

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pembelajaran yang fungsinya sangat penting karena dapat membantu memberikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik kepada peserta didik (Warsita, 2013). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana pendukung informasi dari guru ke siswa untuk dapat mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Pada jaman sekarang pola pembelajaran telah bergeser, yang sebelumnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa (*student centered*). Menurut Satriaman dkk (2019) *student centered* merupakan pembelajaran aktif di mana siswa memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, membuat pertanyaan sendiri, berdiskusi, menjelaskan selama mereka di kelas dan pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam tim pada masalah dan proyek. Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar dan media yang digunakan, namun fakta yang terjadi di lapangan banyak kegiatan pembelajaran geografi yang masih kurang menggunakan media pembelajaran, hal ini selaras dengan Prasetya (2025: 20) bahwa pembelajaran materi geografi selalu berkaitan dengan fenomena-fenomena geosfer, yang mana proses pembelajarannya membutuhkan pengalaman langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, pembelajaran geografi membutuhkan media yang efektif sebagai penyampaian informasi kepada siswa untuk bisa mudah memahami pembelajaran geografi serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Selain itu, adapun penelitian yang dilakukan oleh (Saputro, 2020) didapatkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi geografi.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas pembelajaran yang tidak dilibatkan secara langsung dalam membuat produk-produk pembelajaran yang relevan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat

tradisional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Akibatnya proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang bersifat interaktif dan peserta didik cenderung kurang berpikir kreatif, sama halnya dengan permasalahan yang dialami oleh SMA Negeri 1 Rongga pada kegiatan observasi awal dan melakukan wawancara dengan guru. Kegiatan berdiskusi di kelas yang dipimpin oleh guru, peserta didik terlihat kurang aktif baik dalam berinteraksi dan kurangnya kontribusi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini juga disebabkan karena guru masih kurang mengetahui serta penerapan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut dan mengingat bahwa pentingnya media pembelajaran dalam mata pelajaran geografi bagi peserta didik, maka diperlukan solusi dalam menghadapi permasalahan tersebut. Salah satunya yaitu, dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik seperti *story maps* dalam pembelajaran geografi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yanti dkk., 2023) yang menggunakan media *story maps* dalam pembelajaran geografi terbukti terdapat peningkatan minat belajar peserta didik.

Story Maps merupakan salah satu aplikasi berbasis *online* yang disediakan oleh ESRI dengan menggunakan platform ArcGIS *online*. Media *story maps* dapat diakses dengan mudah tanpa perlu di unduh, dan dapat digunakan untuk menyajikan informasi geografis secara interaktif dengan menggabungkan peta dengan teks, foto, atau video. Informasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan lokasi, kejadian, masalah, atau pola tertentu (Yanti dkk., 2023). Melalui pemanfaatan media pembelajaran *story maps* memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dikarenakan, media *story maps* mampu menggambarkan suatu kejadian secara nyata dengan tampilan yang berwarna, keunggulan ini menjadikannya memiliki daya tarik khusus karena mampu menyajikan informasi menarik, memaparkan proses rangkaian secara jelas, serta menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah

dipahami. Selain itu, media pembelajaran ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan berpikir kreatif tergolong kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT), dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat memungkinkan untuk menemukan berbagai macam ide serta solusi dari permasalahan yang terjadi. Selaras dengan Amalia et al., 2019; Maryani et al., 2019; M. Nurlita et al., 2023; Situmorang et al., 2023, bahwa berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas individu untuk memperoleh serangkaian ide-ide yang baru dan orisinal dari konsep, pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas yang menekankan pentingnya penerapan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kreatif. Sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan aktif peserta didik pada mata pelajaran geografi khususnya dalam berpikir kreatif

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media *story maps* terhadap berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran yang tidak menggunakan media *story maps* terhadap berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbandingan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *story maps* di kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *story maps*?
4. Bagaimana persepsi peserta didik dan guru terhadap penggunaan media *story maps* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Rongga?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media *story maps* terhadap berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen.
2. Menganalisis pengaruh media pembelajaran yang tidak menggunakan media *story maps* terhadap berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol.

3. Menganalisis perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *story maps* di kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *story maps*.
4. Menganalisis persepsi peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *story maps* pada mata pelajaran geografi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara luas dan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran geografi yang kreatif dan inovatif khususnya penerapan *story maps* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan dan pembelajaran, serta mampu meningkatkan prestasi peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk pertimbangan dalam mendesain dan menggunakan metode pendekatan belajar dengan media yang sesuai. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, edukatif serta mudah dipahami.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan pedoman agar penulisan lebih sistematis. Sistematika penyusunan skripsi ini mempunyai 5 struktur organisasi yang terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum dari penelitian. Meliputi latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi tentang kajian teoritis yang berperan sebagai landasan teori saat penelitian ini berlangsung, meliputi media *story maps* dan berpikir kreatif. Selain itu dalam bab penelitian ini terdapat referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian ini berisi tentang metode penelitian yang akan dilakukan, lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini, menyajikan hasil temuan penelitian yang telah diolah dan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bagian simpulan menjelaskan tentang kesimpulan penelitian yang menjawab tentang rumusan masalah secara singkat. Adapun pada bagian implikasi dan rekomendasi berisikan penjelasan yang ditujukan kepada para peneliti selanjutnya.