

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidik dan peserta didik. Belajar menjadi suatu proses manusia untuk mendapatkan berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap yang dimulai dari sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Mengajar adalah pemberian materi, pelaksanaan evaluasi, dan sebagainya (Suharti et al., 2020). Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang sengaja diciptakan dengan membelajarkan peserta didik melalui pemanfaatan bahan, dan harus terjadi adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik sebagai pengajaran guna mencapai tujuan pengajaran.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia baik bagi individu maupun bangsa dan negara. Pendidikan sebagai bagian dari kehidupan manusia di era global yang dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal (Bakhrudin et al., 2021). Peningkatan kualitas pendidikan peserta didik dapat dilihat dari instrumen prestasi belajar peserta didik, karena keberhasilan atau prestasi belajar bagus maka hasilnya akan maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan proses pembelajaran yang baik dan aktif dengan proses timbal balik dari interaksi antara pendidik dan siswa, karena pendidik menjadi suatu faktor keberhasilan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Pengaruh globalisasi pada saat ini menjadikan teknologi semakin canggih, sehingga membuat pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovasi dengan perkembangan peserta didik saat ini. Peserta didik tentunya tidak asing dengan teknologi karena mereka saat ini termasuk kedalam generasi Z yang disebut merupakan generasi *pro gadget* dan lebih terbiasa dengan memanfaatkan teknologi internet. Dengan demikian internet merupakan sarana media pembelajaran dengan

mempengaruhi cara manusia dalam berinteraksi khususnya sarana komunikasi menyampaikan pesan. Salah satunya yaitu media *Video Blog (vlog)* berbasis media audio visual yang berisi pendapat opini, ceritera atau aktivitas sehari-hari.

Pradigma pembelajaran saat ini sangat beragam, salah satunya yaitu pembelajaran hanya berpusat dengan pendidik sebagai sumber belajar, sehingga pendidik akan mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas sedangkan peserta didik hanya bersifat pasif. Pradigma permasalahan selanjutnya yang sering terjadi seperti, kesulitan peserta didik yang mengalami kejenuhan saat pembelajaran sehingga membuat siswa pasif dan kurang mendukungnya dalam memecahkan masalah, menemukan konsep sendiri, memaknai informasi yang didapat, dan hasil belajar yang rendah (Asmuni, 2020). Hal tersebut membuat nilai peserta didik pada saat ini sangat menurun dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu pembelajaran pun dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa salah satu pradigma pembelajaran adalah pendidik yang mendominasi proses belajar mengajar (*Teaching Center*) dan peserta didik hanya bersifat pasif. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti ingin menerapkan salah satu model pembelajaran yang berfungsi untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengamati, dan menyimpulkan suatu kegiatan yang telah dilakukan yaitu dengan model *Discovery Learning*. Model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran dengan cara belajar mencari dan menemukan sendiri, sehingga pendidik hanya menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi peserta didik diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah (Ardyansyah & Fitriani, 2020). Model *discovery learning* ini membuat peserta didik belajar dengan penemuan, seperti akan dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya tidak dipahami, sehingga membuat peserta didik akan mencari jalan pemecahan sendiri.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan. Sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, geografi merupakan

ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat, dan mendorong solusi perbaikan kehidupan karena kajian geografi adalah hubungan manusia dan lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022).

Pembelajaran geografi akan lebih efektif jika menggunakan suatu alat peraga atau sebuah media, bahkan dapat menggunakan keadaan lingkungan sekitar. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi yaitu peta, gambar, realita, *handout*, grafik, buku teks, *slide tipe*, *filmstrip*, dan gambar bergerak. Hal tersebut menjadikan, peneliti menggunakan media audio visual berupa *Video Blog (Vlog)* dengan memanfaatkan keadaan lokasi lingkungan sekitar pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Dalam *vlog* tersebut menampilkan gerak yang dapat menggambarkan suatu bentuk keadaan asli, dan video objek yang bergerak bersama dengan bantuan suara yang sesuai sehingga dapat memberi daya tarik tersendiri (Mahmudah, 2020).

Peneliti menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, karena model tersebut merupakan suatu model yang membuat peserta didik belajar dengan penemuan informasi baru dengan bahan pelajaran yang disajikan pendidik dalam bentuk tidak final. Pemakaian model *discovery learning* akan lebih berinovasi dengan bantuan media audio visual berupa media *vlog* yang di dalamnya akan menampilkan sebuah video gerak dengan menggambarkan suatu bentuk asli berupa materi yang diangkat oleh peneliti yaitu materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Dengan pemakaian media *Video Blog (Vlog)* dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dapat menumbuhkan penemuan informasi baru sehingga peserta didik dapat menyimpulkan hasil penemuan masalah sendiri, dan dapat membangkitkan keinginan serta membuat motivasi dalam kegiatan belajar meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di SMAN 2 Ciamis, dapat diketahui melalui wawancara guru bahwa hasil belajar geografi peserta didik masih rendah. Dari pernyataan dan permasalahan tersebut, terjadi banyak faktor yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi di sekolah. Faktor-faktor tersebut salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik yang rendah sehingga mengakibatkan perhatian terhadap pelajaran yang kurang,

memiliki ketergantungan kepada orang lain, semangat belajar rendah, dan kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran geografi. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang cenderung pasif dalam pemahaman mereka mengenai materi pun kurang, saat pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya atau menjawab peserta didik hanya diam karena mereka bingung apa yang harus ditanyakan atau dijawab.

Hal tersebut menjadikan di SMAN 2 Ciamis proses pembelajarannya masih berpusat pada pendidik dan peserta didik hanya bersifat pasif, sehingga membuat peserta didik lebih banyak mendengarkan tanpa melakukan aktivitas pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari semangat belajar peserta didik dalam menerima materi, tidak tertarik dengan materi yang disampaikan karena pembelajaran yang digunakan masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan suatu penelitian yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang dimana nantinya peserta didik diberikan waktu untuk menemukan masalah-masalah, contoh dan pengertian-pengertian baru. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Vlog* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik** (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis?

1.3. Definisi Operasional

- A. Model *Discovery Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang dianjurkan dengan proses pembelajarannya diharapkan peserta didik tidak hanya disajikan dengan pembelajaran tetapi peserta didik dapat mengorganisasikan sendiri, sehingga peserta didik mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Prasetya, 2021).
- B. Media *Video Blog* atau yang biasa disebut *Vlog* adalah suatu *blog* yang berwujud video berisikan ceritera atau aktivitas sehari-hari yang berada di dalam video dan dapat diunggah di situs sosial media seperti *youtube* (Latifah & Arsanti, 2022).
- C. Motivasi Belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan keinginan belajar peserta didik, yang berarti bahwa motivasi belajar dapat berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran (Arianti, 2018).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.
2. Mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *vlog* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.

1.5. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang penulis susun diharapkan dapat memberikan kegunaan dan manfaat bagi masyarakat umum dan khususnya pada dunia akademisi.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Manfaat secara teoritis
 - a. Guna mengetahui tahapan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.
 - b. Guna mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *vlog* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna

di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.

B. Manfaat secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat, yaitu :

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi/hasil belajar peserta didik dalam rangka perbaikan pembelajaran Geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan model pembelajaran saat ini.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran geografi dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*.

c. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan dapat menambah pengetahuan serta kemampuan yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran geografi dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*.