

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia berkualitas yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Darwin, 2010:46). Kualitas pendidikan tergantung oleh beberapa faktor diantaranya kurikulum, strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran (Majid, 2009:56).

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidkan dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan. Pembelajaran yang baik bukan sekedar memberikan materi (*transfer of knowledge*), melainkan menstimulasi dan membangun makna dari apa yang dipelajari peserta didik. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka dari itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Wess, 2017). Tanpa adanya media pembelajaran tersebut, komunikasi tidak akan terjadi dan proses belajar mengajar dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara efektif dan optimal.

Pelajaran Geografi dalam pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat, dan lingkungan pada muka bumi (Sumaatmadja, 2001:32). Pelajaran Geografi merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Mengah Atas (SMA), yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, 1) Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan; 2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi; dan 3) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat (Permendiknas No. 22 Tahun 2003). Hal ini sejalan dengan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, yang menyatakan bahwa tenaga pendidik berkewajiban menciptakan sistem pembelajaran bermakna, menyenangkan, dialogis, kreatif, dan dinamis. Ini mengandung penekanan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Geografi. Untuk dapat memahami fenomena dan proses Geografi, dibutuhkan kehadiran berbagai media yaitu kebutuhan akan peta, tabel, grafik, gambar, angka statistik dan visualisasi gambar diam, animasi, maupun film. Materi Geografi akan mudah diajarkan kepada peserta didik, setelah fenomena dan proses geografi tersebut diolah sedemikian rupa sehingga menjadi lebih konkrit (Kuisman, 2007).

Untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien, pengembangan teknologi pembelajaran harus sesuai dengan ranah atau kawasan yang tepat. Kawasan atau ranah teknologi pembelajaran adalah pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan ini

meliputi: (1) teknologi cetak/visual; (2) teknologi audiovisual; (3) teknologi berbasis computer; dan (4) multimedia (Abdulhak & Darmawan, 2013:176). Penggunaan media pembelajaran disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Krakowka, 2012).

Keterbatasan media pembelajaran disatu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut dipihak lain membuat penerapan metode ceramah menjadi populer dalam pembelajaran. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini terlebih sangat dirasakan pada mata pelajaran Geografi. Keterbatasan media pembelajaran harus diatasi dengan melakukan inovasi pengembangan media belajar berdasarkan kawasan/ranah teknologi pembelajaran, salah satunya yaitu dengan teknologi media cetak atau visual. Media cetak atau visual merupakan teknologi generasi pertama dalam pembelajaran. Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku, bahan-bahan visual yang statistik, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografi (Seels & Richey, 2008).

Masalah yang dijumpai guru-guru Geografi adalah kurang tersediannya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Mempelajari ruang atau permukaan bumi seperti bentuk alam terjadinya gunung api, jeni-jenis batuan dan lainnya tentu sangat sulit jika hanya bermodalkan informasi melalui ceramah. Media yang bersifat nyata sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sebab, menghadirkan alam dan berbagai bentukan asli di ruang kelas sangatlah sulit atau bahkan mustahil (Indarto, Putro & Harditi, 2017). Permasalahan pembelajaran

Geografi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kesan pembelajaran Geografi yang terkesan menghafalkan dan membosankan, kebanyakan mata pelajaran Geografi diletakan pada jam-jam terakhir pelajaran hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak optimal karena pada umumnya pada jam terakhir otak sudah tidak bisa menangkap secara baik materi yang disebabkan oleh kelelahan (Gerlach & Ely, 1980). Selain itu, pembelajaran Geografi yang dilakukan dengan metode ceramah dan pembelajaran yang monoton juga menjadi salah satu alasan pembelajaran Geografi kurang diminati oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi Geografi di SMA Swasta Panca Budi Medan, dimana dijelaskan oleh guru bidang studi Geografi bahwa kesulitan yang di alami dalam pembelajaran Geografi terletak pada kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang dimaksud seperti media gambar, video, alat peraga yang dapat menunjang pembelajaran Geografi tersebut. Guru mata pelajaran Geografi di SMA Swasta Panca Budi Medan dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media pembelajaran berupa buku teks (buku paket) dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber belajar. Sebagaimana diketahui bahwa buku teks adalah sumber informasi yang disusun secara sistematis, sistemik dan objektif dengan struktur dan urutan yang disesuaikan dengan ciri atau karakteristik masing-masing bidang keilmuan. Apabila siswa membuka sebuah buku teks pelajaran, biasanya yang ditemukan adalah halaman yang penuh dengan deretan tulisan kecil-kecil, dengan layout yang kaku demi memaksimalkan tempat yang ada. Siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep jika pembelajaran disajikan tidak hanya dengan kata-kata tetapi dilengkapi dengan gambar (Musfiqon, 2011:43). Untuk membuat kelas

menjadi lebih dinamis, menumbuhkan rasa ketertarikan, semangat serta keaktifan para peserta didik salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan cara membuat inovasi pada media pembelajaran. Inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang baru dan unik, akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran di kelas.

Peserta didik di kelas X yang masih terbilang baru mengenyam masa Sekolah Menengah Atas ini membutuhkan waktu tertentu untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan sekolah yang baru, termasuk proses pembelajaran Geografi di kelas. Kesan pertama yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi sugesti positif dan penyemangat bagi peserta didik tersebut dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kita sebagai tenaga pendidik tentu harus bisa membuat peserta didik baru tersebut untuk berpikir positif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Guru dapat melakukan inovasi tertentu untuk dapat menimbulkan rasa ketertarikan para peserta didik untuk mengikuti proses yang baru bagi mereka, contohnya dengan cara melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran.

Materi pembelajaran Geografi sangat tepat apabila diajarkan dengan menggunakan media yang memiliki visualisasi yang baik, salah satunya adalah media cetak (Prasetya, 2015:18). Terdapat banyak jenis media pembelajaran dalam bentuk cetakan, diantaranya modul, buku saku, komik, majalah, dan *booklet* (Sanaky, 2013). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *booklet*. *Booklet* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dalam bentuk media cetak. Media ini memuat materi pelajaran dalam bentuk fisik yang unik, menarik dan fleksibel. Unik karena bentuk fisik yang kecil lengkap dengan desain *full colour* yang akan

menumbuhkan rasa ketertarikan untuk menggunakannya. Fleksibel karena bentuknya yang kecil (lebih kecil dari buku pada umumnya), sehingga dapat dibawa dan digunakan dimanapun dan kapanpun (Ajizatunnisa et al., 2018).

Booklet dapat digunakan oleh peserta didik sebagai tambahan sumber belajar (*suplemen's learned source*) di dalam kelas. Jika menggunakan buku paket yang biasa dipakai peserta didik terkesan lebih banyak halaman yang tebal, dan didominasi dengan kalimat-kalimat panjang yang terkadang membuat peserta didik bosan untuk membacanya, maka dengan media *booklet* ini memberikan nuansa baru dalam literasi membaca dan lebih memahami materi Geografi. *Booklet* didesain dengan menonjolkan gambar-gambar yang lebih jelas dilengkapi dengan penjelasan yang merupakan inti sari dari materi yang terdapat di dalam buku paket yang digunakan peserta didik, yang dimana dengan menggunakan media *booklet* kemampuan literasi siswa untuk membaca meningkat sehingga materi pembelajaran Geografi mudah di pahami (Prasetya, 2015:45).

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membuat media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi dengan menitik beratkan pada materi pembelajaran Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Materi ini diajarkan di kelas X IPS di semester ganjil. Materi lithosfer dinilai cukup rumit, apabila tidak didukung dengan visualisasi gambar. Maka dari itu, materi ini sangat cocok apabila divisualisasikan dalam bentuk media cetak, dimana *booklet* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbentuk media cetak yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan berbasis literasi yaitu dimana dengan media *booklet* berbasis literasi ini dapat meningkatkan minat membaca siswa untuk lebih memahami materi Geografi.

Berdasarkan orientasi diatas, permasalahan yang terjadi di SMA Swasta Panca Budi Medan terdapat pada belum tersediaannya media yang menarik dan mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. *Booklet* merupakan salah satu media gambar yang menarik dan akan diupayakan ketersediaannya melalui penelitian Reseach and Development (R&D) yang dilakukan di SMA Swasta Panca Budi Medan dalam mata pelajaran Geografi pada materi dinamika lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Melalui penelitian R&D yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Geografi Berbasis Literasi** diharapkan mampu membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan guru mendapatkan media baru yang bertujuan untuk mencapai kriteria yang ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah guna menemukan masalah yang penting untuk dikaji, diteliti dalam bentuk penelitian pengembangan media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi antara lain: (1) Pembelajaran Geografi disekolah masih menggunakan buku teks dan LKS, sehingga perlu inovasi dalam media pembelajaran pada materi dinamika lithosfer. (2) Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Geografi bersifat kaku dan membosankan sehingga minat membaca siswa menurun (3) Pembelajaran Geografi disekolah masih menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik kesulitan dan bosan dalam pembelajaran Geografi. (4) Terbatasnya media pembelajaran di sekolah yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran Geografi khususnya pada materi dinamika lithosfer

dan dampaknya terhadap kehidupan. Media pembelajaran berupa *booklet* berbasis literasi dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi litosfer dalam proses pembelajaran Geografi. (5) Kurangnya variasi media dan teknologi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi di atas begitu luas, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi di SMA Swasta Panca Budi Medan. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Materi pelajaran Geografi yang akan dikembangkan hanya satu kompetensi dasar yaitu menganalisis dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, dengan pengukuran kemampuan hanya pada kawasan kognitif, (2) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi yang aplikasinya dibuat dengan menggunakan *Software Adobe Design* dan media yang sesuai dengan kebutuhan, (3) Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMA Swasta Panca Budi Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi dengan materi dinamika lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan layak digunakan di SMA Swasta Panca Budi Medan?
2. Apakah media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi efektif digunakan pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di SMA Swasta Panca Budi Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi dengan materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di SMA Swasta Panca Budi Medan.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi di SMA Swasta Panca Budi Medan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin di capai dalam penelitali ini, maka hasil penelitian pengembangan ini di harapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya program studi teknologi pendidikan dan pembelajaran Geografi dengan cara mengembangkan media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi menciptakan kondisi belajar lebih mandiri dan menarik bagi peserta didik.
- 2) Bagi Guru, dengan adanya media pembelajaran *booklet* Geografi berbasis literasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran Geografi
- 3) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak-pihak pengembangan sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY