

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Salah satu bidang pengetahuan terapan yang diharapkan semakin memberi sumbangan bagi perkembangan pendidikan di tanah air ialah bidang Teknologi Pendidikan. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern dalam upaya mengembangkan pendidikan tentu saja sangat banyak bergantung pada jumlah dan kemampuan para ahli dalam bidang teknologi pendidikan.

Adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi membawa perubahan dan pembaharuan pada sistem pendidikan dan pembelajaran. Pembaharuan tersebut bukan hanya pada sarana fisik atau fasilitas pendidikan saja, tetapi juga sarana non-fisik seperti pengembangan dan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan serta keterampilan yang dapat memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Salah satu bagian dari pembaharuan pendidikan tersebut ialah media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh seorang guru.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran dimasa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik mengajar di kelas. Banyak usaha yang dapat dikerjakan oleh para guru untuk mengembangkan keterampilan seperti membuat media yang menarik, murah dan efisien dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan potensi diri setiap orang. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara ( Sanjaya, 2007). Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, begitu juga media yang akan digunakan perlu perencanaan yang baik. Menurut Arsyad (2007) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang mungkin sederhana. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Secara umum rendahnya hasil belajar siswa disebabkan salah satu faktor yakni rendahnya guru dalam mengkombinasikan atau memvariasikan metode dan jaranganya guru memakai media pembelajaran yang menyebabkan kurang fokusnya siswa dalam menerima materi, dengan tidak fokusnya siswa belajar di kelas menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh di dalam kelas, sehingga interaksi antara guru dan murid pada saat proses belajar mengajar tidak terjadi dan kurangnya penggunaan media pada saat belajar.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Djamarah

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang ingin disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada bantuan media.

Mata pelajaran geografi saat ini merupakan mata pelajaran yang belum sepenuhnya mendapatkan keterkaitan lebih pada diri siswa. Hal tersebut terbukti dari mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang dianggap siswa susah dan tidak menyenangkan sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Ini terjadi karena kurangnya penggunaan media yang menarik dan inovatif pada saat pelajaran dilangsungkan di dalam kelas. Melalui wawancara dengan guru bidang studi geografi ternyata pemanfaatan media untuk saat ini hanya menggunakan peta, globe dan sumber belajar lainnya seperti buku mata pelajaran serta tugas, sehingga pemahaman geografi secara keseluruhan tidak tuntas, ini dapat terlihat dari nilai ulangan 50 siswa yaitu 20 siswa mendapat nilai diatas 70 dan 30 orang mendapat nilai dibawah 75 sedangkan nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran geografi adalah 75 dengan ketuntasan klasikal 80%. Data di atas menunjukkan bahwa masih belum tercapainya nilai ketuntasan minimal pada kelas X-1 dan kelas X-2 di SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah dengan menggunakan berbagai multimedia pembelajaran seperti media animasi dan media gambar. Dengan adanya media animasi dan media gambar diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari geografi pada materi hidrosfer. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori peserta didik. Oleh karena

itu, media ini dapat digunakan sebagai variasi dalam mengajar di kelas yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar geografi.

Berdasarkan fakta-fakta di atas maka guru dituntut agar dapat menyajikan pembelajaran dengan cara yang lain. Salah satunya dengan menggunakan media berupa media animasi dan media gambar. Media animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer yang dapat mempengaruhi pola pikir serta daya serap siswa terhadap pelajaran di kelas. Keunggulan media animasi ini diantaranya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, efisiensi dalam waktu dan tenaga. Sehingga siswa tertarik untuk melihatnya serta mempelajarinya.

Media gambar merupakan media yang membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan semangat pada pelajaran di kelas. Keunggulan media gambar ini yaitu pengajaran di dalam kelas dengan media gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif, gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan sehingga siswa akan tertarik melihatnya.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran geografi yaitu Ibu Rina Afsari selama ini pelajaran geografi hanya disampaikan melalui metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, siswa hanya disuruh menerima, mengingat, dan menghafal informasi dari guru atau dari buku.

Maka dengan adanya media animasi dan media gambar sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi masalah pembelajaran yang ada sehingga dapat menunjang siswa dalam memahami materi, khususnya pada materi hidrosfer

## **B. Identifikasai Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: (1) siswa pasif, bosan dan kurang antusias dalam belajar geografi karena guru masih menggunakan metode ceramah (2) siswa hanya terbiasa mendengarkan informasi dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal latihan (3) Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (4) pemilihan media yang kurang efektif dalam pembelajaran sehingga respon siswa kurang (5) perbedaan hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai KKM yaitu 75.

## **C. Pembatasan Masalah**

Melihat luasnya masalah yang teridentifikasi, maka peneliti perlu memberikan batasan terhadap masalah yang akan dikaji atau diteliti yaitu mengenai perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi dan media gambar pada materi hidrosfer SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada materi hidrosfer di Kelas X SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada materi hidrosfer di Kelas X SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi dan Media Gambar Pada Materi Hidrosfer SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada materi hidrosfer di Kelas X SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada materi hidrosfer di Kelas X SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.
3. Perbedaan hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi dan Media Gambar Pada Materi Hidrosfer di Kelas X SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sekolah, diharapkan sebagai bahan masukan agar dapat meningkatkan keberadaan dan menambah variasi jenis media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, lebih kompeten dan berkualitas.
2. Guru, diharapkan sebagai bahan informasi dalam memilih media untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mencapai pembelajaran yang diinginkan dan hasil belajar optimal serta sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Siswa, diharapkan member suasana baru dalam belajar dikelas sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.
4. Peneliti, diharapkan menjadi pedoman sebagai calon guru geografi nantinya yang dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses belajar.