

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang didalamnya terdapat kegiatan edukatif berupa penyaluran ilmu pengetahuan agar peserta didik dapat berkembang dan dapat memunculkan potensi yang dimilikinya. Kegiatan belajar mengajar merupakan hubungan atau interaksi yang terjadi secara timbal balik antara guru dan peserta didik dalam situasi pendidikan (Lubis, 2021:100). Kegiatan belajar mengajar merupakan upaya untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Di dalam tujuan pembelajaran terdapat arah atau sasaran pencapaian kompetensi yang tentunya harus dibantu dengan kegiatan belajar mengajar guna mencapai kompetensi tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, tujuan pembelajaran merupakan gambaran keberhasilan peserta didik dalam kompetensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Kompetensi pengetahuan atau kognitif berkaitan dengan daya berpikir berupa kemampuan untuk memahami, menghafal, menganalisis, menerapkan hingga mengevaluasi. Kompetensi afektif merupakan sikap peserta didik yang melibatkan respon maupun reaksi dari perasaan atau emosi. Lalu, kompetensi psikomotorik merupakan kompetensi yang melibatkan keterampilan fisik (*skill*). Alhasil, kegiatan belajar mengajar ini tentulah sangat penting dan merupakan pondasi dalam pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran. Agar kegiatan belajar mengajar ini berjalan dengan baik, dibutuhkan media pembelajaran yang ditujukan untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang akan guru sampaikan, mencapai keberhasilan dalam kompetensi serta menggapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang dapat diartikan sebagai pengantar ataupun perantara. Dalam KBBI (kamus besar bahasa Indonesia), media dapat diartikan sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi. Dalam pembelajaran, tentunya media ini digunakan untuk berkomunikasi serta menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya. Media pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi mudah dipahami serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat guna (Nuritta, 2018). Husniyatus (2017) menyatakan bahwa media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedekimian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari guru terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik mampu untuk memahami materi yang guru sampaikan. Selain itu, media pembelajaran dapat menjadi stimulus atau pemicu bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan visual, auditori, dan keterampilannya (Rusman, 2017:216). Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk menumbuhkembangkan kemampuan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan mengamati materi yang dapat berisikan gambar, teks, maupun video sehingga peserta didik mampu melakukan pengamatan dengan baik, memahami poin-poin materi, menghafal materi dan dapat menunjukkan kemampuan psikomotorik dengan mendemonstrasikan, membuat atau memproduksi sesuatu. Setelah peserta didik dapat memahami dengan daya fikir (kognitif) dan dengan keterampilan (psikomotorik), maka diharapkan peserta didik dapat memunculkan kemampuan kompetensi afektif berupa menerima dan menanggapi materi yang disampaikan, menilai, mengelola ataupun menghayati materi yang guru berikan.

Berbagai faktor harus guru perhatikan dan dipertimbangkan untuk pemilihan media pembelajaran guna menumbuhkembangkan kompetensi kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik. Ihsana (2017:154) menyatakan bahwa salah satu faktor yang harus guru perhatikan adalah efisiensi penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan waktu, tenaga, ataupun biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mempertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak kegiatan belajar mengajar, guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dan minimnya variasi penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Guru sering kali menggunakan media pembelajaran seperti *slide Powerpoint* yang dimana peserta didik hanya dapat melihat materi yang ditampilkan, dan guru seringkali memberikan soal melalui *slide Powerpoint* yang dimana peserta didik hanya dapat mengerjakan soal tersebut melalui buku tulis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peserta didik hanya

dapat mengerjakan soal-soal tugas menggunakan buku tulis sehingga akan lebih boros penggunaan buku tulis dan alat tulis, serta hal ini sudah monoton. Dari banyaknya permasalahan terhadap kegiatan belajar mengajar, dan dari berbagai media pembelajaran, terdapat salah satu perangkat lunak yang mempunyai banyak kelebihan jika digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu *Microsoft Whiteboard*.

Microsoft Whiteboard merupakan perangkat lunak (aplikasi) yang banyak digunakan untuk pengajaran serta memungkinkan pengguna nya untuk menampilkan gambar, diagram ataupun tulisan secara *online* dalam satu kanvas digital yang dibagikan (*shared*) (Mendez et al, 2022). Kelebihan aplikasi *Microsoft Whiteboard* sebagai media pembelajaran adalah mampu memberikan opsi untuk memasukkan gambar ataupun video sehingga peserta didik dapat mengakses materi yang akan disampaikan sekaligus dapat memberikan peserta didik akses untuk mengumpan balik terkait dengan materi yang diberikan melalui tulisan ataupun gambar. Peserta didik juga dapat menjawab soal-soal tugas mata pelajaran di *Microsoft Whiteboard* sehingga peserta didik memungkinkan untuk lebih hemat dalam penggunaan kertas dan alat tulis. Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut, penggunaan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* diharapkan mampu mengurangi rasa bosan dan menambah kreativitas peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan lebih optimal. Dibalik sisi kelebihannya, terdapat sisi kekurangan dari *Microsoft Whiteboard*, yaitu harus disambungkan ke koneksi jaringan internet yang stabil dan secara terus menerus (*online*) sehingga akan memakan kuota data internet (tergantung pada lamanya penggunaan *Microsoft Whiteboard*), dan tidak bisa digunakan secara *offline*, adanya *bug* di dalam aplikasi, serta masalah *lag* di beberapa perangkat *smartphone* yang memungkinkan dapat menghambat kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru tentunya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Belajar sendiri menurut Skinner dalam Dimiyati & Mujiono (2015:9) ialah suatu perilaku yang dimana pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, serta jika orang tidak belajar, maka responnya akan menurun. Hamalik (2001:28) menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya. Gagne (1970) dalam Hapudin (2021:3) menjelaskan bahwa belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu kondisi eksternal berupa stimulus dari lingkungan, kondisi internal yang menggambarkan keadaan internal

dan proses kognitif peserta didik, serta hasil belajar yang menggambarkan informal verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif. Dengan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan sehingga terbentuk kebiasaan secara terus menerus dan dalam prosesnya, respon seseorang itu bisa menjadi lebih baik ataupun menurun. Setelah seseorang itu belajar, maka akan timbul hasil dari belajarnya tersebut.

Hamalik (2001:28) menyatakan bahwa hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada seseorang, misalnya yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, serta dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar ini akan tampak pada setiap perubahan tingkah laku manusia. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek (Hamalik, 2001:30). Aspek-aspek tersebut meliputi ; pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Jika melihat pada kegiatan belajar yang ada di dalam sekolah-sekolah, maka aspek perubahan tingkah laku manusia lebih khusus merujuk pada aspek pengetahuan, keterampilan, emosional dan sikap.

Dalam proses penelitian, *Microsoft Whiteboard* digunakan peneliti sebagai media pembelajaran untuk memberikan materi terkait penelitian geografi dan sebagai lembar kerja peserta didik. Kelebihan aplikasi *Microsoft Whiteboard* sebagai media pembelajaran yaitu mampu memberikan opsi untuk memasukkan gambar ataupun video sehingga peserta didik dapat mengakses materi yang akan disampaikan sekaligus dapat memberikan peserta didik akses untuk mengumpan balik terkait dengan materi yang diberikan melalui tulisan ataupun gambar. Peserta didik juga dapat menjawab soal-soal tugas mata pelajaran di *Microsoft Whiteboard* sehingga peserta didik memungkinkan untuk lebih hemat dalam penggunaan kertas dan alat tulis. Selanjutnya, guru sering kali menggunakan model pembelajaran ceramah ditambah dengan menggunakan media pembelajaran seperti *slide Powerpoint* yang dimana peserta didik hanya dapat melihat materi yang ditampilkan sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, dan guru seringkali memberikan soal melalui *slide Powerpoint* yang dimana peserta didik hanya dapat mengerjakan soal tersebut melalui buku tulis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peserta didik hanya dapat mengerjakan soal-soal tugas menggunakan buku tulis sehingga akan lebih boros penggunaan buku tulis dan alat tulis. Urgensi atau seberapa penting penggunaan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* dapat dikatakan

penting mengingat di era digital ini dengan penggunaan *smartphone* yang masif membuat peserta didik cenderung menghabiskan waktunya dengan menggunakan *smartphone*. *Microsoft Whiteboard* hadir sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan materi pembelajaran dan tugas pembelajaran, serta peserta didik yang memungkinkan dapat berekreasi memberikan jawaban langsung terkait tugas pembelajaran melalui *smartphone* sehingga peserta didik dapat menghemat kertas dan alat tulis.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Microsoft Whiteboard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X tentang materi penelitian geografi serta memberikan bukti empiris apakah media *Microsoft whiteboard* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran geografi. Media *Microsoft Whiteboard* digunakan sebagai media pembelajaran visual dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi Penelitian Geografi sehingga dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu; mengetahui, memahami dan merancang Penelitian Geografi untuk meneliti fenomena geosfer, yang dimana mengharuskan peserta didik untuk mengetahui, dan memahami materi Penelitian Geografi serta berkolaborasi membuat laporan Penelitian Geografi.

Penelitian geografi merupakan kegiatan ilmiah yang bertujuan menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran data untuk mencari pemecahan masalah geosfer . berbagai Jenis-jenis penelitian berupa ; berdasarkan tujuan: eksploratif (bertujuan untuk melakukan eksplorasi guna menambah pengetahuan), deskriptif (bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu fenomena geosfer), dan eksplanatif (bertujuan untuk mengetahui alasan mengapa suatu fenomena terjadi). Berdasarkan bentuk dan metode pelaksanaan: Studi kasus, survei, dan eksperimen. Berdasarkan metode penelitian : Kualitatif (mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena) dan kuantitatif (jenis data dalam bentuk numerik (angka). Materi penelitian geografi ini sangat penting dipelajari untuk peserta didik karena membantu peserta didik untuk mempelajari berbagai fenomena geosfer sehingga dapat mengetahui sebab akibat fenomena geosfer, mengetahui proses terjadinya fenomena geosfer, mengetahui adakah hubungan antar fenomena terhadap fenomena lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Materi penelitian geografi juga melatih peserta didik untuk membuat laporan penelitian geografi yang sistematis. Sampai saat ini, peneliti masih kesulitan mencari data tambahan dari penelitian lain terkait dengan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* dikarenakan jumlah penelitian yang

terbatas, sehingga menambah motivasi peneliti untuk menggunakan *Microsoft Whiteboard* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 42 Jakarta dengan sampel 2 kelas, yaitu kelas kontrol berupa kelas X7 dan kelas eksperimen yaitu kelas X8.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Guru banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan *Power Point* serta minim menggunakan media pembelajaran lainnya.
- b. Koneksi internet dibutuhkan untuk menjalankan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard*, dan apabila tidak ada koneksi internet, maka media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* tidak dapat digunakan.
- c. Media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* merupakan perangkat aplikasi lunak (*software*) yang memiliki banyak kelebihan dan kekurangan.
- d. Ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard* terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *Microsoft Whiteboard* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X tentang Penelitian Geografi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah pada penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah penggunaan media *Microsoft Whiteboard* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X tentang Penelitian Geografi ?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berguna untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Microsoft Whiteboard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X tentang Penelitian Geografi. Dalam kegunaan teoritis, penelitian ini diharapkan berguna untuk memberikan manfaat dan informasi terkait dengan media pembelajaran *Microsoft Whiteboard*, serta sebagai rujukan tambahan untuk penelitian bagi para peneliti.

Dalam kegunaan praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti maupun orang lain yang membaca penelitian ini serta bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi informasi terkait media pembelajaran *Microsoft Whiteboard*.



Intelligentia - Dignitas