

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kegiatan belajar mengajar juga merupakan sebuah proses komunikasi, yaitu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Maka untuk memperlancar proses itu diperlukan juga media komunikasi, yang pada dunia pendidikan media itu dikenal dengan sebutan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. (Arsyad, 2011:2).

Pembelajaran geografi kurang menarik dimata siswa bahkan kalangan pendidik sendiri. Pembelajaran geografi hanya disajikan dengan menghafal pengertian dan nama-nama istilah saja, guru hanya berceramah siswa mendengarkan, sehingga berakibat pembelajaran geografi menjadi membosankan. Mengingat begitu pentingnya peranan pembelajaran geografi, maka perlu disajikan dalam bentuk imajinatif, menarik dan menyenangkan.

Terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi dalam pelaksanaannya tidak semua media tersebut dapat digunakan, harus disesuaikan dengan metode mengajar, kondisi siswa dan mata pelajaran yang dibahas, sehingga dengan penggunaan media tersebut diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dalam pembuatan media tidak selamanya harus mahal, media pembelajaran sederhanapun dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang penting dapat memberikan rangsangan terhadap siswa dan menjadikan proses

pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Belum tentu juga media pembelajaran yang mahal itu efektif dan efisien ketika digunakan dalam proses pembelajaran atau yang ada malahan mempersulit kegiatan belajar. Contohnya saja dalam penggunaan OHP dan Infocus dalam pembelajaran tidak dapat digunakan apabila terjadi pemadaman aliran listrik, yang ada kegiatan pembelajaran malahan terganggu karena media yang akan membantu dalam proses pembelajaran tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Penggunaan media membantu memperjelas pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami oleh seluruh siswa, terlebih apabila guru yang kurang cakap dalam menyampaikan dan menjelaskan materi. Disinilah peran sebuah media pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran. Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru sebagai pendamping siswa dalam proses mengajar hendaknya mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi siswa agar hasil belajar mereka meningkat. Namun kenyataan pemanfaatan media kurang dimanfaatkan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam penyajian pembelajaran geografi yang ada di Kelas X SMA Negeri 2 Gorontalo, masih ditemukan pembelajaran yang kurang efektif yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta keterlibatan siswa juga sulit untuk ditumbuhkan. Kondisi seperti inilah yang pada akhirnya akan

berdampak pada sulitnya siswa menguasai materi yang mengakibatkan nilai ulangan belajarnya tidak memuaskan, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak bisa mendapatkan nilai di atas standar capaian 75.

Dalam mengupayakan perbaikan pembelajaran tersebut, pemilihan penggunaan media games *puzzle*, sangat efektif karena siswa akan lebih senang dan berminat dalam belajar sehingga siswa merasa puas dengan situasi yang ada. Siswa akan senantiasa memahami materi yang diberikan guru dan hasil belajar akan meningkat. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media Games *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Siklus Batuan** ”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. kurangnya kreatifitas guru untuk memilih media pembelajaran
2. kurang motivasi belajar siswa
3. Banyak kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa
4. Metode yang digunakan lebih banyak berupa ceramah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media games *puzzle* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *chart*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *games puzzle* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *chart*

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, khususnya sebagai calon guru merupakan tempat untuk memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
2. Bagi guru, memberikan pedoman bagi guru agar dapat kreatif dalam pembuatan media *puzzle* sehingga dalam proses belajar mengajar siswa menjadi aktif
3. Bagi siswa, termotivasi sehingga senang belajar geografi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas atau inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru