

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Pendidikan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu yang singkat namun memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil atau efek yang sesuai dengan proses yang telah dilalui. Pendidikan sangat penting untuk membangun suatu bangsa, karena tanpa adanya pendidikan perkembangan suatu bangsa tidak akan terjadi. Oleh karena itu perkembangan dalam bidang pendidikan dewasa ini semakin giat dilaksanakan. Dalam proses pendidikan yang ada disekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling cocok, berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Pelajaran geografi merupakan pelajaran yang mudah, jika siswa menemukan ketertarikan pada pelajaran ini. Tetapi faktanya, banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran geografi, karena penyampaian materi-materi yang terkesan biasa dan membosankan. Perlu dilakukan sesuatu terobosan dalam model pembelajaran geografi di kelas. Perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan antusias siswa, selain itu perlu juga diberdayakan penggunaan media yang sejalan dengan materi yang diajarkan di kelas.

Dari pengalaman peneliti pada saat PPL di SMA Negeri 6 Binjai, dan juga dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada bulan Februari 2012 dan wawancara yang dilakukan terdapat beberapa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran geografi di kelas yaitu, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, masih kurangnya penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar siswa yang rendah.

Hal ini adalah masalah bagi guru dan siswa. Dengan adanya masalah ini, peneliti akan melakukan penelitian tindakan dengan menggunakan model inkuiri yang dikolaborasi dengan media animasi komputer, diharapkan dengan model pembelajaran inkuiri dan media animasi komputer akan memberikan ketertarikan pada siswa untuk lebih aktif belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Model inkuiri adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk bertanya, memeriksa, atau menyelidiki sesuatu. yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri. Model pembelajaran inkuiri ini merupakan model pembelajaran aktif yang cukup baik diterapkan dalam proses pembelajaran.

Model inkuiri juga dapat menjawab permasalahan belajar yang selama ini dirasakan oleh guru dan siswa. Kelebihan dari model pembelajaran inkuiri ini ialah dapat menjawab kompetensi dasar menganalisis yang mana hal ini menjadi tuntutan dasar dalam pencapaian proses belajar. Sehingga model pembelajaran inkuiri ini sesuai digunakan pada materi pelajaran yang indikator dan kompetensinya menganalisis.

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas. Fokus

PTK pada siswa atau proses belajar mengajar (PBM) yang terjadi dikelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya (Kusnandar, 2008:45)

Yang mendasari penulis melakukan penelitian ini adalah, penulis menyadari bahwa semua model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, penggunaan model dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan keaktifan siswa dalam belajar, dan penggunaan model inkuiri dan media animasi komputer dimaksudkan untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar kurang bervariasi dan penggunaan media masih kurang efektif.
2. Kurangnya ketertarikan siswa pada media yang digunakan guru pada setiap pembelajaran.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar dan aktivitas siswa masih tergolong rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka penelitian hanya dibatasi pada masalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Hidrosfer di kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012

dengan model pembelajaran inkuiri yang dikolaborasi dengan media animasi komputer.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan media animasi komputer dapat meningkatkan aktivitas belajar geografi siswa pada materi Hidrosfer di kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012?
- b. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa pada materi Hidrosfer di kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Hidrosfer dengan menggunakan model inkuiri dikolaborasi dengan media animasi komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Hidrosfer dengan menggunakan model inkuiri dikolaborasi dengan media animasi komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa:

- a. Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- d. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran .

2. Bagi guru :

- a. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model inkuiri.

3. Bagi sekolah :

Untuk memberi informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi strategi pembelajaran dalam peningkatan dan hasil belajar.

Diharapkan pada masa yang akan datang semua guru tidak hanya dapat mengajar dengan metode ceramah.

4. Peneliti

Sebagai sarana untuk mempraktikkan teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari dan menambah pengalaman mengajar sehingga peneliti nantinya dapat mengajar lebih baik dalam dunia kerja.