

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada saat ini sangat diperlukan, guna untuk memberikan pengetahuan dan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui aspek-aspek pengetahuan itu sendiri. Kemajuan pendidikan dalam suatu bangsa pada dasarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya para pendidik harus terampil dan mampu mengendalikan situasi yang ada sehingga dapat memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan. Dengan adanya hal tersebut dibentuklah suatu kurikulum untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Widiyanti (2011 : 114) Mengemukakan bahwa:

“Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”

Kegiatan pembelajaran bukan lagi berpacu pada seluruh aktivitas guru melainkan monoton ke arah peserta didik, artinya siswalah yang berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran tersebut dengan mengasah kemampuan berfikir kreatif yang menghasilkan output intelektual dan emosional melalui kegiatan menganalisis, berbuat dan membentuk sikap kepribadian yang aktif dan kreatif

selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Guru hanyalah sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator bagi peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar, namun kenyataan yang terjadi bukanlah seperti yang diharapkan. Contoh kasus SMA Negeri 1 Kwandang dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran geografi, guru kurang mampu dan bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Ketidakmampuan tersebut disebabkan karena kurang terampilnya pendidik dalam memanfaatkan media dan menerapkan berbagai cara/strategi pembelajaran seperti guru harus mampu menggunakan metode, alat dan media pembelajaran yang tepat dengan melibatkan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran secara efektif.

Geografi adalah salah satu bagian ilmu alam yang lebih menekankan pada objek kajian yang berkaitan dengan bumi serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Bumi sebagai kajian utama dalam pembelajaran geografi cakupannya sangat luas. Oleh karena itu, belajar geografi bertujuan agar siswa memahami konsep-konsep geografi yang pada dasarnya bersifat abstrak. Melalui survei yang dilakukan pada saat pelaksanaan PPL 2 di SMA Negeri 1 Kwandang, pengamat menarik kesimpulan tentang permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut, terkhususnya pada mata pelajaran geografi. Pada dasarnya di kelas X banyak konsep geografi yang bersifat abstrak sehingga agak sulit dipahami oleh peserta didik, mengingat mereka baru lulus SMP, dan ketika berada di bangku SMA peserta didik hanya sebagian kecil yang memahami mata pelajaran geografi salah satunya pada materi gejala geosfer.

Siswa beranggapan mata pelajaran geografi sulit dan tidak menarik, sehingga mereka merasa tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Menurut Arsyad (2011: 9), untuk menarik perhatian peserta didik maka guru atau pendidik harus berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra melalui media pembelajaran. Media adalah salah satu sumber pengajaran dalam pembelajaran geografi yang dapat mengaitkan unsur lingkungan fisik dalam dimensi keruangan. Media tersebut dapat berupa media animasi, video/film dan media visual lainnya. Gejala geosfer dalam materi pelajaran geografi yang cenderung bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media yang tepat. Salah satu inovasi pembelajaran yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan kartu indeks dan media video interaktif. Kartu indeks dipergunakan sebagai upaya memudahkan peserta didik untuk mengingat konsep-konsep materi yang sedang dipelajari sedangkan video/film merupakan media yang dapat menjelaskan dengan lebih konkrit tentang fenomena yang terjadi di bumi.

Aktivitas belajar peserta didik tidak selamanya berlangsung baik dan wajar. Sehingga menimbulkan permasalahan lain yang terdapat pada hasil belajar siswa yang sangat rendah, hal tersebut terjadi karena peserta didik merasa tidak memahami materi yang diberikan oleh guru. Sedangkan hasil belajar yang diharapkan adalah mencakup kemampuan kognitif yaitu kemampuan berpikir. Hal ini disebabkan karena kurang tepatnya seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) sehingga siswa merasa

sulit untuk memahami dan menguasai konsep pembelajaran geografi secara menyeluruh. Peristiwa ini merupakan salah satu masalah yang muncul namun menjadi tantangan seorang pendidik untuk meningkatkan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi terkhususnya pada materi hidrosfer yang menjadi indikator keberhasilan dalam pembelajaran tersebut.

Melihat permasalahan tersebut maka di perlukan penelitian untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan kartu indeks dan media video interaktif dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut, berdasarkan materi yang disajikan yaitu konsep gejala geosfer pada materi hidrosfer.

Bertitik tolak uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Kartu Indeks dan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrosfer"*.

### **1.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran; 2) Peserta didik kesulitan dalam memahami fenomena gejala geosfer yang abstrak; 3) Rendahnya pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi; 4) Rendahnya nilai hasil belajar peserta didik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap

hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan kartu indeks dan media video interaktif dan kelas yang menggunakan model pembelajaran dengan media gambar, pada mata pelajaran geografi materi hidrosfer ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan kartu indeks dan media video interaktif dengan kelas control yang diberikan model pembelajaran kooperatif dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrosfer.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan yaitu :

- a. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan sumbangsi yang positif serta motivasi kepada guru lainnya untuk melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan berbasis media.
- c. Sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan media pembelajaran
- d. Memberikan pengalaman baru terhadap siswa sebagai sampel dengan menggunakan media pembelajaran yang asik, kreatif dan menyenangkan, berbasis *kartu indeks dan video interaktif* yang dapat menubuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses KBM di kelas.