

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peralihan di berbagai bidang disebabkan karena munculnya revolusi industri 4.0, salah satunya pada otomatisasi dan mengkolaborasikannya dengan teknologi digital (Kompas.com, 2021). Kemajuan digital dan pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan pada kehidupan peserta didik. Keadaan demikian mengakibatkan peserta didik tak hanya menggunakan teknologi secara berbeda saat ini, melainkan beraktivitas sehari-hari menggunakan teknologi sehingga secara alami peserta didik melek teknologi. Penggunaan teknologi menurut Badan Pusat Statistik atau BPS (2018) merambah kepada kepemilikan telepon genggam sebesar 62,41% dan kepemilikan teknologi berupa komputer sebesar 20,05% dari keseluruhan 267,7 juta penduduk Indonesia pada 2018. Sehingga peserta didik dapat menemukan cara baru dalam mewujudkan berbagai aktivitas, berdasarkan teknologi yang tersedia.

Berkembangnya teknologi dapat diterapkan pada bahan ajar yang memuat materi untuk disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik yang semasa ini diberikan materi ajar oleh gurunya patut diserasikan dengan kemajuan saat ini, perihal tersebut dikarenakan acap kali bahan ajar masih mengarahkan pada kelanjutan masa lampau yang diberikan demi masa sekarang (Pikiran-rakyat.com, 2019). Bahan ajar tersebut hendaknya disampaikan dengan penggunaan media yang dapat memanfaatkan teknologi agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dengan teknologi digital merupakan suatu media kompleks yang memenuhi keakraban peserta didik yang terbiasa dengan teknologi digital, hal ini merupakan suatu fenomena yang lumrah karena setiap generasi memiliki karakteristik zaman yang berbeda-beda (Kemdikbud.go.id, 2020a).

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi lebih dekat penggunaannya oleh peserta didik karena saat ini berbagai aktivitas erat kaitanya dengan teknologi. Pembelajaran dengan teknologi dapat menyampaikan dengan berbagai media atau multimedia. Dengan multimedia bagi guru dapat mengembangkan bahan ajar lebih maksimal dengan berbagai teknik dan bagi

peserta didik dapat lebih mudah dalam menyerap berbagai penjelasan dengan efisien dan efektif, sehingga tak terfokuskan pada buku teks sebagai sumber pengetahuan yang lebih luas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang semakin berkembang dan semakin baik dapat menambah kemudahan dalam mencerna isi pembelajaran bagi peserta didik. Dengan mengintegrasikan media dan teknologi, pendidik dan praktisi hendaknya berupaya melaksanakan beragam kreativitas dan inovasi supaya proses dalam belajar senantiasa mengikuti kemajuan zaman (Solopos.com, 2019).

Media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dari bahan ajar lebih mudah jika memanfaatkan teknologi. Bahan ajar yang dimaksud salah satunya mampu diintegrasikan dengan teknologi yakni bahan berprogram tipe bercabang. Bahan ajar tipe ini didasarkan pada perilaku stimulus dan respon dengan ciri penguatan yang berurutan dan adanya umpan balik langsung dalam bentuk jawaban yang benar segera setelah respon (Tripathi & Sasikala, 2016, hlm. 171). Bentuk baru pembelajaran terprogram yang dikenal sebagai pembelajaran terprogram tipe bercabang atau bercabang dikembangkan untuk menghindari ketidakfleksibelan dan kebosanan dalam belajar. Program bercabang seperti ini menjadi dasar dari banyak pembelajaran berbasis komputer.

Dari banyaknya media pembelajaran, salah satu yang populer di kalangan guru dan peserta didik yaitu perangkat lunak *PowerPoint*. Jumlah pengguna baru Microsoft Office yang tercatat pada pertengahan hingga akhir tahun 2020 mencapai 47,5 juta di dunia (Bisnis.com, 2021). Untuk perangkat android microsoft Office berhasil mencapai lebih dari 100 juta unduhan (Play Store, 2021). Dari data diatas, guru dan peserta didik sudah mengenal dan terbiasa dengan *PowerPoint*. Hal tersebut sangat penting karena akan mudah untuk dipahami. Bahan ajar berprogram tipe bercabang dapat dimasukkan ke dalam media *PowerPoint* karena memiliki bingkai atau *slide* dalam mengimplementasikan bahan ajar berprogram tipe bercabang tersebut.

Situasi saat ini yang terjadi secara tiba-tiba dengan adanya Covid-19 membuat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud (2020) pada Maret 2020 mengeluarkan surat edaran bahwa pembelajaran dilakukan di web/internet dan belajar dari rumah untuk menghambatan penyebaran virus

corona. Dalam pelaksanaannya, Kemdikbud menginstruksi Kepala Satuan Pendidikan untuk menerapkan sejumlah aturan belajar dari rumah atau BDR/PJJ (Kemdikbud, 2020b). Aturan tersebut diantaranya: Menyiapkan model yang tepat semasa BDR; Menjamin kerangka belajar yang moderat untuk semua peserta didik termasuk penyandang disabilitas; Membuat rencana koherensi pembelajaran; Memberikan arahan dan pengecekan kepada pengajar melalui laporan pembelajaran yang dikumpulkan setiap minggunya; Menjamin aksesibilitas yang dimiliki oleh pendidik dalam bekerja dengan pembelajaran jarak jauh; Membentuk sistem pengasuhan untuk membantu orang tua dalam membantu peserta didik selama BDR; Membentuk kelompok yang siap krisis untuk penanganan virus corona di satuan pendidikan; serta menyerahkan laporan berkala ke dinas pendidikan terkait.

Data Kemendikbud, selama pandemi Covid-19 ini beberapa sektor terdampak khususnya sektor pendidikan per 18 Juni 2020, merasakan dampak pandemi yang dialami guru sebanyak 3.145.330 dan peserta didik sebanyak 56.168.760, mulai tingkatan PAUD hingga perguruan tinggi, serta lembaga pendidikan lainnya (Kompas.com, 2020). Penurunan motivasi belajar pada peserta didik mengalami penurunan karena efek dari pandemi selama ini. Permasalahan tersebut menjadi hal yang patut dipertimbangkan dan dicari solusinya. Permasalahan lain yang muncul yaitu kurangnya pemahaman teknologi oleh guru sebagai penunjang PJJ semasa pandemi berlangsung (Republika.co.id, 2020). *Survey* yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) periode 13-20 April 2020 kepada 1.067 pendidik dan 988 kepala sekolah, ditemukan 80,7% belum memiliki kemahiran dalam memanfaatkan inovasi data, penyesuaian kerangka pembelajaran daring, dan pemanfaatan gadget yang terkomputerisasi yang mengakibatkan motivasi belajar peserta didik semakin hari semakin melemah dalam pembelajaran daring (Detik.com, 2020).

Dengan situasi saat ini pembelajaran jarak jauh menimbulkan penurunan hasil belajar peserta didik, dikarenakan penyampaian materi pembelajaran lebih terbatas dibandingkan dengan kondisi normal (Medcom.id, 2021). Peserta didik sulit berkonsentrasi selama PJJ dan peningkatan stres selama isolasi pandemi, hal tersebut ditambah banyak orang tua tidak mampu membimbing dan memotivasi

anaknya dalam belajar (Medcom.id, 2020). Pada pembelajaran jarak jauh didapati peserta didik mengalami pembelajaran yang menjenuhkan. Oleh karenanya dibutuhkan motivasi agar peserta didik tertarik untuk belajar, tingginya motivasi belajar dapat menyebabkan tingginya keberhasilan dalam belajar dan berdampak pada tingginya prestasi belajar peserta didik (Kemdikbud.go.id, 2020c). Tentu saja *output* belajar yang diperoleh peserta didik disebabkan karena motivasi belajarnya. Motivasi pada peserta didik harus ditingkatkan melalui berbagai cara.

Di lain sisi, pembelajaran IPS dikatakan membosankan dikarenakan banyak yang mengandalkan penghafalan konsep ataupun teorinya, peserta didik menganggap pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengaitkan dengan penghafalan nama-nama tokoh beserta tahunnya yang mengakibatkan pembelajaran terasa menjemukan dan menyebabkan motivasi belajar menurun (Jawapos.com, 2020; Lipi, 2008). Banyak dan luasnya cakupan materi IPS membuat peserta didik banyak yang bosan, dan dalam IPS lebih banyak unsur membacanya sedangkan tingkat membaca peserta didik tergolong rendah (Radarsemarang.com, 2018; UNY.ac.id, 2017). Menurut *survey* yang dilaksanakan oleh PISA atau *Programme for International Student Assessment* tahun 2018 terkait aspek membaca, skor rata-rata Indonesia sebesar 371 dari rata-rata yang ditetapkan sebesar 487 sehingga Indonesia menempati posisi 72 dari 78 negara (OECD, 2018). Tentu hal tersebut riskan jika bahan ajar yang digunakan kebanyakan buku teks di masa pandemi ini.

Pembelajaran yang menjemukan bisa diakibatkan karena strategi pembelajaran, metode dan media pembelajaran, pembelajaran yang kurang variatif, dan ditambah kurang dalam memahami teknologi, dll. Guru lebih berfokus hanya pada penyelesaian kurikulum sehingga masih menggunakan pembelajaran konvensional. Kreativitas diperlukan saat ini mengingat berdasarkan data pada tahun 2015 dari *The Global Creativity Index*, Indonesia menduduki posisi 67 dari 112 negara pada aspek *technology index*. Dan untuk aspek *global creativity index*, Indonesia menduduki posisi 115 dari keseluruhan 139 pada tahun yang sama (Martin Prosperity Institute, 2015). Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas Indonesia tergolong rendah dibanding negara lain bahkan di kawasan Asia Tenggara. Dengan kreativitas di masa pandemi ini bahan ajar dapat

tersampaikan kepada peserta didik sehingga mampu menaikkan motivasi belajar. Oleh karena itu, diharapkan bahan ajar berprogram tipe bercabang dapat meningkatkan motivasi belajar yang notabene merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dapat dianggap *urgent* dikarenakan terdapat sejumlah pertimbangan. Mengacu pada isu yang berkembang saat ini dimana pembelajaran dilakukan secara daring sehingga proses belajar mengajar seperti biasa tidak dapat dilakukan saat ini. Pembelajaran daring menuntut pengembangan bahan ajar yang lebih beragam dan kreatif dikarenakan tingkat membaca di Indonesia tergolong rendah. Kreativitas juga dibutuhkan saat ini untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yang dianggap membosankan mengingat pembelajaran daring secara tiba-tiba, sehingga dibutuhkan kreatifitas pembelajaran agar mampu menaikkan motivasi belajar. Situasi demikian dapat dijalankan melalui bantuan teknologi yang sering digunakan baik guru maupun peserta didik yaitu aplikasi *PowerPoint*. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe Bercabang Berbasis Aplikasi *PowerPoint* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS”.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang penelitian, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* di Kelas Eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan buku teks di kelas Kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sesudah *treatment* pada Kelas Eksperimen yang menggunakan bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* dengan Kelas Kontrol yang menggunakan buku teks dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada uraian rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* di Kelas Eksperimen.
2. Untuk Mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan buku teks di Kelas Kontrol.
3. Untuk Mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sesudah *treatment* pada Kelas Eksperimen yang menggunakan bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* dengan Kelas Kontrol yang menggunakan buku teks dalam Pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Peneliti berharap mampu menyampaikan suatu kontribusi positif mengenai kajian teori Pendidikan IPS, khususnya terkait dengan pengaruh bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran IPS agar dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu upaya meningkatkan pembelajaran IPS.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menyampaikan pengetahuan serta dapat disiapkan untuk pertimbangan bahwa bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis *PowerPoint* memiliki pengaruh untuk membangun motivasi belajar pada peserta didik terutama menyangkut pembelajaran IPS.

1.4.3 Manfaat Praktik

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan mampu dijadikan penunjuk bagi guru agar menggunakan teknologi yang ada secara bijak guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar di situasi saat ini.

1.4.4 Manfaat Isu Aksi Sosial

Penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak terkait pemanfaatan teknologi secara kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar di situasi saat ini agar kualitas pembelajaran dan pendidikan meningkat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini berisi kajian pustaka baik buku ataupun jurnal mengenai variabel-variabel penelitian yang berkaitan. Variabel-variabel yang dimaksud yakni bahan ajar berprogram, media pembelajaran, Microsoft *PowerPoint*, motivasi belajar, dan pembelajaran IPS, serta penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis penelitian.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisi desain penelitian, lokasi dan partisipan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji instrumen, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi temuan penelitian yang sudah didapatkan dan pembahasan dalam menjawab rumusan masalah.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian ini terdapat penarikan kesimpulan penelitian, implikasi, dan saran atau rekomendasi untuk pihak lain yang bersangkutan dengan penelitian yang telah dilakukan Peneliti.