dengan dituasu dan kondisi yang berlaku selama proses pembelajaran dilaksanakan. Kurikulum yang sedang berlangsung pada saat ini sendiri merupakan kurikulum merdeka Belajar. Sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar sendiri disebut sebagai sekolah penggerak. Tujuan dari sekolah penggerak ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan karakter peserta didik, selain itu juga untuk

membangun iklim sekolah yang kondusif (Nurul, Atin, Shelly, & Rahman, 2022). Merdeka Belajar sendiri merupakan rancangan pembelajaran yang dibuat untuk memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplorasi potensi yang dimiliki, tanpa adanya paksaan ataupun tekanan yang membuat siswa menjadi stres. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berfikir kreatif dan mandiri (Yuhelmi, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan adanya penataan kurikulum adalah geografi (Nofrion, 2018). Hal ini disebabkan oleh luasnya cakupan dari mata pelajaran geografi dan juga materi yang diajarkan bersifat berkelanjutan sehingga dibutuhkan adanya penataan yang baik untuk memastikan agar materi-materi tersebut saling terhubung satu sama lain.

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan antara berbagai aspek yang terdapat di muka bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang melibatkan makhluk hidup (Nofrion, 2018). Namun untuk saat ini, mata pelajaran geografi sendiri lebih difokuskan kepada sudut pandang mengenai aktivitas manusia yang dipengaruhi oleh faktor fisik. Selain itu, perhatian juga ditujukan kepada aspek-aspek pemikiran manusia dan lingkungan yang mencerminkan konsep-konsep geografis.

Menurut Agustina (2018) dalam (Mahmudah dan Fauziah, 2022) Peserta didik memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam proses belajar. Namun setiap individu memiliki perbedaan pada pola pikir, daya imajinasi, pengandaian dan hasil karya. Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang belum menyadari dan memahami potensi ada pada diri mereka (Amaliyah & Rahmat, 2021). Oleh karena itu, seorang guru perlu memikirkan dan memilih serta merancang sebuah media pembelajaran yang kreatif sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini penting untuk memberikan kesempatan dan kebebasan bagi peserta didik untuk berkreasi secara berkelanjutan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal serta kreativitas pada peserta didik pun dapat berkembang dengan baik.

Media Pembelajaran juga menjadi sebuah tolak ukur dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konvensional masih sering diterapkan dalam proses pembelajaran. Sehingga terkadang membuat peserta

didik merasa bosan. Oleh karena itu, seorang guru perlu merancang media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar dengan baik (Yuliana & Ervinalisa, 2017).

Selama proses pembelajaran berlangsung, semangat dan juga dorongan berupa motivasi belajar sangat penting untuk mekasimalkan hasil belajar peserta didik. Motivasi ini mempengaruhi peserta didik untuk memiliki harapan ataupun tujuan yang ingin dicapai sehingga dapat menjadi penggerak dalam proses pembelajaran berlangsung (Suryadi, 2019). Hal ini berkaitan juga dengan tugas utama dari peserta didik itu sendiri yaitu belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Namun apabila motivasi peserta didik akan belajar sudah hilang maka harapan dan tujuan yang akan dituju pun akan menjadi hilang dan terkesan dipaksakan.

Motivasi belajar sendiri merupakan keinginan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat guna mencapai sebuah tujuan. Motivasi sendiri terdapat dua jenis yaitu yang berasal dari dalam diri sendiri dan berasal dari factor eksternal (Avandra, dkk, 2023). Setiap peserta didik mempunyai motivasi yang berbeda. Beberapa mungkin terdorong dari dalam dirinya, karena ada keinginan untuk berkembang. Namun sebagian lain butuh adanya dorongan dari luar serta stimulus-stimulus yang memungkinkan untuk membuat peserta didik termotivasi dan mau berkembang.

Seiring berkembangnya zaman, maka teknologi pun semakin berkembang. Tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Guru dapat menggunakan berbagai macam metode, model ataupun media pembelajaran yang menarik di kelas. Bryyer & Seigler dalam (Anjarsari, dkk, 2020) menjelaskan teknologi dapat menawarkan peluang yang baru untuk pemodelan dan simulasi, serta dapat menciptakan lingkungan yang kompleks yang memungkinkan peserta didik dapat mengeksplorasi dan menemukan jati diri mereka.

Jenis dari media pembelajaran sendiri semakin banyak dan beragam. Sehingga tidak hanya terbatas pada kertas dan visual saja. Penggunaan media pembelajaran juga haruslah sesuai dengan zaman yang berkembang pada saat

itu. Pada masa sekarang media pembelajaran haruslah lebih meningkat dan juga efektif sehingga suasana pembelajaran akan lebih kondusif (Nawawi, 2020).

Anderson menjelaskan media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memungkinkan terjalinnya hubungan antara guru dan peserta didik (Kustandi, Darmawan, 2020). Media pembelajaran sendiri dapat dipandang sebagai wadah yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik.

SMA Negeri 1 Bandung atau yang lebih dikenal dengan sebutan “SMANSA” adalah salah satu Sekolah menengah atas yang terletak di Kota Bandung. SMA ini sendiri terletak di Jalan Ir. H. Juanda No.93, Bandung. Seperti sekolah pada umumnya, masa pendidikan di SMA Negeri 1 Bandung berlangsung selama 3 tahun. Motto yang digunakan sendiri adalah “BERSATU” yaitu Berilmu – Santun – Agamis – Tekun - Unggul. SMA Negeri 1 Bandung sendiri merupakan salah satu sekolah yang termasuk dalam kategori sekolah favorit.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama proses praktik mengajar di SMA Negeri 1 Bandung pada bulan Februari – Mei 2023, masih ditemukan penggunaan media pembelajaran berupa *powerpoint*. Pada saat proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Geografi, guru masih menggunakan *powerpoint*, sebagai salah satu media pembelajaran di dalam kelas dan di bantu dengan menggunakan video untuk memperjelas mengenai materi yang sedang dibahas. Sehingga tidak ada interaksi antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Waktu pembelajaran pun berada di jam siang, dimana peserta didik sudah merasa lelah dan bosan, dan mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Pada tanggal 2 Februari 2024, peneliti kembali melakukan observasi. Dan hasil yang didapatkan terlihat bahwa dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan masih mengandalkan penggunaan *powerpoint*. Dan dalam proses pembelajarannya juga di stimulus oleh penayangan video. Sehingga waktu yang dibutuhkan lebih lama dan tak jarang memberikan penjelasan yang sama antara *powerpoint* dan penayangan video.

Melihat dari permasalahan diatas, tentu saja guru memerlukan adanya inovasi media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman

dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini, yang dapat memuat semua hal yang dibutuhkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Diperlukan juga media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan waktu peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi adalah *Powtoon*. Dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat menciptakan suasana baru dan menciptakan kondisi yang kondusif bagi peserta didik. Serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran geografi sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yulia & Ervanalis (2017) disimpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta didik. Namun yang masih menjadi kekurangan adalah media pembanding yang digunakan tidak setara. Pada penelitian ini media yang digunakan sebagai pembanding merupakan media yang sama.

Powtoon adalah media pembelajaran berbasis *web* yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video presentasi dengan berbagai animasi yang menarik untuk memperjelas penyajian materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran (Anggraeni, 2022).

Media pembelajaran *Powtoon* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain : bersifat interaktif, memberikan kebebasan kepada peserta didik, dan memudahkan kontrol secara sistematis. *Powtoon* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Selain itu, video yang disajikan tidak terlalu panjang, sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna, materi disampaikan bersifat interaktif. Selain itu juga *Powtoon* dapat diunduh dalam bentuk MP4 dan dapat diupload ke youtube ataupun platform lain. Dengan begitu, hal ini memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

Deliviana (2017) menyimpulkan bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena *Powtoon* dapat menyajikan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, serta prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang

masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* di kelas eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *PowerPoint* di kelas Kontrol ?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* di kelas eksperimen.
2. Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol.
3. Untuk menganalisis Perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan, serta dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dan motivasi peserta didik. Baik selama proses pembelajaran maupun setelah proses pembelajaran selesai. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan bekal bagi peserta didik untuk menjalani kehidupan di lingkungan sekitar.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi masukan dan saran bagi pihak sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan inovasi dan pemahaman mengenai media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dari pemanfaatan media pembelajaran baru, sehingga tidak terdapat tumpang tindih dari penggunaan media pembelajaran.

1.5 Definisi Operasional

1. Media

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. National Education Association (NEA) menjelaskan bahwa media mencakup segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dibaca, didengarkan, dilihat, dan dibicarakan serta digunakan dalam berbagai kegiatan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang sengaja dirancang untuk membantu proses pembelajaran siswa. Pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik, tenaga pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.

3. *Powtoon*

Powtoon merupakan sebuah *software* sederhana yang dapat diakses melalui aplikasi ataupun *web online*. *Software* ini memungkinkan pembuatan animasi menarik dalam bentuk video. Animasi ini juga dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun umum. Dalam penggunaannya, *Powtoon* membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah.

4. Motivasi

Motivasi itu sendiri muncul baik secara sadar ataupun tidak sadar pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi itu sendiri adalah sebuah energi yang muncul dalam diri seseorang karena adanya perasaan ataupun reaksi yang ditunjukkan untuk mencapai suatu tujuan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bandung” terdiri dari 5 bab, dengan rincian sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan, Berisi tentang pembuka yang memuat Latar Belakang penelitian yang dikaji, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, Pada bab ini berisi mengenai berbagai pendapat serta teori yang berkaitan dengan penelitian dari penelitian sebelumnya dan menurut para ahli. Tinjauan pustakan ini berfungsi untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, Pada bab ini berisi mengenai metode serta teknik analisis yang akan digunakan oleh peneliti dalam mengkaji, menganalisis, serta memperoleh data yang akan digunakan pada penelitian. Terdiri atas desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, Pada bab ini berisi tentang hasil temuan yang telah diperoleh dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan serta didukung dengan literatur pendukung, memuat hal-hal seperti pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrument penelitian, serta analisis terhadap data yang diperoleh.

BAB V Penutup, Pada bab merupakan bab terakhir dari struktur skripsi. Didalamnya memuat mengenai kesimpulan yang diperoleh dari rumusan masalah, implikasi dan rekomendasi yang disusun berdasarkan dari hasil penelitian, serta saran yang diajukan untuk beberapa pihak sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada.