

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada struktur Kurikulum 2013 yang wajib diajarkan kepada siswa dan menjadi pelajaran yang sudah diampu sejak jenjang pendidikan Sekolah dasar. Pernyataan ini terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Th. 2006 tentang Standar Isi.

Pembelajaran IPS di sekolah merupakan gambaran kajian sistematis dan koordinatif dari disiplin ilmu-ilmu salah satunya yaitu Ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu studi yang masuk ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sesuai dengan yang dikemukakan oleh *National Council For Social Studies (NCSS)* salah satu lembaga yang berasal dari Amerika Serikat mendefinisikan dan merumuskan pengertian *Social Studies* sebagai berikut:

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as well as appropriated content from the humanities, mathematics, and natural sciences* Nasution dalam Anggraini (2020:90).

Menurut Nurdyansah dalam Cahyo Nugroho dan Hendrastomo (2021: 59) Salah satu ciri khas kurikulum 2013 adalah pengaplikasian bagi pendidik untuk memancing siswa dalam memunculkan rasa keingintahuannya sebelum dan pada saat pembelajaran berlangsung, tidak memusatkan pada guru lagi tetapi lebih menekankan pembelajaran yang lebih inovatif atau bersifat *student centered*. Pembelajaran *student centered* merupakan pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*).

Pendidik harus mencari ide yang kreatif dan inovatif mulai dari menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa,

memvariasikan media pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mampu mendorong siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dengan menyenangkan, serta siswa dapat belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun pembelajaran dikelas (Islamiyah 2017: 38).

Salah satu upaya untuk mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan ialah dengan memanfaatkan lajunya perkembangan teknologi yang semakin pesat, sekaligus untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya berbagai macam trobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Hal tersebut akan terus menghasilkan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong beradaptasi dengan cepat. Dalam proses pembelajaran penggunaan serta pemanfaatan teknologi di kelas telah menjadi kebutuhan sekaligus menjadi tuntutan di era global saat ini Rijal dan Jaya dalam Salsabila dan Aslam (2022: 6089).

Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih peka untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah tersampaikan ke dalam diri peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberi bantuan dan kemenarikan tersendiri terhadap peserta didik, dapat berpengaruh terhadap maksimal pencapaian tujuan pembelajaran terutama dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Islamiyah (2021: 5) menegaskan bahwa Semakin baik media pembelajaran yang dipakai, maka semakin efektif pula proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Agustien, dkk (2018: 20) asumsi secara umum di lapangan, pembelajaran IPS belum sesuai harapan dan siswa masih kurang berminat

dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kenyataannya yang terjadi di sekolah belum banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, pendidik jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Padahal pada kenyataannya Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran karena pendidik berinteraksi langsung dengan peserta didik.

Pembelajaran IPS yang dikenal oleh kebanyakan siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan menjadi isu tersendiri dalam dunia pendidikan, kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu faktor pelajaran IPS dianggap oleh kebanyakan siswa sebagai pelajaran yang menjenuhkan. Pembelajaran IPS sebagian besar masih menggunakan buku ajar yang bersifat konvensional. Akibatnya, banyak kritikan ditujukan kepada guru IPS terutama dalam daya kreasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hal ini senada dengan hasil kajian Setyowati dan Firmansyah (2018) dalam (Abd Ghofur 2020, 144) yang menguraikan tentang fakta yang terjadi di sekolah bahwa tidak semua siswa memiliki persepsi yang positif terhadap pembelajaran IPS. Materi IPS yang diajarkan di sekolah cenderung bersifat tekstual. Hal ini bisa diketahui dari guru yang lebih banyak mengajarkan konsep-konsep yang ada dalam buku dan tidak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan asumsi tersebut peneliti mengadakan wawancara dengan guru IPS dan siswa kelas VII MTs Al Ikhlas Losari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS MTs Al Ikhlas Losari, bahwasannya banyak peserta didik yang kurang aktif atau pasif ketika proses pembelajaran IPS dan rata-rata hasil wawancara dengan siswa kelas VII tersebut menjelaskan pembelajaran IPS terbilang monoton dan membosankan, proses pembelajaran yang kurang inovatif menjadikan rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran IPS. Pembelajaran tidak memfokuskan pada keaktifan siswa sehingga siswa merasa jenuh, tidak hanya itu siswa juga kurang memahami materi dan pada proses pembelajaran IPS belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi.

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa kelas VII MTs Al Ikhlas Losari pada mata pelajaran IPS peneliti akan melakukan penelitian terkait pemanfaatan media baru dalam pembelajaran melalui desain media pembelajaran *Google Site* berbasis *Website* sebagai sumber belajar siswa.

Menurut B.Uno dan K.Marruf (2016: 171) “Pembelajaran berbasis laman merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis laman atau yang lebih dikenal *Website* adalah halaman yang menampilkan suatu informasi yang di sediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses secara mudah oleh siapapun, kapanpun, kapan saja dan dimana saja.”

Penelitian ini memfokuskan pada materi Kegiatan Ekonomi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. Materi Kegiatan Ekonomi tercantum pada standar kompetensi kelas VII SMP semester II. Materi Kegiatan Ekonomi dalam proses kegiatan belajar mengajar masih kurang diminati oleh siswa padahal materi ini terbilang penting karena menyangkut permasalahan pada kegiatan sehari-hari. Materi ini masih diajarkan secara konvensional menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa merasa bosan.

Melalui pengembangan *website*, Materi Kegiatan Ekonomi dapat ditampilkan secara menarik dan menyenangkan melalui gambar, suara dan video. Sedangkan untuk guru, penyampaian materi ini bisa disampaikan lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti berminat untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian skripsi dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran dengan judul penelitian **“Desain Media Pembelajaran *Google Sites* Berbasis *Website* Dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII”**

## 1.2 Rasional Penelitian

Konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS masih sulit dipahami peserta didik, karena didalamnya memuat banyak disiplin ilmu sehingga cakupan pembelajaran sangat luas. Oleh karena itu perlu kreativitas dan inovasi dari guru seperti mengembangkan kreatifitasnya dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan sehingga akan tercapai kompetensi yang diharapkan.

Hal ini dikarenakan guru menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dimana guru menjadi pengelola dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi pendidikan yang selalu berubah-ubah. Menurut Sapta dalam Islamiyah (2017: 38) Keberadaan media memang sangat penting dalam pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Media ajar dapat berfungsi sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sedangkan bagi siswa digunakan sebagai alat bantu dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan mendukung hasil belajar siswa.

Media adalah salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Dikatakan oleh Ruth Lautfer dalam Tafonao (2018: 103) bahwa “Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.” Menurut Kemp dan Dayton dalam Islamiah (2021: 6) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan; 2) menyajikan informasi; dan 3) memberi instruksi. Dari sini dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor munculnya minat belajar peserta didik.

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan pembelajarannya akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Tobamba, dkk 2019: 373).

Siswa yang berminat akan lebih perhatian dan akan lebih ingin tahu terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran IPS, pengembangan minat siswa perlu ditumbuhkan dalam diri siswa sedini mungkin. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha meningkatkan minat belajar siswa. Minat bukan saja dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, tapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan sesuatu. Dalam hal ini minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan dan memperoleh sesuatu.

Minat berkaitan dengan motivasi, karena minat merupakan dorongan dalam diri peserta didik dapat berasal dari dirinya sendiri (intrinsik) maupun dari lingkungan sekitar (ekstrinsik). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2012) dalam Frimar et al. (2012: 69) bahwa jenis motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datang dari luar diri seseorang yang timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari lingkungannya.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yaitu guru tidak berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran sehingga kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS dan dilatarbelakangi oleh fakta empirik bahwa guru tidak kreatif dalam memberikan pembelajaran sehingga kurangnya minat

siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dibatasi dengan subjek penelitiannya adalah siswa MTs Al Ikhlas Losari kelas VII 2022/2023 semester genap, materi yang akan digunakan untuk bahan penelitain akan dibatasi pada materi Kegiatan Ekonomi, dan desain media pembelajaran menggunakan laman *website google sites*.

### **1.3 Urgensi/Kebaharuan**

Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Padahal kalau mau dikaji lebih mendalam, IPS merupakan pelajaran yang penting, sebab didalamnya dibahas tentang berbagai bidang keilmuan, seperti sejarah, ekonomi, politik, geografi, teknologi, dan lain sebagainya. Pada materi IPS dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa sebagai sarana pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi kondisi sosial ditengah perkembangan teknologi informasi juga relevan untuk dijadikan momentum dalam mengembangkan pembelajaran IPS agar lebih inovatif lagi sesuai dengan perkembangan abad 21 (Abd Ghofur 2020: 145).

Seorang guru menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Maka dalam era digital ini, keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang guru (Purnasari dan Sadewo 2021: 3090).

Situasi ini membuat guru dituntut menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat senantiasa harus sejalan dengan kreativitas dari seorang guru dalam merancang pembelajaran.

Hamid dalam Salsabila dan Aslam (2022: 6089) menyatakan bahwa Media sebagai alat atau wadah penghubung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam

memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia et al. 2021). Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk dilakukan, Salah satunya inovasi media pembelajaran di era digital adalah media pembelajaran berbasis *web*. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Januarisman dan Ghufroon (2016: 169) bahwa Media pembelajaran berbasis *web* adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan inovasi yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *web* dapat membantu guru dalam memadukan antara pembelajaran secara *online* dan tatap muka. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Rahman et al. 2020). Media pembelajaran berbasis *web* ini mudah untuk diakses dan cepat tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan.

## **1.4 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimana desain media pembelajaran *google sites* berbasis *website* pada materi Kegiatan Ekonomi?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *google sites* berbasis *website*?
- 3) Apakah media pembelajaran *google sites* berbasis *website* dapat meningkatkan minat belajar siswa?

### **2. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yakni sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui desain media pembelajaran *google sites* berbasis *website* pada materi Kegiatan Ekonomi.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *google sites* berbasis *website* pada materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII.
- 3) Untuk mengetahui respon minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *google sites* berbasis *website*.