

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat, telah membawa perubahan di berbagai aspek kehidupan manusia. Selain mendatangkan manfaat bagi kehidupan manusia, perubahan tersebut juga membawa manusia kedalam era globalisasi yang syarat akan persaingan. Agar mampu berperan dan memenangkan persaingan dalam percaturan global saat ini, bangsa Indonesia perlu terus berbenah diri untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu manusia yang memiliki kecenderungan kuat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal baik potensi sosial, intelektual maupun moral spiritualnya melalui upaya pendidikan yang terarah dan berencana. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan pemerintah dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan pada dasarnya memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tujuan pendidikan dapat diwujudkan melalui iklim pendidikan yang kondusif. Kendati demikian realitas

kondisi pendidikan di Indonesia masih menunjukkan berbagai permasalahan pendidikan yang sangat kompleks. Niniwanty (2009: 2) permasalahan pendidikan dapat ditinjau dari sudut mikro misalnya, dari rendahnya kualitas output pendidikan, keterbatasan dana pendidikan, minimnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pendidikan, profesionalisme guru, kurangnya perhatian pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan guru, perubahan kebijakan, dan lain sebagainya. Ditinjau dari sudut makro permasalahan pendidikan dihadapkan pada relevansi pendidikan dengan dunia kerja, mutu pendidikan, efisiensi serta pemerataan pendidikan. Permasalahan-permasalahan tersebut sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia menunjukkan hasil yang belum menggembirakan, dan salah satu indikatornya adalah posisi kualitas sumber daya manusia dalam perspektif *Human Development Index* (HDI) tahun 2010 yang dipublikasikan oleh *United Nations Development Programme* (UNDP), di mana posisi Indonesia menempati peringkat ke-108 dari 169 negara di dunia. Sementara negara-negara ASEAN lain seperti Singapura menempati peringkat ke-27, Brunei Darussalam peringkat ke-37, Malaysia ke-57, Thailand ke-92, dan Filipina ke-97 (*Human Development Reports*, 2010).

Guna mengatasi kondisi tersebut pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, di antaranya dengan ditetapkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menggantikan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang kemudian

disusul dengan aturan operasional berupa Peraturan Menteri Pendidikan Nasional masing-masing Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Selanjutnya dikeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang pelaksanaan Permen 22 dan 23 Tahun 2006, yang lebih dikenal dengan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Seluruh Undang-undang dan peraturan tersebut ditujukan sebagai penyediaan payung hukum bagi perbaikan kualitas pendidikan.

KTSP merupakan sebuah kebijakan pemerintah yang harus dijadikan pedoman bagi setiap satuan pendidikan, sebagai sebuah produk inovasi dalam pengorganisasian kurikulum saat ini, untuk dapat disesuaikan dan diterapkan melalui proses pembelajaran. Hal ini agar penyelenggaraan pendidikan berjalan dengan baik dan berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas pendidikan, terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang diselenggarakan pada lembaga pendidikan di sekolah, sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah (PP) dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) :

- a. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Proses, Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

- b. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Kurikulum, yang salah satu prinsip pelaksanaanya

melalui pendekatan multistrategi, multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

- c. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dalam Program Pembelajaran, yang mengisyaratkan agar setiap guru bertanggungjawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang diampunya dengan cara:

a) merujuk perkembangan metode pembelajaran mutakhir; b) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran; c) menggunakan fasilitas, peralatan, dan alat bantu yang tersedia secara efektif dan efisien; d) memperhatikan sifat alamiah kurikulum, kemampuan peserta didik, dan pengalaman belajar sebelumnya yang bervariasi serta kebutuhan khusus bagi peserta didik dan yang mampu belajar dengan cepat sampai lambat; e) memperkaya kegiatan pembelajaran melalui lintas kurikulum, hasil-hasil penelitian dan penerapannya; f) mengarahkan kepada pendekatan kompetensi agar dapat menghasilkan lulusan yang mudah beradaptasi, memiliki motivasi, kreatif, mandiri, mempunyai etos kerja yang tinggi, memahami belajar seumur hidup, dan berfikir logis dalam menyelesaikan masalah.

Peraturan pemerintah dan Permendiknas tersebut menuntut agar setiap satuan pendidikan melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal. Dalam hal ini guru memegang peran penting dalam merancang/mengatur lingkungan guna menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan potensi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peraturan ini juga mengharuskan para guru agar lebih terampil, memiliki motivasi dan kreatifitas yang tinggi untuk mampu merancang model pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tepat guna, didukung oleh pemanfaatan media dan teknologi yang

memadai sebagai sumber belajar guna menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, sehingga pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan dan SDM di Indonesia. Pada kondisi ini, media merupakan komponen penting yang dapat menentukan kualitas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen yaitu (1) komponen pengirim pesan (guru), (2) komponen penerima pesan (siswa), dan (3) komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Pesan yang dikirimkan oleh guru berisi materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal (Rusman, 2009: 152). Dalam proses komunikasi ini sering terjadi kegagalan, karena materi pelajaran atau pesan yang disampaikan pengirim (guru) tidak optimal, artinya tidak selamanya materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima atau dipahami siswa, bahkan adakalanya siswa salah menangkap isi pesan (Sanjaya, 2009: 206). Sebagai sumber pesan, guru harus menciptakan kondisi yang memungkinkan proses komunikasi berjalan lancar, agar pesan yang disampaikan dapat diterima melalui “*channel*” yaitu alat-alat indera siswa. Oleh sebab itu, dalam proses komunikasi atau pembelajaran diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya dapat memperlancar proses komunikasi, akan tetapi

dapat merangsang siswa untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang akan disampaikan.

Apabila guru berperan sebagai pengelola pesan, maka yang menjadi sumber pesan bukan guru melainkan sumber lain. Dalam konteks ini guru hanya berperan sebagai pencipta kondisi dan pengontrol, agar proses komunikasi antara siswa sebagai penerima pesan dengan sumber pesan terhindar dari gangguan (*noise*) yang dapat membuat proses komunikasi menjadi tidak lancar.

Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran, jika digunakan dengan semestinya. Sebagaimana Gerlach dan Ely (1980: 241) menjelaskan: “*Instructional media play a key in the design and use of systematic instruction*”. Dalam pendekatan sistem, media instruksional mempunyai peran kunci dalam pembelajaran karena media merupakan satu komponen dari komponen-komponen lain yang membentuk sistem instruksional secara keseluruhan yang mempengaruhi hasil belajar.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang dipelajari di Madrasah Aliyah. Permendiknas No. 22 tahun 2006 menetapkan bahwa geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan

dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Pembelajaran geografi di Madrasah Aliyah telah berlangsung lama, namun sampai saat ini belum menunjukkan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan pada mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru, mengindikasikan bahwa tuntutan agar guru mampu merancang model pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tepat guna, didukung oleh pemanfaatan media dan teknologi mutakhir, sesuai dengan pedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Proses, Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Kurikulum dan Permendiknas Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dalam Program Pembelajaran, kurang begitu banyak diperhatikan. Hal ini berdampak pada rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Berdasarkan data dari Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional nilai rata-rata Ujian Nasional mata pelajaran geografi Tahun Pelajaran 2009/2010 untuk Madrasah Aliyah se-Kota Pekanbaru adalah 6,745, lebih rendah dari nilai rata-rata Ujian Nasional pelajaran geografi untuk SMA se-Kota Pekanbaru yaitu 7,036 (Depdiknas, 2010).

Data rerata hasil Ujian Nasional mata pelajaran geografi Tahun Pelajaran 2009/2010 untuk Madrasah Aliyah se-Kota Pekanbaru di atas didukung dengan fenomena yang dapat diamati pada Madrasah Aliyah Swasta di Kota Pekanbaru yakni:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari guru bidang studi geografi dilapangan, mengindikasikan bahwa hal ini terjadi disebabkan pelatihan yang diterima oleh guru-guru geografi pada Madrasah Aliyah Sawasta selama ini sangat kurang atau bahkan jarang sekali, dan belum berjalannya MGMP mata pelajaran geografi dengan baik.
2. Kemampuan guru merancang dan memanfaatkan media masih kurang, hal ini terlihat dari proses pembelajaran masih bersifat verbal dan klasikal atau cenderung kearah pembahasan tematik teoritik dengan *text book orientied* yang dilakukan secara terpusat pada guru (*teacher centered*). Pendekatan belajar seperti di atas mengakibatkan guru lebih aktif sedangkan siswa terkesan pasif dan hanya menghafal serta menerima materi yang diberikan oleh guru saja. Akibatnya pembelajaran kerap kali jadi membosankan, tidak menarik, siswa kurang aktif, pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang.
3. Sarana dan prasarana yang dimiliki Madrasah Aliyah Swasta di Kota Pekanbaru sudah tersedia, namun sarana dan prasarana tersebut belum dioptimalkan penggunaannya, baik sebagai media maupun sebagai sumber belajar.
4. Media yang umumnya sering dimanfaatkan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah media konvensional berupa papan tulis dan media cetak khususnya buku-buku paket atau teks geografi. Namun kenyataannya kebanyakan buku-buku paket atau teks geografi sangat

tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak. Sedangkan media berbasis komputer seperti (power point) sangat jarang digunakan bahkan ada sekolah yang belum pernah memanfaatkan komputer sebagai media pembelajarannya.

5. Kebutuhan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran seringkali diabaikan dan terpenting bagi guru adalah memberikan informasi dengan cara yang disarankan atau dicontohkan dalam buku.
6. Hasil belajar geografi siswa belum menunjukkan prestasi yang mengembirakan, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengikuti remedial.

Purwanto (2010: 30-31) dalam pidato pengukuhan guru besar yang menandai keahlian kegurubesaran Universitas Negeri Malang (UM) dari jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial (FIS) mengungkapkan tentang “Problematika Pembelajaran Geografi” mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar geografi diduga disebabkan oleh beberapa komponen-komponen, dan salahsatunya adalah komponen media pembelajaran. Menyinggung tentang komponen media pembelajaran Purwanto menjelaskan secara khusus bahwa karena banyaknya konsep kongkrit dalam bahan ajar geografi dan keharusan penerapan pendekatan keruangan, maka penggunaan media pembelajaran, terutama: gambar, foto, peta, globe, dan bahkan film merupakan suatu keharusan. Konsep kongkrit seperti: gunung, sungai, danau dan sebagainya, tidak perlu di definisikan tetapi ditunjukkan contohnya. Dalam buku teks geografi, konsep kongkrit didefinisikan

tanpa menggunakan contoh kongkrit. Akibatnya, sebagian besar siswa menganggap geografi tak lebih dari sekadar ilmu yang harus dihafal.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Maryani (2007: 931) bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan geografi dianggap tidak menarik untuk dipelajari,

pertama, pelajaran geografi seringkali terjebak pada aspek kognitif tingkat rendah, yaitu menghafal nama-nama tempat, sungai, dan gunung, atau sejumlah fakta lainnya. *Kedua*, ilmu geografi seringkali dikaitkan dengan sebagai ilmu yang hanya membuat peta. *Ketiga*, geografi hanya menggambarkan tentang perjalanan manusia di permukaan bumi. *Keempat*, proses pembelajaran geografi cenderung bersifat verbal; kurang melibatkan fakta-fakta aktual, dan tidak menggunakan media kongkrit dengan teknologi mutakhir. *Kelima*, kurang aplikabel dalam memecahkan masalah-masalah yang berkembang saat ini.

Studi geografi mempelajari studi keruangan tentang gejala-gejala geografi (Sumaatmadja, 1988: 45), gejala-gejala geografi tersebut merupakan gejala yang konkrit atau nyata dalam kehidupan manusia. Keberadaan gejala-gejala yang nyata ini terkait dengan konsep-konsep geografi dengan pola yang bersifat abstrak yaitu adanya (penyebaran, relasi, fungsi, bentuk, serta proses yang kompleks) bahkan terkadang di luar pengalaman siswa sehari-hari. Beberapa konsep yang berkaitan erat dengan gejala-gejala geografi yang konkrit atau nyata misalnya pembentukan tata surya berdasarkan teori-teori dari para ahli, proses terjadinya gempa bumi yang diakibatkan oleh tenaga endogen, proses terjadinya Elnino dan Lanina yang diakibatkan oleh perubahan suhu, proses terjadinya siklus hidrologi yang melibatkan unsur-unsur pembentuknya dan beberapa konsep lainnya, sehingga untuk mensimulasikan berbagai proses yang terjadi tidak mungkin diamati secara langsung atau dilakukan dilaboratorium nyata. Dengan

mempelajari konsep dari gejala-gejala geografi yang ada, maka akan dengan mudah memahami sebab, akibat, hubungan, fungsi, proses terjadinya gejala dan masalah sehari-hari disekitar kita.

Mengingat karakteristik materi geografi dalam memudahkan tercapainya sasaran mata pelajaran tersebut maka pembelajaran geografi seharusnya tidak hanya memberikan berbagai informasi dan pengetahuan konsep dalam bentuk tekstual tetapi juga visual konsep dalam setiap proses objek kajiannya. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menjelaskan konsep dari gejala-gejala geografi yang konkrit agar mencapai tujuan pembelajaran dan terjadinya peningkatan kualitas hasil belajar adalah, dengan penggunaan media yang tepat dan representatif.

Merujuk pada permendiknas No. 22 tahun 2006, dan 19 Tahun 2005 tentang Standar Proses serta hakikat pembelajaran geografi yang sebenarnya, berbagai permasalahan pada pembelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta di atas dapat diatasi apabila didalam pembelajarannya guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan mata pelajaran geografi, agar dapat memenuhi kebutuhan semua siswa, terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, meningkatkan aktivitas siswa, dan terpenuhinya pemahaman siswa terhadap materi yang pada akhirnya diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa secara optimal sesuai dengan standar dan tuntutan kurikulum.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan pemanfaatan hasil teknologi berupa komputer. Guru hendaknya mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang didukung oleh pemanfaatan media dan teknologi mutakhir, agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan konsep-konsep geografi melalui Pembelajaran Berbasis Komputer. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal sebagai *Computer Based Instruction (CBI)* merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar mengajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Pembelajaran berbasis komputer (CBI) adalah sebuah konsep baru dalam dunia pendidikan dan pembelajaran yang muncul sebagai wujud nyata dari globalisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini, telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Dengan pola pembelajaran ini diharapkan setiap siswa mampu lebih berfikir kreatif, memperoleh gambar objek secara keseluruhan sehingga tercapai proses pembelajaran geografi yang sesuai dengan standar dan tuntutan kurikulum.

Beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, menurut (Rusman, 2009: 174) meliputi:

- a. Penggunaan Multimedia Presentasi: digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

b. Multimedia Interaktif: dapat digunakan pada pembelajaran disekolah, sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Sifat media ini selain interaktif, juga bersifat multimedia dan terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound, animasi, video, teks, dan grafis*. Beberapa model multimedia interaktif berbasis komputer diantaranya sebagai berikut:

1. Model Drill and Practice: model drill dan praktek dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal.
2. Model Tutorial: CBI model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi tujuan, materi pelajaran, pengorganisasian materi, latihan dan evaluasi. Sifat dari model tutorial ini adalah *mastery learning*, yaitu menuntut ketuntasan belajar.
3. Model Simulasi: model Simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
4. Model Games Instruction: model permainan ini dikembangkan berdasarkan “ pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Dari model-model pembelajaran berbasis komputer di atas, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model tutorial yang paling banyak menjadi pilihan dalam proses pembelajaran, karena model ini memberi bimbingan dan arahan kepada peserta didik secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik.

Penggunaan multimedia berdampak positif dalam membangun pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Siswa akan lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar dengan hadirnya multimedia dalam pembelajaran. Hal ini senada diungkapkan oleh (Abdulhak dan Sanjaya, 1995). Teknologi multimedia komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, yang dikenal dengan *interactive multimedia* (multimedia interaktif). Tampilan yang bervariasi dengan elemen-elemen pengontrol yang ada

dalam software multimedia interaktif memungkinkan guru untuk lebih leluasa memilih, mensintesis, dan mengelaborasi pengetahuan-pengetahuan yang ingin diberikan agar lebih mudah dipahami siswa (Clintock, 1992: 10).

Multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya: (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. (2) Mampu menimbulkan rasa senang selama PBM berlangsung sehingga akan menambah motivasi siswa. (3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran. (4) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak. (5) Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel. (6) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar. (7) Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas. (8) Menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. (Rakim, 2008).

Dengan menggunakan teknologi komputer terutama multimedia interaktif model Tutorial pada pembelajaran, dimungkinkan materi dapat disajikan dalam bentuk tekstual maupun visual disertai dengan evaluasinya sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dapat terukur pada waktu pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial adalah sebuah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis komputer model Tutorial ini, sajian utamanya berupa bacaan, demonstrasi, penentuan bacaan atau pengalaman yang membutuhkan respon secara oral dan tulisan dan adanya ujian. Tujuan dari sebuah pengajaran tutorial adalah untuk memberikan pemahaman secara tuntas (*Mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya (Hernawan, dkk. 2000: 25-26).

Melalui pembelajaran ini, komputer sebagai tutor berorientasi pada upaya membangun perilaku siswa melalui penggunaan komputer, yang secara sederhana pola-pola pengoperasiannya meliputi: komputer menyajikan materi, siswa memberikan respon, respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh presentasi berikutnya, melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Gora (2005: 5), menyatakan penggunaan komputer model tutorial sebagai media pembelajaran memberi kemungkinan pengelolaan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, karena penggunaan komputer model ini mempunyai berbagai manfaat, seperti:

- (1) Menyajikan informasi yang bervariasi kepada siswa melalui penggunaan animasi, presentasi, dan penyajian materi dalam bentuk teks;
- (2) Menciptakan lingkungan belajar dengan interaksi tinggi antara siswa dengan bahan belajar; dan
- (3) Meningkatkan proses berfikir siswa dengan penekanan kepada pembelajaran berpusat pada siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menguatkan pernyataan bahwa penggunaan media komputer merupakan alat yang memberikan perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Rusman (2007) menyimpulkan bahwa komputer merupakan perangkat yang dapat membantu peningkatan kompetensi siswa pada mata pelajaran matematika. Demikian pula Riswanti, A (2007) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial pada aspek pemahaman, selanjutnya Putra, T.G (2007) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis siswa yang diperkuat oleh hasil penelitian Rusyana (1998) yang menyimpulkan

bahwa pembelajaran berbasis komputer memberikan kontribusi prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan model konvensional. Kustandi, C. (2008) juga mengujicobakan pembelajaran interaktif model video tutorial pada mata pelajaran TIK, menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan program interaktif model video tutorial. Begitu juga penelitian yang dilakukan Nurhalim, M (2008) menyimpulkan pembelajaran berbasis komputer model tutorial memberikan kontribusi prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan model konvensional

Berbagai keunggulan pembelajaran berbasis komputer dan hasil penelitian diatas membuktikan bahwa pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mampu memberikan sumbangan yang positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini memfokuskan pada efektifitas pembelajaran berbasis komputer model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan pada mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru. Tentunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis komputer model tutorial diharapkan agar, dapat memenuhi kebutuhan semua siswa, terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, meningkatkan aktivitas siswa, dan terpenuhinya pemahaman siswa terhadap materi yang pada akhirnya diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa secara optimal sesuai dengan standar dan tuntutan kurikulum.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : *“Bagaimana Efektifitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru?”*

Dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan seperti bersifat verbal dan klasikal, pembelajaran membosankan dan tidak menarik, siswa kurang aktif, pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang dan pada akhirnya mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran berbasis komputer model tutorial, dengan penerapan pada mata pelajaran geografi kelas X pokok bahasan Hidrosfer, khusus membahas materi Perairan Darat. Sedangkan hasil belajar, dalam penelitian ini mengarah pada ranah kognitif.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan pembatasan masalah di atas dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan *treatment*?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan hasil

belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran ekspository pada mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru?

3. Bagaimana respon siswa mengenai pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada mata pelajaran geografi yang diterapkan di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru?
4. Bagaimana respon guru mengenai pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada mata pelajaran geografi yang diterapkan di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa dibanding dengan model pembelajaran ekspository yang biasa dilakukan oleh guru pada mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mengukur signifikansi perbedaan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan *treatment*.
2. Mengukur signifikansi perbedaan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan hasil belajar siswa

yang mengikuti model pembelajaran ekspository pada mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru.

3. Mengetahui bagaimana respon siswa mengenai pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang diterapkan di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru.
4. Mengetahui bagaimana respon guru mengenai pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang diterapkan di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan semua siswa, terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, meningkatkan aktivitas siswa, dan terpenuhinya pemahaman siswa terhadap materi yang pada akhirnya diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa secara optimal sesuai dengan standar dan tuntutan kurikulum.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan berguna untuk membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran geografi yang dihadapi selama ini, dan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan bagi guru untuk merancang model pembelajaran inovatif dan kreatif di dukung oleh media pembelajaran yang efisien dan efektif merujuk pada perkembangan mutakhir

3. **Bagi sekolah**

Penelitian ini sebagai masukan di dalam mengembangkan program pembelajaran, maupun Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer Based Instruction*), serta meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal.

F. **Definisi Operasional**

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional sebagaimana berikut:

1. **Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial**

Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang menggunakan komputer untuk menjalankan program pembelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk CD multimedia interaktif. Tujuannya untuk memberi tutorial atau bimbingan belajar secara interaktif kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami materi pembelajaran dengan cepat, menarik, dan tuntas guna meningkatkan hasil belajar siswa yang dikemas secara lengkap dan terintegrasi meliputi unsur *sound*, animasi, video, teks dan grafis.

2. **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suasana pembelajaran. Perubahan perilaku dalam penelitian ini diindikasikan dengan penguasaan konsep terhadap materi pelajaran. Untuk mengukur hasil belajar dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar yang meliputi aspek kognitif.

G. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini, pembelajaran berbasis komputer model tutorial dibandingkan dengan model pembelajaran ekspository yang biasa dilakukan oleh guru pada pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Swasta Kota Pekanbaru, adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0) = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan *treatment*.

Hipotesis kerja (H_a) = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan *treatment*.

2. Hipotesis nol (H_0) = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan model pembelajaran ekspository.

Hipotesis kerja (H_a) = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan model pembelajaran ekspository.