

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan kesatuan dari ilmu dan pengetahuan yang diharapkan mampu memberikan penanaman nilai dan pewarisan kebudayaan kepada generasi ke generasi. Pembelajaran sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat (Suardi, 2018). Pembelajaran juga merupakan aktivitas yang diorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya. (Nasution dalam Festiawan, 2021). Defenisi terkait pembelajaran mengerucut kepada pernyataan bahwa: pembelajaran dilakukan oleh dua pihak yakni pendidik dan peserta didik. Proses yang terjalin antara keduanya adalah interaksi, Tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik memperoleh pengetahuan maupun keterampilan.

Pembelajaran yang diberikan di sekolah salah satunya adalah Pembelajaran IPS yang membantu siswa dalam mengadaptasi bentuk perubahan dalam masyarakat. Pembelajaran IPS telah diperkenalkan pertama sekali pada tahun 1975 (Widodo et al., 2020). Dalam proses perkembangannya pembelajaran IPS pada hakikatnya banyak mengadopsi dan mengadaptasi pemikiran sosial studi dari NCSS (Supriya dalam Widodo et al., 2020). Karakteristik pembelajaran IPS merupakan kombinasi multi disiplin ilmu sosial seperti : sejarah, geografi, ekonomi antropologi dan ilmu hukum (Kenedi, 2023).

Pendapat para ahli mengenai pembelajaran IPS tersebut mengacu kepada pembelajaran yang berkaitan fenomena yang terjadi pada masyarakat. Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk sikap toleran dan menghargai keragaman. Perubahan sosial bersifat pasti sehingga manusia memerlukan kemampuan dalam beradaptasi dengan perubahan yang muncul. Pola perubahan pada masyarakat dipandang menjadi fenomena dalam ilmu-ilmu sosial. IPS sebagai kajian yang erat dengan ilmu-ilmu sosial dan diajarkan dalam pendidikan di sekolah menjadi salah satu sarana belajar siswa untuk dapat beradaptasi dalam lingkungan sosial yang kian berubah secara cepat. Perubahan besar yang terjadi dalam masyarakat kini adalah revolusi pada literasi digital (Rohman et al., 2024). Ironinya Pembelajaran IPS di sekolah yang bertujuan menumbuhkan sikap siaga generasi muda terhadap perubahan di dalam masyarakat tidak serta-merta membuat pembelajaran dipandang penting. Fenomena mengenai rendahnya motivasi belajar siswa merupakan temuan peneliti pada saat mengadakan observasi.

Guru mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran yakni pada proses persiapan, pembelajaran dan proses evaluasi pembelajaran IPS (Asrina dalam Rahmawati & Zidni, 2019). Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS yang dihadapi oleh guru diantaranya keluasan materi dan perbedaan kemampuan siswa sehingga diperlukan sebuah pemecahan permasalahan dalam pembelajaran (Kenedi, 2023). Kesulitan yang dihadapi tersebut menjadi faktor penyebab siswa kurang termotivasi untuk belajar IPS. Persiapan guru berhubungan kepada berbagai hal dalam pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran.

Motode pembelajaran IPS yang cenderung monoton merupakan salah satu masalah yang tengah dihadapi oleh guru maupun siswa. Kejenuhan tidak jarang terjadi karena mendapatkan pembelajaran dengan metode yang sama. Jenuh secara harafiah berarti penuh sehingga tidak mampu lagi untuk memuat apapun (Syah dalam Asri Purnama & Rianto, 2023). Kejenuhan ini akan berpengaruh kepada kondisi fisik dan mental siswa, sehingga dalam pembelajaran IPS siswa tidak mampu untuk berkonsentrasi. Peneliti menghubungkan kondisi ini dengan motivasi belajar sebab indikasi kurang motivasi adalah jenuh.

Motivasi adalah faktor pendorong siswa untuk giat, tekun, ulet dalam pembelajaran (Ardiansyah & Rochmawati, 2022) Motivasi juga merupakan usaha yang dilakukan untuk mencapai hal tertentu (Emda dalam Ardiansyah & Rochmawati, 2022). Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu fokus peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang motivasi siswanya rendah karena dianggap sulit adalah pelajaran IPS (Alifiah, 2021). Hal ini dikarenakan cakupan materi IPS yang luas sehingga sangat sulit bagi siswa untuk dapat mempelajari keseluruhan, bahkan menjadi beban bagi siswa. hal ini yang memicu tumbuhnya rasa bosan siswa terhadap kegiatan pembelajaran IPS. Sedangkan dari sudut pandang pendidik motivasi siswa dalam pembelajaran IPS rendah karena:

- 1) terlalu mengampangkan mata pelajaran IPS,
- 2) Faktor lingkungan keluarga yang kurang mendukung,
- 3) suasana kelas yang kurang menyenangkan,

- 4) rasa malas peserta didik dalam membaca sehingga penyerapan materi menjadi tidak maksimal,
- 5) kurangnya variasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu hal yang penting. Motivasi belajar pada mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar IPS (Dewi dalam N.K. Mardani et al., 2021). Tinggi atau rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada saat pembelajaran, Siswa yang memiliki motivasi baik dalam pembelajaran IPS akan merasa senang dan mempergunakan energinya dalam pembelajaran IPS sehingga semangat yang akan diberikan oleh siswa dapat terlihat. Sebagai gambaran awal peneliti melakukan sebuah *survei* kepada sebanyak 110 siswa di SMAN 2 Gianyar terkait motivasi siswa kelas X pada mata pelajaran IPS, dari 110 Responden yang merupakan siswa SMA kelas X dari beragam kelas di SMAN 2 Gianyar, Sebanyak lebih dari 50% menyatakan sikap biasa saja dalam Pelajaran IPS, hanya 20 % menyatakan cukup memiliki minat dan hanya 10% sangat minat.

Peneliti melihat bahwa angka ini masih bisa ditingkatkan sehingga siswa yang menyukai pelajaran IPS menjadi meningkat. Namun diperlukan sebuah cara yang dapat dilakukan untuk dapat mewujudkan peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Dewasa ini Pembelajaran IPS di SD dan SMP diajarkan secara terangkum, berbeda dengan pembelajaran IPS di SMA. Merujuk kepada kurikulum merdeka bahwa pembelajaran IPS di kelas X SMA diajarkan secara terpisah namun ada keterkaitan yang kuat antar sesama mata pelajaran IPS di kelas X diantaranya: Modul mata pelajaran Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah terangkum menjadi satu paket

begitu pula pemberian penilaian mata pelajaran tersebut dirangkum menjadi IPS pada raport siswa. meskipun pada dasarnya capaian pembelajaran yang diharapkan pada masing-masing mata pelajaran berbeda, namun saling melengkapi menjadi IPS khususnya pada kelas X. hal ini pula yang menjadi dorongan bagi peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPS di SMA. Materi yang dijadikan pengembangan media adalah “Lembaga Sosial” pada mata pelajaran Sosiologi yang akan dimaksudkan peneliti menjadi pembelajaran IPS sebab adanya dasar-dasar yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode dan strategi tradisional kurang dapat memberikan ruang dan waktu kepada siswa untuk merasakan pengalaman belajar berbasis digital. Pembelajaran yang memandirikan siswa atau pembelajaran berpusat kepada siswa membutuhkan motivasi dari dalam diri siswa tersebut. selain itu membutuhkan kepekaan siswa terhadap gejala dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungannya, namun disisi lain motivasi siswa dalam membaca turut menjadi permasalahan yang kini dihadapi oleh guru disekolah. Dunia Pendidikan membaca merupakan proses kognitif (Intaniasari & Utami, 2022). Tingginya motivasi dalam melakukan literasi dapat membantu siswa dalam mencapai keberhasilan namun sebaliknya rendahnya motivasi siswa dalam melakukan literasi akan menjadi ancaman.

Pesatnya perkembangan industri pada 4.0 memunculkan fenomena sosial pada remaja, Generasi saat ini termasuk siswa SMA kurang mampu dalam memilah informasi dan cenderung mengesampingkan etika dan moral dalam berkomunikasi sehingga menimbulkan berbagai masalah di sosial media (Wahidah dalam Arizal et al.,

2021). Banyaknya jumlah informasi yang ada diinternet membuat adanya kesulitan dalam mendapatkan informasi yang benar. Kenyataannya sekitar 175,4 juta jiwa penduduk indonesia telah menggunakan internet, peringkat pertama pengguna berada pada usia 13-17 tahun dan rentang usia ini juga menempati posisi ketiga tertinggi pada penggunaan sosial media (Kemp dalam Fazry & Nurliana Cipta Apsari, 2021). dayatarik untuk bersosial media adalah Objek yang berupa gambar, tulisan dan video yang mudah untuk di nikmati. Pada kenyataannya penggunaan teknologi ini selain memberikan dampak positif khususnya untuk efektifitas interaksi namun juga menemukan kesulitan dalam mengontrol informasi yang ditawarkan. aktivitas pengguna tidak dapat dibatasi secara berkala. Angka penggunaan media sosial facebook, Instagram, Twitter hingga Whatsapp yang tinggi menjadi faktor utama pengguna menjadi kurang menghiraukan proses validasi informasi menjadikan berita *Hoax* menyebar luas dan memberikan pemahaman yang keliru (Masril & Lubis, 2020).

Remaja sebagai pengguna internet peringkat pertama dan ketiga pada penggunaan sosial media tidak jarang terlibat dalam penyimpangan sosial yakni perundangan di sosial media atau sering dinamakan dengan *Cyberbullying*, sebagai efek penggunaan media yang bebas dan kurangnya proses validasi sehingga aktivitas perundangan dengan memanfaatkan media digital menjadi permasalahan dalam pemanfaatan media digital. Kejahatan-kejahatan bermunculan seiring dengan perkembangan teknologi dalam komunikasi (Maulana, 2020).

Kejahatan yang dimaksudkan salah satunya adalah melakukan perundungan dunia maya, terkait hal tersebut peneliti mengadakan *survei* untuk meninjau pemahaman siswa terhadap literasi digital dari 30 siswa SMAN 2 Gianyar kelas X. Hasilnya menunjukkan bahwa masih perlu pembelajaran siswa terhadap penggunaan sosial media sebagai bagian dari Literasi Digital.

Teknologi komunikasi yang bersifat interaktif dan kreatif pada sosial media sebagai candu untuk generasi muda karena dikemas dengan cara yang relevan dengan kondisi perkembangan kognitif remaja. Hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan yang memaksimalkan media pembelajaran IPS dengan konsep media sosial. Siswa SMA adalah remaja dalam masa pertumbuhan yang mampu menyerap informasi dengan baik, maka peneliti merasa perlu mengoptimalkan hal tersebut. Pengolahan informasi dimulai dari stimulus yang diberikan dengan berbagai macam cara dan strategi. Informasi disampaikan menggunakan strategi yang bervariasi. Agar dapat mengoptimalkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran IPS di SMAN 2 Gianyar, maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPS. Media Pembelajaran berbasis 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) merupakan sebuah gagasan yang ingin dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar IPS dan meningkatkan literasi digital pada siswa kelas X SMAN 2 Gianyar. Pendekatan berbasis 3V ini menggunakan penekanan pada sebuah konten pembelajaran yang menyajikan adanya teks, suara dan gambar yang mengilustrasikan nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Ditengah tingginya minat remaja pada media sosial yang berbasis konten gambar dan video maka

peneliti akan mencoba untuk menerapkan pembelajaran IPS dengan membuat konten video menarik yang memiliki 3 unsur penting dalam sebuah komunikasi dan penyampaian informasi. Media pembelajaran dengan video pada dasarnya sudah banyak diterapkan, namun peneliti menerapkan 3 unsur penting (*Verbal, Visual dan Voice*) dalam sebuah konten sekaligus sehingga menjadi pembeda dengan media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian peneliti mengadakan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Literasi Digital di SMAN 2 Gianyar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di SMAN 2 Gianyar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Permasalahan pembelajaran IPS dikelas X SMAN 2 Gianyar disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih cenderung tradisional dan kurang relevan dengan perkembangan zaman sehingga siswa merasa kurang memiliki motivasi.
- Pembelajaran IPS di kelas X SMAN 2 Gianyar belum memberikan perangkat belajar yang tepat untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari banyaknya padatnya materi yang membutuhkan Motivasi belajar yang baik.

- Pembelajaran IPS dengan melibatkan media digital masih belum maksimal sehingga siswa kelas X SMAN 2 Gianyar belum memahami dampak negatif dan penyimpangan yang ditimbulkan dalam penggunaan sosial media seperti; penyebaran berita bohong (*Hoax*) dan terlibat dalam perundungan dunia maya (*cyberbullying*).

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang ingin diteliti adalah terkait kendala dalam pembelajaran IPS. Diantara permasalahan tersebut yakni, pembelajaran IPS yang masih dilakukan dengan menggunakan metode yang tradisional dan kurang relevan kepada perkembangan zaman saat ini dan kurangnya pemahaman siswa kelas X SMAN 2 Gianyar terhadap literasi digital. Padahal kemampuan tersebut dibutuhkan remaja yang saat ini yang sangat dekat dengan penggunaan media sosial. Sehingga peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti kepada motivasi belajar dan literasi digital pada pelajaran IPS siswa kelas X SMAN 2 Gianyar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

- 1.4.1 Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran IPS dengan berbasis 3V di SMAN 2 Gianyar ?
- 1.4.2 Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran IPS berbasis 3V dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa SMAN 2 Gianyar?

## 1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan berbasis 3V di SMAN 2 Gianyar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan Keefektifan Media Pembelajaran IPS berbasis 3V dalam meningkatkan Motivasi Belajar dan pemahaman Literasi Digital siswa SMAN 2 Gianyar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Pendidikan sosial serta memaksimalkan proses pembelajaran di SMAN 2 Gianyar, memperkaya strategi dan metode dalam pembelajaran dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis 3V (*Verbal, Visual dan Voice*).

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun yang menjadi manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhannya pada saat ini.

b. Guru

Guru mendapatkan Pengalaman, keterampilan dan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan konsep 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) guna meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa maupun literasi digital.

c. Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dalam mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan literasi digital. Serta mendapatkan masukan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media belajar IPS selanjutnya.

d. Lembaga

Lembaga dalam hal ini sekolah mendapatkan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya pada mata pelajaran IPS saja namun pada mata pelajaran lain yang ada di sekolah.

### 1.7 . Penjelasan Istilah

Penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Digital di SMAN 2 Gianyar”, berusaha menjelaskan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis informasi bentuk *verbal*. Komunikasi *verbal* adalah proses penyampaian menggunakan simbol dan

pesan yang dilakukan menggunakan satu kata atau lebih (Kusumawati dalam Lani et al., 2021). Biasanya dapat dilakukan dengan *Oral* (lisan) dan *Written* (tertulis). Penyampaian makna tersebut diharapkan dapat menghasilkan efek kognitif, afektif dan konatif yang mana ini berarti berhubungan dengan pembentukan pengetahuan, sikap dan tingkah laku sebagai respon komunikasi, Komunikasi *verbal* juga merupakan penyampaian pesan melalui kata-kata baik tertulis/symbol maupun secara lisan (Nuraflah et al., 2019). Makna yang ingin disampaikan dalam komunikasi *visual* dapat dilihat menggunakan indera mata (Andhita, 2021). Kesimpulannya komunikasi *visual* merupakan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah objek *visual*. Kesamaan menangkap makna akan sebuah simbol yang diberikan oleh komunikator (pemberi informasi) terhadap komunikan (penerima informasi), hal ini menjadi sangat penting agar komunikasi *visual* tersebut mampu bekerja sebagai bahasa dalam komunikasi. Pembelajaran menggunakan strategi pendekatan 3V (*Verbal, Visual* dan *Voice*) diharapkan dapat memberikan stimulus terhadap panca indera siswa sehingga mencapai ingatan jangka pendek diteruskan kepada ingatan jangka panjang. Stimulus yang diberikan diharapkan dapat digunakan dalam menghadapi perbedaan gaya belajar siswa. Selain itu penyampaian pesan atau pembelajaran dengan 3V mampu meningkatkan motivasi belajar serta literasi digital dalam Pembelajaran IPS.

Upaya Peningkatan motivasi dapat dilakukan dengan menggunakan konsep pemanfaatan teknologi berkembang pada abad 21 ini. Sosial media yang merupakan produk teknologi selain sebagai media hiburan dan sangat ramai pengguna dapat dipergunakan sebagai penyebarluasan informasi (Dewi, 2021). ketertarikan generasi muda saat ini terhadap media sosial dapat dijadikan sebuah motivasi bagi peneliti dalam mengadakan pengembangan media Pembelajaran berbasis sosial media, peneliti mencoba menghubungkan pembelajaran dengan media sosial. Hal ini diharapkan mampu mendukung motivasi belajar dan pengembangan literasi digital. Karakteristik media sosial mengedepankan aktifitas pertukaran dua arah, berkolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk *Verbal*, *Visual* dan *Audiovisual* (Clara Sari, 2018). Tingginya minat siswa dalam mengakses dan bermain sosial media menjadi potensi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis sosial media.

### **1.8 Rencana Publikasi**

Hasil dan Pembahasan dari penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (*Verbal*, *Visual*, dan *Voice*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Digital di SMAN 2 Gianyar akan di publikasikan dalam bentuk tesis sebagai persyaratan dalam menyelesaikan program Pascasarjana Pendidikan IPS dan dalam bentuk artikel ilmiah pada Jurnal eletronik terakreditasi.