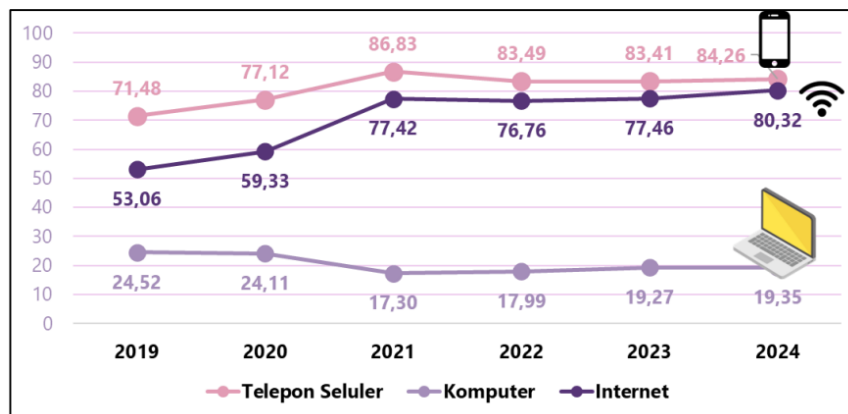


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran di abad ke-21 mengalami transformasi signifikan seiring pesatnya kemajuan sains dan teknologi. Perubahan paradigma pendidikan ini mencakup berbagai aspek fundamental mulai dari kurikulum, metode pengajaran, hingga media pembelajaran. Pergeseran ini terutama dipicu oleh karakteristik peserta didik masa kini yang mayoritas berasal dari generasi Z dan Alpha dimana kedua generasi ini adalah generasi yang erat hubungannya dengan teknologi digital (Alit & Tejawati, 2023). Adapun peserta didik Sekolah Menengah Pertama saat ini didominasi oleh generasi Z, mencakup mereka yang lahir antara tahun 1997-2012 dan merupakan generasi yang mahir dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi digital. Karakteristik belajar mereka menunjukkan preferensi kuat terhadap metode pembelajaran yang memanfaatkan konten multimedia dan sumber daya digital dari internet (Nuryadin et al., 2024).



Gambar 1. 1 Persentase Peserta Didik Umur 5-24 Tahun yang Menggunakan Telepon Seluler, Komputer, dan Internet, 2019-2024

Sumber: Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), (2024)

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) pada bulan Maret 2024 menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang memakai *handphone* dan jaringan internet meningkat dari tahun ketahun. Peningkatan penggunaan teknologi yang signifikan dari tahun ke tahun ini telah membawa terobosan besar dalam dunia pendidikan, hal ini melahirkan

berbagai inovasi yang mendukung proses pembelajaran yang semakin canggih dan beragam. Salah satu perubahan paling signifikan terlihat dalam evolusi media pembelajaran yang kini menjadi lebih interaktif, dinamis, dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar generasi digital. Dampak positif dari pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi atau bisa disebut juga TIK dalam pendidikan memudahkan peserta didik serta guru dalam mengakses berbagai sumber pengetahuan secara instan melalui perangkat digital, selain itu munculnya inovasi e-learning memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kecepatan dan karakteristik individu Sudibyo dalam (Huraerah et al., 2023).

Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disebut TIK dalam sektor pendidikan secara signifikan mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional yang selama ini mengandalkan papan tulis, buku teks fisik dan cenderung memproyeksikan guru sebagai sumber belajar tunggal (*teacher centered*). Pamungkas & Sukarman dalam (Alpa Risi et al., 2025) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak selaras dengan karakteristik peserta didik dapat berdampak negatif terhadap proses belajar seperti mudah merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran. Seperti yang juga diungkapkan oleh Susanti et al., (2024) yang mengatakan bahwa Pendekatan pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi, ditambah dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak kreatif serta suasana kelas yang tidak nyaman dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Situasi ini tidak bisa dibiarkan begitu saja, karena motivasi memiliki peranan krusial dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran., motivasi belajar ini berperan sebagai penggerak utama yang mendorong peserta didik untuk meraih prestasi belajar optimal (Muis et al., 2022).

Permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar peserta didik juga peneliti temukan melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 2 Parongpong, yang beralamat di Jalan. Waruga Jaya Kampung Cibadak No.13, Ciwaruga, Kecamatan Parongpong Kabupaten Bandung Barat. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS diperoleh informasi bahwasannya tingkat motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Parongpong masih berada dalam kategori rendah hingga sedang, kondisi ini tercermin dari berbagai gejala selama proses

pembelajaran berlangsung. Dalam praktiknya, rendahnya motivasi ini terlihat dari sikap beberapa peserta didik yang kurang bersemangat ketika mengikuti pelajaran. Selain itu masih ada peserta didik yang tidak fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sekelas, atau bahkan menunjukkan perilaku pasif seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan, selain itu hasil ujian mata pelajaran IPS peserta didik juga masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, ditemukan bahwa pembelajaran IPS selama ini cenderung dilaksanakan secara konvensional, di mana guru hanya menjelaskan materi berdasarkan buku teks tanpa menggunakan media pendukung. Mayoritas peserta didik mengungkapkan bahwa metode ceramah yang monoton dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik. Peserta didik mengakui bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menghilangkan kebosanan selama proses belajar. Mereka juga menegaskan bahwa pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya mengandalkan metode ceramah, melainkan perlu didukung dengan media pembelajaran yang menarik agar lebih memberikan semangat dalam belajar.

Kondisi seperti ini tentu menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif, di mana proses transfer pengetahuan menjadi tidak optimal, padahal interaksi pembelajaran seharusnya bersifat dinamis dan dua arah sehingga peran guru menjadi sangat esensial untuk membangun motivasi belajar peserta didik sesuai karakteristiknya (Rahmat Rifai Lubis & Gusman, 2022). Hal ini juga diungkapkan oleh Bariyah et al., (2023) yang mengatakan bahwa Guru perlu berperan aktif sebagai fasilitator yang mampu mendorong motivasi siswa agar tetap terlibat dalam kegiatan belajar. Sebagai pendorong semangat belajar, guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital, yang dapat menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

Dalam pembelajaran berbasis digital, teknologi digunakan sebagai komponen inti yang mendukung seluruh aktivitas pengajaran dan pembelajaran,

selain itu dalam pembelajaran di era digital lebih menekankan pada interaksi dan juga kolaborasi, dimana pendidik bisa menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, contohnya dengan menggunakan multimedia, video dan juga animasi (Akbar et al., 2023). Penggunaan media digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jediut et al., (2021) juga mengungkapkan bahwa Salah satu keunggulan signifikan dari pemanfaatan media digital dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Konsep pembelajaran di era digital ini juga bisa diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dimana hal ini digunakan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran IPS sekaligus menyajikan solusi untuk mengatasi tantangan mengajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Ramadhan dalam (Siregar & Sumantri, 2024) IPS sebagai mata pelajaran terpadu mencakup ruang lingkup yang sangat luas dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial, sains, dan keterampilan sosial. Karakteristik ini menuntut pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan kreatif agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antar konsep serta fenomena sosial yang kompleks dalam masyarakat. Ramadhan et al., (2025) juga berpendapat bahwa dengan bantuan media digital, konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan dapat dihadirkan secara nyata melalui presentasi animasi yang interaktif.

Salah satu jenis media digital yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah media digital interaktif. Utomo, (2023) mengungkapkan salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran interaktif adalah karena media ini menyajikan informasi atau materi dengan berbagai bentuk visual dan konten yang menarik, sehingga hal ini akan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang dinilai sulit dan kompleks. Media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, karena dalam media pembelajaran interaktif peserta didik diajak terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar melalui berbagai interaksi dan aktivitas yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif mendukung interaksi dua arah

antara peserta didik dan pendidik, sehingga diharapkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna, hal ini didukung oleh hasil penelitian Azmi dan Ummah (dalam Nuranti et al., 2023). yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan menarik akan lebih mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta akan membantu mereka untuk memahami isi konten yang disampaikan dengan baik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *platform pear deck*.

Pear deck sendiri merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis *online* yang bisa diintegrasikan dengan *google slide*, sehingga menjadikan media ini sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbentuk *slide* presentasi (Sulistyaningrum et al., 2021). *Platform* ini menyajikan beragam template pembelajaran dengan desain warna-warni yang menarik, khususnya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Guru dapat dengan leluasa berkreasi memadukan berbagai fitur yang tersedia untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik (Qiamulail & Sujannah, 2024). Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh *website pear deck* dikatakan bahwa pada rentang waktu 2022-2023 terdapat 14,2 juta peserta didik yang telah mengikuti kegiatan belajar dengan memanfaatkan *platform pear deck* selain itu 96,5% pengguna setuju bahwa *pear deck* mendukung pembelajaran aktif dan 97,2% pengguna setuju bahwa *pear deck* membantu peserta didik terlibat dalam pembelajaran (*Website: Pear Deck Learning.*, 2025). Oleh sebab itu media pembelajaran *pear deck* ini bisa digunakan sebagai media interaktif yang dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik, karena terdapat berbagai fitur interaktif di dalamnya.

Penggunaan *pear deck* sangat relevan diterapkan di SMP Negeri 2 Parongpong mengingat kebijakan sekolah yang memperbolehkan peserta didik membawa perangkat digital seperti *smartphone* untuk keperluan pembelajaran. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai seperti *smartboard*, proyektor, sistem audio, listrik dan jaringan WiFi di beberapa ruangan tertentu semakin mendukung penerapan *platform* ini dalam pembelajaran. penerapan pembelajaran berbasis digital interaktif seperti *pear deck* dapat menjadi bukti

bahwa dalam dunia pendidikan dapat memanfaatkan potensi teknologi dengan sebaik mungkin. Hal ini juga sejalan dengan Teori Konektivisme dari George Siemens (2004) yang menempatkan teknologi sebagai komponen esensial dalam pembelajaran modern. Teori ini menekankan pentingnya jaringan pengetahuan dan peran teknologi sebagai penghubung dalam proses belajar. adapun yang menjadi tantangan dalam penerapan proses belajar berbasis digital adalah terdapat guru yang kurang menguasai teknologi digital untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Parongpong, ada sebagian guru telah memanfaatkan media berbasis digital, namun penggunaannya masih terbatas pada video pembelajaran atau salindia

Penelitian terdahulu yang membahas terkait media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional seperti bahan ajar cetak dinilai kurang mampu menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena penyajian materi didominasi oleh teks panjang tanpa variasi media yang memadai, kondisi ini pada akhirnya memicu kejenuhan belajar, dimana peserta didik mudah merasa jenuh dan kehilangan minat untuk memperhatikan materi pembelajaran (Badriah & Levia, 2025). Selain itu, penelitian terdahulu yang lain menunjukkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran interaktif *pear deck* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik (Ruhmawanti et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti *pear deck* dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan motivasi belajar sekaligus memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran, hal ini karena fitur-fitur *pear deck* menawarkan pendekatan yang interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *pear deck* mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Parongpong, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selaras dengan pemaparan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran IPS yang mampu

meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan sesuai dengan karakteristik generasi di era digital. maka guru perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis fitur-fitur menarik yang sesuai dengan karakteristik generasi Z di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Pear Deck* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Parongpong”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan media interaktif *pear deck* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Power Point* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan menggunakan media interaktif *Pear Deck* di kelas eksperimen.
2. Menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Power Point* di kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan nantinya bisa memberikan kontribusi kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian yang telah disusun oleh peneliti diharapkan dapat memberikan dampak yang positif berupa wawasan dan juga pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif *pear deck* terhadap motivasi belajar peserta didik terkhusus pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Dalam segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif *pear deck* pada proses kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan kemajuan teknologi kepada lembaga dan pihak yang memiliki kewenangan dalam bidang pendidikan.

3. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting bagi lembaga pendidikan dalam upaya peningkatan mutu proses belajar mengajar, khususnya melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan mengkaji penerapan media interaktif *pear deck*, sekolah akan memperoleh wawasan baru mengenai alternatif pembelajaran digital yang mampu menciptakan pengalaman edukasi yang lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif.
- b. Bagi guru, temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan karakteristik peserta didik era digital. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mengintegrasikan media seperti *pear deck* dalam penyusunan modul ajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan menarik bagi peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) sesuai dengan karakteristiknya yang berkembang di tengah era digitalisasi. Selain itu peserta didik juga

diharapkan mampu berkembang menjadi individu yang kompeten, berintegritas, serta menguasai literasi digital yang sesuai dengan tuntutan zamannya.

4. Manfaat Segi Isu serta Aksi Sosial

Dalam perspektif isu dan aksi sosial, penelitian ini diharapkan akan membuka peluang untuk menciptakan kesadaran sosial akan pentingnya sebuah inovasi dalam pendidikan. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan mampu memberi inspirasi untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang kreatif pada kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Merujuk pada uraian sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan fokus untuk pengaruh penggunaan media interaktif *pear deck* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, sekaligus membandingkan hasilnya dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Powerpoint*. Menggunakan metode kuasi eksperimen, studi ini melibatkan peserta didik dari kelas 7B dan 7C SMP Negeri 2 Parongpong sebagai sampel penelitian, dimana kelas 7B berperan sebagai kelompok kontrol yang menerima perlakuan berupa media pembelajaran *powerpoint*, sementara kelas 7C berperan sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa media interaktif *pear deck*.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini berdasarkan pada peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia nomor 68 Tahun 2024 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University*, berikut merupakan rincian sistematika skripsi dalam penulisan ini:

BAB I Pendahuluan

Pada bab I yang membahas pendahuluan mencakup latar belakang permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah, manfaat

penelitian (teoretis, kebijakan, praktis, serta aksi sosial), ruang lingkup penelitian yang mengacu pada dasar penelitian, serta susunan struktur organisasi penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab II yaitu kajian pustaka berisi tentang landasan konseptual yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif *pear deck*, motivasi belajar peserta didik, dan pembelajaran IPS. Selain itu, bab II ini juga memuat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dan perbandingan dalam mengkaji permasalahan penelitian. Kerangka berpikir dan hipotesis penelitian dirumuskan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirancang sebelumnya.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab III ini memaparkan rancangan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, subjek penelitian melibatkan peserta didik SMP Negeri 2 Parongpong, dengan penjelasan mengenai populasi dan sampel penelitian, alat ukur berbentuk kuesioner, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data menggunakan program software IBM SPSS Statistic versi 26.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini akan berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh media interaktif *pear deck* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Parongpong, sedangkan bagian pembahasan disusun berdasarkan hasil temuan penelitian yang berupa fakta, data dan juga informasi yang diperoleh di lapangan dan ditunjang dengan berbagai sumber literatur sehingga bisa menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini peneliti akan menjabarkan hal-hal penting yang diperoleh dari penelitian ini agar bisa dimanfaatkan oleh pihak lain, peneliti memuat implikasi, selain itu pada bab ini juga berisi rekomendasi untuk guru, peserta didik, sekolah, program studi dan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Pada bagian daftar Pustaka berisi referensi atau sumber-sumber yang digunakan dalam proses pembuatan skripsi, daftar Pustaka ini ditulis dalam format sitasi yang telah ditentukan yakni *APA style*.

Lampiran

Pada bagian lampiran menyediakan informasi tambahan seperti angket atau kuesioner, surat izin penelitian, data-data mentah ataupun dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.