

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang begitu penting bagi bangsa untuk dapat menjadikan bangsa yang berkualitas yaitu dengan menghasilkan para generasi penerus bangsa agar menjadi manusia yang mumpuni dan bersahaja. Proses pembelajaran adalah suatu hal yang tidak lepas dari pendidikan. Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar. Pembelajaran ialah suatu bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan guna terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan karakter, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar mendapatkan kegiatan belajar dengan baik dimana interaksi yang ideal adalah dengan interaksi secara langsung di suatu lingkungan belajar seperti di sekolah yaitu di kelas.

Pada awal tahun 2020, hampir seluruh dunia dilanda oleh pandemi Covid-19, termasuk salah satunya yaitu negara kita Indonesia telah menjadi sorotan dunia sehingga *World Health Organization* (WHO) sebagai organisasi kesehatan dunia menyatakan dan menetapkan Covid-19 menjadi pandemi global. Dampak dari pandemi tersebut sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Salah satu bidang yang paling terpengaruh akibat adanya Covid-19 yaitu pendidikan, dimana untuk mencegah penyebaran virus yang berbahaya ini yaitu dengan tidak diperbolehkannya berinteraksi langsung dan harus menjaga protokol kesehatan yaitu seperti memakai masker dan tidak boleh bergerombol. Tentu ini mempengaruhi kegiatan pembelajaran disekolah yang pada akhirnya pemerintah menetapkan untuk melakukan pembelajaran daring atau disebut pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pada awal kejadian tersebut, banyak hal yang membuat peserta didik mengalami konflik pada diri sendiri dikarenakan mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah dengan menggunakan media digital seperti laptop ataupun gawai yang terbilang seperti dipaksakan dalam penggunaannya dikarenakan hal ini mendesak mengingat kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah tanpa adanya kegiatan tatap muka langsung di sekolah. Tentu hal ini berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital seperti gawai, laptop, dan komputer untuk mengakses internet dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Merujuk pada *website* resmi [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id) mengenai SKB nomor 4 Menteri yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Menteri Agama (Menag), Menteri Kesehatan (Menkes), dan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) yang mengatur tentang pembelajaran di masa pandemi. Salah satunya adalah PTM yang dibedakan berdasarkan wilayah PPKM. Bagi satuan pendidikan yang berada pada PPKM Level 1 dan Level 2 dengan capaian vaksinasi PTK di atas 80 persen dan lanjut usia (lansia) di atas 60 persen, diwajibkan menyelenggarakan PTM 100 persen setiap hari dengan Jam Pembelajaran (JP) sesuai kurikulum dengan durasi pembelajaran paling sedikit 6 JP. Maka dari itu pada saat ini kegiatan pembelajaran tatap muka 100% sudah dilakukan oleh sekolah-sekolah dengan PPKM Level 1 dan Level 2, termasuk SMA Negeri 58 Jakarta.

Setelah proses pembelajaran kembali normal, menurut guru Geografi di SMAN 58 Jakarta saat ini masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Geografi di sekolah yaitu berupa masih terdapat banyak peserta didik yang malas belajar di kelas, malas membaca buku paket, sering izin keluar kelas, tidur pada saat proses pembelajaran, dan pasif di kelas. Serta pada saat pelaksanaan observasi sebelum penelitian ditemukannya bahwa banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan, masih asik sendiri dengan *handphone* mereka. Penggunaan *handphone* seharusnya

digunakan sebagai alat untuk mencari sumber belajar tambahan bukan untuk bermain *games* atau membuka media sosial saat proses pembelajaran.

Permasalahan ini muncul disebabkan peserta didik kelas XI mengalami suatu kondisi kurangnya minat dalam belajar dengan ditandai hal yang disebutkan diatas dan hasil nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester I masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dikutip (Charli et al., 2019) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena apabila bahan atau media pada pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat maka dalam belajar peserta didik akan kurang berminat. Sehingga nilai yang diperolehpun akan jauh dari harapan KKM.

Pada saat mereka kelas X pembelajaran dilakukan daring menggunakan digital seperti *handphone* ataupun laptop dan berbagai jenis gawai lainnya kemudian beralih menjadi luring pada kelas XI yaitu di tahun ajaran 2022/2023 saat ini. Kondisi pembelajaran yang terjadi pada saat observasi pra-penelitian yaitu kurangnya pemanfaatan media digital yang digunakan dalam mencari sumber belajar dan untuk digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena peserta didik juga lebih suka menggunakan *Handphone* untuk mencari materi belajar lain.

Hal inilah yang menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat dalam proses pembelajaran di kelas yaitu salah satunya media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik, kurang beragam, kurang memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sumber untuk belajar, dimana masih menggunakan media dengan tampilan yang biasa dan kurang menarik sehingga membuat proses pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik minat belajar peserta didik untuk mengikuti pelajaran terutama pelajaran Geografi yang masih dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang mengharuskan pandai dalam hafalan.

Menurut (Oktavianto, 2019) dalam (Aziza & Rosita, 2020), menyatakan bahwa geografi adalah kumpulan pengetahuan untuk menjelaskan beragam fenomena alam yang terjadi pada masa lampau, sedang terjadi, dan atau yang

akan terjadi di muka bumi yang kemudian dikaitkan pada kehidupan manusia. Geografi memerlukan sebuah teori untuk dijadikan sebuah ilmu. Hal ini penting karena penemuan di bidang geografi selalu didahului oleh teori. Hal ini yang seringkali membuat peserta didik beranggapan bahwa belajar geografi adalah bersifat hafalan dengan teori-teori didalamnya.

Salah satunya pada materi Keragaman Budaya Indonesia tentu memerlukan media pembelajaran yang memberikan contoh nyata tentang budaya Indonesia yang sangat kaya, bukan hanya paham tentang budaya luar namun paham akan budaya Indonesia yang harus benar-benar dipelajari melalui mata pelajaran Geografi. Agar peserta didik dapat memahami budaya Indonesia yang harus dilestarikan.

Maka dibutuhkan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, terpercaya, praktis, mudah diakses, dan memiliki penjelasan yang baik tentang materi Geografi yang juga agar dapat memanfaatkan *Handphone* dengan baik di kelas pada era digital saat ini. Terutama dalam proses pembelajaran di mata pelajaran sosial seperti geografi dimana geografi merupakan mata pelajaran yang banyak membahas mengenai teori-teori dan konsep-konsep dimana ini membutuhkan penjelasan materi yang baik.

Hal ini selaras dengan (Apriansyah, 2020) yang dikutip dari (Pubian & Herpratiwi, 2022) yaitu media digunakan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin atau akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan penyampaian materi pembelajaran secara menarik akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut menurut (Aziza & Rosita, 2020) mengemukakan media merupakan salah satu hal yang begitu penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena media memiliki kelebihan tersendiri yaitu dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dikarenakan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka pemanfaatan media pembelajaran harus semakin kreatif dan inovatif terlebih pada mata pelajaran Geografi yang mengharuskannya

memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menggambarkan dan menjelaskan suatu fenomena di muka bumi secara konkret. Dengan adanya media yang dapat menjadi sebagai saluran dalam penyampaian pesan antara guru dan peserta didik diharapkan meningkatnya minat belajar sehingga membantu keefektifan proses pembelajaran.

Dalam pengamatan peneliti pada kejadian tersebut diketahui bahwa diperlukan suatu media pembelajaran sebagai bahan dan media ajar yang memiliki konsep media pembelajaran yang menarik dengan perpaduan teknologi digital terkini serta mudah diakses untuk dibaca yang ditempatkan dalam satu wadah media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran geografi di kelas dengan tampilan menarik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yaitu dengan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dimana media ini merupakan salah satu media yang memiliki kelebihan dalam hal kepraktisan, mudah diakses, menarik, dan fleksibel dan diharapkan peserta didik akan lebih sering beraktivitas dalam belajar. *Website* ini dirasa cukup efisien untuk dijadikan media pembelajaran digital di era peralihan dari PJJ ke PTM kembali karena hanya dengan menggunakan *handphone* yang dimiliki, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran dari media pembelajaran tersebut karena *website* ini disediakan gratis oleh *Google* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan mesin pencarian yang ada tanpa khawatir materi hilang karena penuhnya memori.

Jadi diharapkan dengan memanfaatkan *Google Sites* ini yang ringan, dapat diakses oleh peserta didik baik diakses pada saat pembelajaran berlangsung atau pada saat peserta didik sudah dirumah untuk mengulang kembali materi yang telah atau belum sempat disampaikan. Karena didalamnya dapat mencakup segala materi didalamnya seperti video, PPT, modul, dan lain sebagainya yang ditempatkan dalam satu wadah media berupa *website*. Diharapkan seperti halnya bahwa *Google Sites* ini adalah media pembelajaran satu pintu yang menarik dan didalamnya sudah lengkap mencakup berbagai materi baik itu materi untuk dibaca, didengarkan maupun untuk ditonton oleh peserta didik.

Oleh karena itu penulis ingin meneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang mudah, praktis, dan fleksibel yaitu memanfaatkan *Goole Sites* dengan judul penelitian “**Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Antara *Google Sites* Dengan *Power Point* Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS SMA Negeri 58 Jakarta.**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Peserta didik mengalami konflik dalam diri berkurangnya minat belajar akibat perubahan sistem pendidikan daring dan luring
2. Peserta didik lebih menyukai menggunakan pembelajaran berbasis digital
3. Peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dengan tampilan yang menarik serta ditempatkan dalam satu wadah media

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadikan fokus pada penelitian, maka batasan dalam penelitian ini yaitu perbedaan minat belajar peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran antara *google sites* dengan *power point* materi keragaman budaya indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 58 jakarta.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen XI IPS D dengan *Google Sites* dan kelas kontrol XI IPS A dengan *Power Point* pada materi Keragaman Budaya Indonesia di SMA Negeri 58 Jakarta?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran *Google Sites* pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 58 Jakarta?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan tambahan ilmu pengetahuan mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran bagi peserta didik serta penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya membangkitkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **A. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan sebagai peningkatan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan sebagai sarana pemecahan masalah atas apa yang sudah menjadi keresahan peneliti selama ini.

#### **B. Bagi Tenaga Pendidik**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pendidik tentang pentingnya media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran

#### **C. Bagi Pemerintah dan Lembaga Terkait**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk senantiasa melakukan peningkatan sarana dan prasarana yang baik di sekolah guna menunjang kegiatan pembelajaran agar kegiatan tersebut dalam berjalan dengan lancar demi terciptanya generasi penerus bangsa yang mumpuni.