

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berarti proses memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam belajar mengembangkan jiwa keagamaan, kepribadian, kedisiplinan, moral, kecerdasan, dan keterampilan yang dimiliki oleh dirinya sendiri serta lingkungan. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menjadi berkualitas, berkepribadian kuat dan siap menghadapi perkembangan zaman (Syarif, 2020).

Dua komponen utama dari jiwa manusia adalah kepribadian dan kemampuan. Aspek kepribadian antara lain: minat, koordinasi, sifat, emosi, motivasi, dan sikap, sedangkan aspek kemampuan antara lain: keberhasilan dalam belajar, bakat, dan kecerdasan. Hal ini memberikan kesan tentang apa yang dilakukan, dipikirkan, dan dirasakan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya bukan sekedar berbagi ilmu kepada peserta didik, namun harus mencakup pengembangan moral, pengembangan kepribadian, dan kegiatan spiritual (Ashoumi, 2018).

Menurut Rahman (2013, hlm. 1) mengatakan bahwa kualitas pendidikan tidak hanya tergantung pada sistem pendidikan saja, tetapi juga bergantung pada kualitas guru. Guru yang dimaksud adalah guru yang dapat mengajar siswa untuk lebih memahami dan mengerti mata pelajaran yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan beberapa elemen pendukung seperti: strategi pembelajaran saat menyampaikan materi kepada peserta didik yang tidak hanya fokus pada materi ketika menyajikannya. Tetapi, guru harus membantu siswa dalam berinteraksi dengan berbagai bahan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang mengubah perilaku kognitif, emosional, dan psikomotor.

Berdasarkan penjelasan di atas, ilmu pengetahuan saat ini membutuhkan perubahan sistem pendidikan dan adaptasi terhadap perubahan. Hal ini bisa mempengaruhi kepribadian siswa dalam perkembangan teknologi yang mempengaruhi dalam dunia pendidikan (Ridsa et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, kita perlu menyediakan lebih banyak sumber belajar berupa materi pelajaran, lingkungan, dan benda. Selain ketersediaan sumber belajar, kita juga

harus mengembangkan cara untuk menyampaikan konten pembelajaran dan mengubah strategi pembelajaran dalam berbagai cara tergantung pada materi pembelajaran. Guru dapat mengajar dengan berbagai cara yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, jika memiliki keterampilan untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu aspek yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan adalah terciptanya sistem lingkungan belajar akan mendorong kondisi yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Beberapa elemen yang saling bergantung dan berdampak pada sistem lingkungan belajar adalah sumber daya manusia yang meliputi: siswa, lingkungan belajar, guru, dan alat bantu dalam kegiatan belajar (Syamsudduha et al., 2012).

Pendekatan dan strategi pembelajaran tidak efektif yang digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran di kelas membuat siswa sulit untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu penyebab kesulitan belajar pada siswa (Lestari, 2017). Sebagai guru atau pendidik, kita tidak hanya melihat apakah strategi pembelajaran itu cocok untuk peserta didik yang akan kita ajarkan. Tetapi, kita pun harus mengetahui strategi pembelajaran yang kita pilih bisa efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, dan pemahaman siswa.

Guru harus menentukan gaya belajar yang disukai dengan membandingkan bahan ajar untuk mengatasi masalah ketidakmampuan belajar. Pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan selama proses pembelajaran harus mempertimbangkan kesenangan, kepuasan, kenyamanan dan menyenangkan yang dirasakan oleh seluruh peserta didik. Hal ini akan menunjukkan kasih sayang yang terjalin antara guru dan peserta didik. Sebab itu, setiap orang melakukan kegiatan belajar yang terbaik untuk menyenangkan satu sama lain. Guru berusaha membuat kelas semenarik mungkin, sambil mengupayakan agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan pembelajaran di kelas (Anonim, 2017).

Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menarik untuk mengatasi masalah yang dijelaskan di atas. Keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar semuanya dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Agar siswa bisa belajar lebih antusias dan semangat dalam belajar bisa menerapkan strategi pembelajaran yang

menyenangkan. Pembelajaran ini bisa dilaksanakan di SMA seperti di SMAN 1 Cilaku. Menurut Montessori (dalam Santrock, 2012) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan menawarkan cara tambahan untuk membuat konten yang lebih menarik dan melibatkan siswa dalam mata pelajaran geografi.

Penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kapasitas belajar siswa, merangsang berbagai kemampuan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti berusaha memotivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan (Chatib, 2012). Motivasi belajar siswa terjadi ketika guru percaya pada kemampuan siswa selama proses pembelajaran, menciptakan situasi yang kondusif, memberdayakan siswa untuk membuat pernyataan tentang lingkungan kelas mereka, dan membangun lingkungan kelas yang positif (Widayati, 2019).

Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu inilah yang akan membuat siswa aktif dan merasakan ilmu yang mereka cari akan bermanfaat bagi mereka. Apabila pembelajaran dikondisikan dalam suasana yang menyenangkan maka siswa akan kreatif dan inovatif. Hal ini akan berkaitan langsung dengan prestasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai kognitif pada siswa (Hartono, 2012).

Perbedaan jenis perilaku yang ditimbulkan oleh siswa selama pembelajaran berkaitan dengan tingkat motivasi belajar yang dimilikinya. Siswa yang termotivasi terlibat dalam kegiatan belajar akan mendorong aktivitas belajar. Sedangkan siswa yang kurang termotivasi terlihat tidak puas dan antusias dengan pembelajaran. Motivasi belajar cenderung meningkat ketika siswa memahami tujuan yang ingin dicapai dan pembelajaran dapat memenuhi kebutuhannya. Guru perlu melakukan pendekatan kepada siswa yang kurang termotivasi, mengidentifikasi penyebab, dan mampu memperbaiki motivasi belajar siswa yang kurang termotivasi agar dapat diperbaiki (Yenisa, 2017).

Pembelajaran geografi di SMA merupakan ilmu yang sangat penting untuk dipelajari siswa. Hal ini sebagai salah satu alat utama pemikiran ilmiah dalam proses pembelajaran adalah mental dan fisik. Keduanya sebagai sarana berpikir Nofrion ilmiah yang diperlukan semua siswa untuk mengembangkan pemikiran logis, cerdas, dan hasil belajar yang maksimal bagi siswa. Menurut (2018)

Ridwan Saidi, 2022

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI MITIGASI BENCANA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cilaku)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyatakan tujuan mempelajari pembelajaran geografi untuk membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan sudut pandang geografi. Setiap aktivitas belajar memiliki tingkat bobotnya sendiri tergantung pada tujuannya yang dicapai dengan kegiatan belajar. Guru mencoba menerapkan dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran geografi.

Menurut Uno (2011) menegaskan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang. Guru harus menyadari betapa pentingnya motivasi dalam membimbing belajar siswa dengan menggunakan berbagai macam teknik menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mendorong siswa agar mau belajar.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, kesulitan mempelajari geografi khususnya di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cilaku, antara lain: menurunnya motivasi siswa mengikuti mata pelajaran geografi dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Selain itu, menurut Wijayanti (2012) mengatakan bahwa pembelajaran geografi perlu didukung dengan komunikasi dan pendekatan visual yang sangat baik. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran.

Menurut Hartono (2012) menyatakan bahwa salah satu teori belajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya, walaupun materi pelajaran tidak terlampau sulit untuk dipelajari, namun apabila suasana belajar membosankan, tidak menarik, apalagi siswa belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami. Atas dasar pemikiran tersebut, maka agar siswa mudah memahami materi pelajaran, mereka harus belajar dalam suasana yang menyenangkan, penuh daya tarik, dan penuh motivasi.

Untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan tercipta jika guru dapat meyakinkan siswa

akan kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Demikian juga, guru harus menciptakan situasi belajar yang optimal sehingga materi pelajaran selalu menarik, dan tidak membosankan. Guru harus punya sensitivitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan siswa. Jika hal ini terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulangnya (Jauhar, 2014).

Menurut Mulyasa (2006) mengemukakan bahwa siswa dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan, jika lingkungan fisiknya bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan peran, iringan musik, dan interaksi antara guru dan siswa dianggap faktor yang paling besar kontribusinya dalam membantu dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya pemilihan strategi yang tepat maka akan terjalin suasana belajar dan interaksi antara guru dan siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Melalui penerapan pembelajaran yang menyenangkan, penulis berharap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman materi tentang mitigasi bencana dalam pembelajaran geografi. Selanjutnya, dikembangkan oleh penulis dalam penelitian yang berjudul "**Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi Mitigasi Bencana Pada Pembelajaran Geografi Melalui Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan**" (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cilaku).

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut, yaitu:

- 1) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga monoton, dan siswa berpendapat bahwa ilmu telah tersaji sehingga tidak perlu mencari dan mengakibatkan siswa mudah bosan dengan materi pelajaran.
- 2) Siswa cenderung acuh terhadap penjelasan guru dan melakukan kegiatan lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran.
- 3) Guru kurang bisa memanfaatkan lingkungan sekitar yang mendukung kegiatan pembelajaran.

- 4) Siswa kurang tertarik atau termotivasi dengan mata pelajaran Geografi karena menurut siswa rumit.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terlalu luas masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi hanya berkisar tentang "Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi Mitigasi Bencana Pada Pembelajaran Geografi Melalui Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan" yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Ciluku mata pelajaran geografi dengan materi mitigasi bencana.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini memuat hal-hal berikut yang sesuai dengan keadaan masalah seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu:

- 1) Bagaimana merencanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku?
- 2) Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku?
- 3) Apakah penggunaan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku?
- 4) Apakah pemahaman siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku pada materi mitigasi bencana dapat ditingkatkan dengan penggunaan pembelajaran yang menyenangkan?
- 5) Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1) Memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah perencanaan dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku.
- 2) Mendeskripsikan tahapan pelaksanaan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku.
- 3) Memaparkan hasil motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran geografi.
- 4) Menilai hasil pemahaman materi mitigasi bencana siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran geografi.
- 5) Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Ciluku.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan bersifat teoritis dan praktis, seperti yang dijelaskan di bawah ini.

1) Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan dan pemahaman dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan sebagai ilmu dasar penelitian lebih lanjut dan mendukung kajian teori bahwa dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan akan lebih kreatif karena akan mudah dipahami oleh siswa, serta dapat memperoleh pengalaman belajar mandiri dari materi yang dipelajarinya.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan semangat belajar dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga berimbas pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman siswa.

- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan kepada guru agar dalam pembelajarannya lebih melibatkan siswa sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa berantusias dalam mengikuti pelajaran dengan baik dan pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan kepada sekolah agar mengarahkan dan memotivasi para guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik agar pembelajaran yang berlangsung tidak terkesan membosankan bagi siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memberikan masukan bagi peneliti lain untuk menyumbangkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan tentang pelaksanaan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

1.7 Definisi Operasional

Definisi Operasional berarti suatu bentuk untuk mengatasi kesalahan pada saat melakukan penelitian, hal ini untuk mencegah berbagai batasan atau definisi suatu istilah yang digunakan dalam bagian penelitian. Penulis memaparkan pengertian dari variabel-variabel yang ada di dalam judul penelitian adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran Yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan berarti belajar yang bervariasi atau beragam, artinya kita bebas memilih dan memutuskan metode mana yang tepat atau cocok untuk diri kita sendiri (Catur, 2008). Jika pembelajaran diberikan dengan cara yang menyenangkan, maka penerapannya akan membuat suasana lingkungan belajar menjadi tidak bosan. Ketika siswa aktif di kelas, mereka akan menerima apapun yang berhubungan dengan pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan siswa menjadi lebih terlibat dalam pengumpulan informasi. Ketika siswa meningkatkan aktivitas belajarnya, hal ini bisa berdampak positif pada hasil belajarnya (Shen, et al., 2008).

2) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah istilah yang mengacu pada kekuatan-kekuatan yang mendorong siswa untuk menciptakan dan menjaga kelangsungan kegiatan belajar, serta membantu mereka dalam mencapai tujuannya. Siswa yang terdorong untuk

belajar akan benar-benar terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti mendengarkan pelajaran, mencatat, aktif mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan pelajaran, meringkas rangkuman, dan antusias menyelesaikan tugas serta pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sedangkan siswa yang tidak mau belajar, pada umumnya lebih sulit menahan diri dan kurang serius dalam kegiatan belajar (Sardiman, 2016).

3) Pemahaman Materi

Menurut Bloom (dalam Winkel, 2014) mengemukakan dalam ranah kognitif, pemahaman termasuk kedalam level (C2), setelah pengetahuan (C1). Pemahaman artinya suatu bentuk kemampuan seseorang untuk menangkap atau mendalami sesuatu, setelah mereka mengetahui atau mengingatnya dari sudut pandang yang berbeda. Ketika siswa memahami sesuatu mereka bisa menjelaskannya dengan kata-kata sendiri dan menjelaskannya dengan lebih detail.

1.8 Struktur Penulisan Skripsi

Bab I Pendahuluan, membahas masalah dan memberikan informasi latar belakang atau kesulitan yang mengawali proses penelitian. Perumusan masalah adalah tahap awal dalam mengidentifikasi dan membatasi masalah melalui pertanyaan dalam penelitian. Tujuan dari proses penelitian dibahas dalam tujuan penelitian. Manfaat penelitian mencakup sasaran penerima yang dituju dan aspek yang bermanfaat bagi orang lain, atau dapat berfungsi sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya. Definisi operasional menjelaskan bagaimana batasan atau definisi suatu istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, dan kemudian struktur penulisan skripsi dijelaskan secara rinci untuk setiap bagian dari skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, membahas konsep dan kerangka teori terkait dalam penelitian. Dasar-dasar konsep dan teori yang dibahas dalam kajian pustaka berkaitan dengan variabel-variabel penelitian.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Sub-bab terdiri dari: desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, proses atau langkah penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan alur penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, membahas informasi, fakta, dan temuan yang ada di SMAN 1 Cilaku. Dengan bantuan berbagai sumber, peneliti mencoba membahas temuan-temuan untuk rumusan topik penelitian yang menjadi fokus utama penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, menjelaskan kesimpulan yang diambil dalam menjawab rumusan masalah. Sedangkan implikasi dan rekomendasi mencakup kegiatan yang perlu diperhatikan oleh pihak lain.

Daftar Pustaka, menjelaskan rincian dari seluruh sumber informasi dan data-data dalam penelitian berupa buku, skripsi, jurnal dan lembaga-lembaga terkait.

Lampiran, menjelaskan dokumen yang dipakai dalam suatu penelitian, baik berupa perangkat pembelajaran, instrumen-instrumen yang digunakan, dokumen berupa foto selama proses pembelajaran, surat-surat izin dari lembaga terkait dalam penelitian ini.