BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah menengah atas seringkali dihadapkan oleh berbagai kendala. Hal ini mendorong perlunya inovasi yang mampu menunjang proses pembelajaran secara interaktif dan simulatif. Beberapa alternatif yang sering digunakan melalui aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat seluler dikalangan peserta didik. Aplikasi *mobile* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti telepon seluler atau *handphone*. Salah satu sistem operasi yang perkembangannya cukup pesat saat ini adalah aplikasi Android.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai simulasi dan pembelajaran yang interaktif semakin berkembang pula, salah satunya ialah *software Ispring Suite. Ispring Suite* merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki berbagai jenis fitur untuk pembuatan media pembelajaran seperti teks, animasi, video, efek, music, serta pembuatan kuis interaktif (Adi, 2021). *Software Ispring Sute* terintegrasi dengan *Microsoft Powerpoint* menjadi lebih menarik serta dapat di konversi menjadi bentuk aplikasi pada *handphone* berbasis *android.*

Perkembangan teknologi *smartphone* telah membuka peluang besar bagi para peserta didik dan guru untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Peserta didik saat ini dapat mengakses secara luas dan terbuka di berbagai platform aplikasi seluler dan berbasis web, yang dapat dimanfaatkan untuk *blended learning.* Teknologi ini telah menjadi pusat perhatian dalam setiap aspek di masyarakat, khususnya di bidang pendidikan termasuk pengajaran Geografi yang secara konstan terus menarik minat dari para peneliti dan pendidik (Oyelere *et al*., 2016). Ketertarikan tersebut didorong oleh ketersediaan perangkat seluler, biaya yang relatif rendah, ketersediaan infrastruktur teknologi, dan minat peserta didik (Purnama, 2009). Peserta saat ini dapat membawa dan menggunakan perangkat seluler kapan saja dan dimana

saja untuk mendukung pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran seluler untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik di era 4.0. studi tentang survey kepemilikan perangkat seluler dan laptop antar guru dan peserta didik di Indonesia mengindikasikan bahwa 91% guru dan 95% peserta didik menggunakan perangkat seluler (Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang and Kalesaran, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut menggambarkan sebuah peluang untuk mengoptimalkan siswa SMA di mata pelajaran Geografi agar dapat memanfaatkan perangkat yang dimilikinya dalam proses pembelajaran. Meskipun belajar melalui perangkat seluler dianggap berguna, persepsi dan pengalaman peserta didik yang tetap akan menentukan keberhasilan intervensi teknologi ini. (Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang and Kalesaran, 2017).

Geografi menjadi salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah, baik di Indonesia maupun negara lainnya. Ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Geografi dinilai penting bagi peserta didik. Tidak hanya di Indonesia tetapi di berbagai negara di dunia. Dalam kaitannya dengan kewarganegaraan, Mansfild (2002) mengemukakan bahwa geografi dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan berpikir kritis terhadap kebijakankebijakan yang berdampak pada perubahan bentanglahan. Geografi juga mendorong peserta didik untuk berpikir tentang pemanfaatan terbaik sumberdaya nasional.

Berbagai manfaat yang sangat besar dari geografi belum sepenuhnya dapat terwujud mengingat pendidikan geografi di sekolah masih dihadapkan pada sejumlah permasalahan. Maryani (2006) mengemukakan saat ini pelajaran geografi masih dianggap tidak menarik. Menurutnya ada beberapa faktor yang menyebabkannya, yaitu: (1) pelajaran geografi sering terjebak pada aspek kognitif yaitu menghafal nama-nama tempat, sungai dan gunung atau faktafakta lainnya; (2) ilmu geografi seringkali dikaitkan dengan ilmu yang hanya membuat peta; (3) geografi hanya menggambarkan perjalanan-perjalanan manusia di permukaan bumi; (4) proses pembelajaran ilmu geografi cenderung bersifat verbal, kurang melibatkan fakta-fakta aktual, kurang

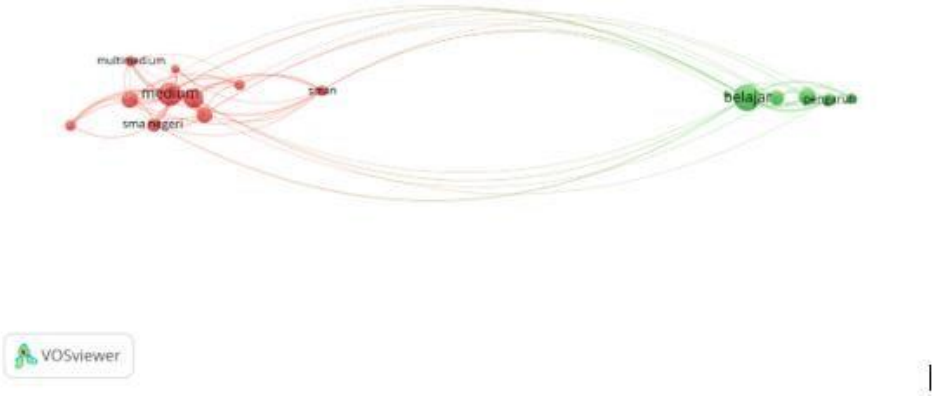
menggunakan media konkrit dan teknologi mutakhir; dan (5) kurang aplikabel dalam memecahkan masalah yang berkembang saat ini.

Kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar geografi bisa terjadi karena kurangnya pemanfaatan media dan sumber belajar serta metode yang bervariasi dan menarik. Akibatnya, nilai atau manfaat pendidikan geografi bagi kehidupan menjadi sebuah pertanyaan. Terbatasnya variasi metode dan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah tentu akan membuat aktivitas pembelajaran geografi tidak berjalan secara optimal. Penggunaan metode ceramah secara terus menerus membuat pelajaran geografi cenderung bersifat verbalisme dan menjauhkan peserta didik dari dunia nyata yang ada di sekitarnya. Padahal salah satu tujuan pembelajaran geografi adalah membuat peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang tempat dimana mereka tinggal. Boylan (2004) yang mengemukakan dua prinsip pengajaran efektif yaitu: pertama, peserta didik akan belajar secara lebih baik jika dihadapkan pada dunia nyata sehingga memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan konsep-konsep kunci secara lebih substansial dan utuh; kedua, peserta didik dapat belajar lebih baik jika dengan sengaja dibangun keterkaitan antara mata pelajaran dengan konteks yang sudah dikenali atau familiar dengan mereka.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran geografi. Metode pembelajaran yang cenderung klasikal yang selama ini banyak dilakukan harus dipadukan dengan metode yang lebih memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Peran guru lebih mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mencari dan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pemanfaatan media pembelajaran berupa alat peraga pembelajaran geografi dapat dijadikan salah satu sumber belajar yang efektif bagi peserta didik. Dalam kaitan tersebut, Alat peraga pemberlajaran Geografi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar untuk mengenal dan memahami kondisi geografis atau lingkungan sekitar peserta didik.

Sebagai langkah awal dalam mendapatkan hasil yang optimal dalam pembelajaran peserta didik harus mendapatkan dorongan atau motivasi yang

menunjang tujuan dalam pembelajaran. Motivasi belajar untuk peserta didik fungsinya mendorong, menggerakan, dan mengerahkan kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat dimiliki oleh anak sejak pendidikan dari lingkungan keluarga. Peran sekolah pada momen tersebut lah yang sangat penting untuk mendorong motivasi anak. Hal ini dikarenakan sekolah merupakan wadah untuk membentuk suatu karakter, meningkatkan minat dan bakat sesuai dengan motivasi peserta didik. Selain itu pelaku utama sekolah yang dapat memotivasi siswa secara langsung adalah pendidik/guru.



Gambar 1. 1 Visualisasi Jaringan Hasil Analisis Bibliometrik
(Sumber: Peneliti, 2024)

Hasil dari analisis jaringan ini ditampilkan dalam 3 visualisasi yang berbeda, yaitu berdasarkan hubungan kata kunci, tahun terbit, dan densitas penelitian. Metode analisis co-occurrence dugunakan untuk menghubungkan setiap kata kunci yang sama dengan menggunakan perhitungan full counting, yang berarti semua minimum jumlahkemunculan kata kunci dipilih sebagai 1, yang memiliki arti jurnal hanya memiliki satu kata kunci juga dimasukkan ke dalam analisis, sehingga seluruh ata kunci dapat dipertimbangkan. Dalam total peneliti terdapat 12 kata kunci yang dikelompokkan menjadi 2 klaster.

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi belajar peserta didik dalam pembelajaran Geografi. Berdasarkan hasil pengamatan langsung di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri, khususnya kelas XI, diketahui bahwa selama proses pembelajaran geografi kurang variatif dalam memilih

media pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukan pada tingkah laku peserta didik yang tidak fokus dan cenderung bosan karena metode dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Maka dari itu penulis tertarik untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang berbeda yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis android melalui *Ispiring Suite* agar lebih termotivasi.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Geografi di Kelas XI SMAN Se-Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh relevansi media pembelajaran terhadapp motivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana pengaruh ketersediaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik?
4. Bagaimana pengaruh kebermanfaatan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh relevansi media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMAN se-Kota Bandung.
2. Untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMAN se-Kota Bandung.

3. Untuk menganalisis pengaruh ketersediaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMAN Se-Kota Bandung.
4. Untuk menganalisis pengaruh kebermanfaatan meia pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMAN Se-Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk memberikan sumbangsih konseptual bagi perkembangan keilmuan terkhusus ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media interaktif berbasis android (GeoMedia).

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat memberikan informasi dan mampu dijadikan sebagai suatu bahan rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran geografi di sekolah.
3. Bagi guru, mempertimbangkan beberapa alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar agar peserta didik dapat belajar optimal.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.