

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, laju perkembangan itu demikian luasnya hingga hampir mencakup seluruh kehidupan manusia. Bahkan, saat ini hampir tidak ada aspek kehidupan manusia yang tidak tersentuh kemajuan teknologi. Begitu pula dengan pendidikan, sebagai salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia ternyata pendidikan juga tidak luput dari sentuhan teknologi. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengutamakan teknologi, desentralisasi pendidikan telah memberi kesempatan besar bagi pengembangan pendidikan, termasuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran berkualitas dan bermutu, selain itu permasalahan yang ada di dunia pendidikan semakin bertambah dan semakin kompleks karena pendidikan dituntut untuk mengalami kemajuan dari berbagai segi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan, pembaharuan. Menurut Arsyad (2007) dalam proses belajar mengajar, media memiliki peranan penting, karena media dapat menjadi jembatan antara penjelasan guru dengan pemahaman siswa, ketika suatu materi tidak dapat hanya dijelaskan secara verbal. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan menggunakan bantuan media.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain adalah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana, salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu guru, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya supaya cerdas, terampil, dan berjiwa sosial sehingga siswa mampu menjadi siswa yang mandiri. Selain guru, aspek yang juga berpengaruh adalah metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kecenderungan di Indonesia kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak bercerita atau dengan ceramah saja, siswanya juga tidak aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, selain itu guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi pasif. Dalam konsep lama model penyampaian informasi, pendidik (*teacher*) berperan sebagai seorang *expert* yang menyampaikan informasi kepada peserta didik (*learner*). Akan tetapi, seiring dengan perubahan kurikulum, pembelajaran dituntut untuk lebih melibatkan peran aktif peserta didik. Apalagi saat ini siswa mempunyai kreativitas yang lebih tinggi, memiliki keinginan untuk mencari dan mendapatkan sesuatu yang baru, anti kemonotonan dan berjiwa dinamis. Karakter seperti ini tentu saja harus diikuti dengan pola pengajaran guru yang mampu menampung perubahan tersebut. Guru hendaknya memiliki kepekaan menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Berdasarkan observasi dan hasil diskusi dengan guru geografi (Ibu Putri) di MAN 2 Model Medan, menyatakan guru masih sering menggunakan metode

konvensional dalam mengajar yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Siswa pada umumnya hanya mendengarkan, membaca, dan menghafal informasi yang diperoleh yang menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan membosankan sehingga mayoritas siswa malas dan kurang tertarik mempelajari geografi, ditambah lagi mereka menganggap geografi adalah mata pelajaran yang susah dimengerti karena bersifat abstrak. Kemudian guru yang mengajar disekolah itu sangat jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Apabila kondisi seperti ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, maka dikhawatirkan pembelajaran geografi disekolah tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, ditambah lagi siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang tidak variatif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat, pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik saat berlangsungnya proses pembelajaran, penggunaan media makromedia flash yang tidak pernah digunakan saat belajar.

Hasil wawancara yang menyatakan tentang proses pembelajaran geografi, maka peneliti beserta guru geografi memilih penggunaan model dan media pembelajaran yang variatif yang dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu model yang bisa diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Model kooperatif memungkinkan siswa untuk belajar dalam situasi yang menyenangkan. Salah satu model kooperatif yang digunakan adalah STAD (student teams achievement divisions). Dalam materi lapisan hidrosfer yang banyak mengandung teori yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa, maka diperlukan media untuk memahami materi dengan mudah. Maka untuk melihat perbedaan hasil belajar

siswa digunakan dua media audiovisual yang relatif sama yaitu makromedia flash dan media powerpoint yang kedua media ini mampu menjelaskan konsep materi yang abstrak.

Dengan menggunakan media makromedia flash dan media powerpoint kedalam model kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada materi lapisan hidrosfer akan diterapkan pada kedua kelas yang setara, untuk kelas eksperimen diterapkan media Makromedia Flash dan kelas kontrol diterapkan media Powerpoint, kedua media yang digunakan ini untuk melihat rekomendasi perbedaan hasil belajar siswa dan diharapkan dapat memberikan variasi terhadap penggunaan model dan media yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah memahami materi geografi yang diajarkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut (1) Adanya konsep materi geografi yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan oleh guru tanpa menggunakan visualisasi, khususnya lapisan hidrosfer sehingga menyebabkan kesulitan belajar bagi siswa dalam memahami materi. (2) Pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik dalam proses pembelajaran. (3) Penggunaan makromedia flash yang tidak pernah digunakan. (4) Model pembelajaran geografi yang tidak variatif sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan serta siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah “Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan Makromedia Flash dan media Powerpoint dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi lapisan hidrosfer di kelas X IPS MAN 2 Model Medan Tahun ajaran 2015/2016”.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan makromedia flash dan media powerpoint dalam model pembelajaran kooperatif STAD pada materi lapisan hidrosfer di kelas X IPS MAN 2 Model Medan Tahun ajaran 2015/2016?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media makromedia flash dan powerpoint dalam model pembelajaran kooperatif STAD pada materi lapisan hidrosfer kelas X IPS MAN 2 Model Medan Tahun ajaran 2015/2016”.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain :

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menentukan kebijakan dalam menggunakan media pembelajaran makromedia flash.
2. Bagi guru memberikan motivasi untuk aktif dalam menggunakan media makromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, penelitian ini akan memudahkan siswa memahami materi dengan konsep abstrak melalui penggunaan makromedia flash sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan .
4. Bagi peneliti untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
5. Bahan referensi dan perbandingan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis.