

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan tidak dapat diperoleh begitu saja dalam waktu singkat, namun memerlukan proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil atau efek yang sesuai dengan proses yang dilalui. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai program pemerintah, antara lain penerapan kurikulum. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimulai tahun 2006 dan program pengembangan karakter yang dikenal dengan pendidikan karakter yang mulai diterapkan pemerintah tahun 2011 (Tanjung dan Ramadhani,2013).

Begitu pentingnya pendidikan, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, siswa, metode mengajar, media pembelajaran, keaktifan siswa maupun motivasi siswa itu sendiri dalam belajar. Komponen-komponen tersebut memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia khususnya mata pelajaran geografi dapat dilakukan melalui perbaikan dan perubahan kurikulum, guru, metode pembelajaran serta proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa yang pada

akhirnya dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan itu sendiri (Kusumawati, 2009).

Berdasarkan kebijakan nasional tentang pendidikan yang mengacu pada Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, maka mata pelajaran Geografi termasuk salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional bagi siswa SMA jurusan bidang studi IPS. Pada kenyataannya, geografi masih menjadi masalah bagi sebagian siswa. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) pada umumnya masih memandang geografi sebagai mata pelajaran yang tidak menarik dan kurang diminati siswa meskipun geografi menjadi mata pelajaran wajib untuk menyatakan sebuah kelulusan (Kusumawati,2009).

Fenomena yang sering dijumpai disekolah-sekolah baik sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Hal ini disebabkan guru ketika mengajar hanya memberikan penjelasan berupa pengertian, dan memberikan contoh tidak secara real terhadap siswa tanpa didukung oleh media pembelajaran.

Kenyataan sekarang ini merupakan suatu masalah dan tantangan bagi seorang guru atau pengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Salah satu penentu adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Agar dapat mengatasi hal ini, maka alternative yang harus dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan

Dari permasalahan diatas, diperlukan suatu tindakan atau usaha yaitu bagaimana caranya menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan paham terhadap materi yang akan dipelajari serta siswa tidak merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar, tindakan atau usaha tersebut yaitu Pemilihan dan penguasaan strategi mengajar yang tepat serta penguasaan keterampilan dasar mengajar. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu jalan keluar dari permasalahan diatas, karena tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Penulis juga menyadari bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan kerja sama, kreativitas, berpikir kritis serta ada kemauan membantu teman.

Penerapan media pembelajaran dengan bantuan komputer memungkinkan siswa melihat bentuk serta struktur dalam bentuk yang sebenarnya bukan hanya gambar dua dimensi saja. Hal tersebut mendorong terciptanya kreativitas dan kemandirian dalam belajar. Kreatif dalam memunculkan dan menciptakan informasi atau pengetahuan baru serta mandiri. Hal ini sesuai dengan tujuan STAD yaitu untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan (haryanto, 2015).

SMA Negeri 1 Suwawa merupakan salah satu sekolah menengah atas yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sehingga dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan

pembelajaran. Pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMA Negeri 1 Suwawa khususnya kelas X, guru masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan metode konvensional ini secara tidak langsung membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran geografi. Selain itu selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru cenderung menggunakan media *white board* dan guru tidak mencoba menggunakan media lain yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Dengan Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrosfer di Kelas X SMA Negeri 1 Suwawa**”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media animasi pada proses penyampaian pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi Hidrosfer pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Suwawa.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media animasi dan hasil belajar siswa yang

dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Langsung menggunakan media animasi pada materi hidrosfer siswa kelas X SMA Negeri 1 Suwawa ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media animasi dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung menggunakan media animasi pada materi hidrosfer siswa kelas X SMA Negeri 1 Suwawa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Hidrosfer.
2. Bagi guru, dapat memberikan masukan cara atau metode yang cocok dalam menyajikan materi agar mampu merangsang siswa untuk belajar, Serta dapat mengetahui sukses tidaknya penerapan pengajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif dengan bantuan media animasi khususnya Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar siswa siswa dalam mempelajari pelajaran geografi
3. Bagi sekolah, agar lebih memperhatikan pengadaan media pendidikan bagi menunjang lancarnya pelaksanaan proses belajar mengajar.