

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari atas tiga langkah kegiatan yang dilaksanakan secara berkelanjutan. Ketiga langkah pembelajaran tersebut yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melaksanakan evaluasi terhadap pembelajaran. Selain pembelajaran sebagai suatu proses, pembelajaran juga dipandang sebagai suatu sistem. Pembelajaran sebagai suatu sistem karena terdiri atas beberapa komponen, diantaranya adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, guru, peserta didik, metode pembelajaran, sumber belajar (yang mencakup sumber bahan ajar, media pembelajaran, dan alat belajar) dan penilaian. Masing-masing komponen pembelajaran tersebut saling berkaitan. Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan pembelajaran. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran seperti bahan ajar dan media pembelajaran. Setelah itu guru melaksanakan pembelajaran dan evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut dapat menjadi bahan masukan kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita dapat mengidentifikasi komponen pembelajaran yang kurang berperan terhadap pembelajaran tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran.

Pada saat ini pandangan tentang proses pembelajaran masih menempatkan peserta didik sebagai objek sedangkan pendidik bertindak sebagai sumber ilmu. Proses pembelajaran seperti itu adalah pembelajaran yang terpusat pada pendidik (*teacher centered approach*) yang menyebabkan peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran karena peserta didik hanya menjadi pendengar saja. Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran harus terpusat pada peserta didik (*student centered approach*) sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran

sangat dibutuhkan peran media untuk meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan. Menurut Zamroni (2000, hlm.31) menjelaskan bahwa :

Jika dikaji secara mendalam sesungguhnya cara belajar siswa aktif berdasarkan pada paradigma baru. Ada suatu pergeseran yaitu siswa bukan dianggap sebagai objek pendidikan, melainkan sebagai subjek pendidikan sedangkan guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan akan tetapi guru hanya berfungsi sebagai mediator dan fasilitator saja sehingga kehadiran guru di kelas bukan merupakan kondisi yang mutlak. Meskipun guru tidak hadir di kelas, siswa masih dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cara belajar mandiri, mencari referensi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, dan mencoba latihan soal yang ada. Dalam pembelajaran ini, yang penting bukan pengetahuan atau keterampilan saja yang akan diperoleh siswa, melainkan juga bagaimana cara memperoleh pengetahuan ataupun keterampilan tersebut, yang kesemuanya itu tidak akan tercapai tanpa adanya minat.

Menurut Depdiknas (2004), dari hasil studi kebutuhan (*need assessment*) dilaporkan bahwa:

Keberadaan sumber belajar di sekolah masih memprihatinkan dan masih memerlukan pengembangan, baik jenis/ragam maupun dan kuantitasnya. Sumber belajar dipahami oleh kepala sekolah, guru, dan siswa sebatas buku-buku mata pelajaran, narasumber dan media pembelajaran. Dimana narasumber juga terbatas pada guru, tidak banyak bahkan hampir tidak pernah sumber lainnya yang dilibatkan dalam pembelajaran di sekolah. Semetara itu para siswa sangat mengharapkan adanya beragam sumber belajar bagi kepentingan kegiatan belajarnya.

Selain media pembelajaran, salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan modal awal peserta didik untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik dan peserta didik harus saling mengembangkan minat belajar yaitu dengan cara pendidik bertindak sebagai mediator dan fasilitator yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik akan memiliki semangat, dorongan, dan sikap untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi observasi dapat diketahui bahwa minat peserta didik dalam mempelajari geografi sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat selama kegiatan belajar mengajar di kelas ada 12 peserta didik yang perhatiannya kurang terhadap materi yang disampaikan, tidak terlihat adanya minat yang kuat untuk belajar geografi. 1 peserta didik yang tidur, 5 bermain *handphone* dan

mendengarkan musik dan 6 berbicara dengan teman yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran geografi selama kegiatan belajar berlangsung.

Menurut Syah (2010, hlm. 136) “Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu”. Menurut Sari dalam penelitiannya (2014, hlm. 2) “Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar”.

Berdasarkan studi dokumentasi minat peserta didik yang kurang terhadap pembelajaran geografi dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik berupa hasil UAS (Ujian Akhir Sekolah) menunjukkan hasil yang masih rendah yaitu nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Dimana KKM untuk pelajaran geografi adalah 75. Jumlah seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 yaitu 17 orang, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM ≤ 75 sebanyak 70,5% (12 orang) sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 29,5% (5 orang). Hasil tersebut masih sangat jauh dari keberhasilan pembelajaran dimana masih banyak peserta didik berada pada nilai di bawah KKM 75.

Berdasarkan kenyataan di atas, rendahnya pencapaian KKM pada pelajaran geografi di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memberikan batasan masalah bahwa salah satu permasalahan di kelas XI IPS 1 adalah rendahnya minat belajar peserta didik, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran geografi adalah dengan menggunakan multimedia interaktif tipe *drill*. Menurut Nana Sudjana (Syarif Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2002, hlm. 155) adalah “dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, karena dapat mengurangi verbalisme, media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk

belajar serta media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap”. Menurut Ali Fakhruddin (2014, hlm. 631) “Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan multimedia interaktif”. Menurut Nandi (2006, hlm.1) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan” mengambil kesimpulan bahwa:

“Peranan multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan, sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari komputer ke komputer lainnya”.

Dari penjelasan di atas mengenai hasil penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.

Model atau tipe *drill* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Dengan tipe *drill* ini peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena adanya latihan-latihan soal. Penggunaan multimedia interaktif tipe *drill* yang dipadukan dalam pembelajaran geografi akan mampu membuat minat belajar peserta didik meningkat. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif tipe *drill* menggunakan audio, video, animasi, teks dan grafis yang dapat membuat para siswa belajar lebih menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai permasalahan tersebut serta perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk memberikan jawaban apakah dengan menggunakan media interaktif tipe *drill* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun judul yang peneliti rumuskan dalam penelitian ini adalah “Peran Media Interaktif Tipe *Drill* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi melalui studi observasi, wawancara dan dokumentasi yang berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik. Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya perhatian peserta didik selama kegiatan belajar di kelas.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
3. Hasil belajar peserta didik yang rendah.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian tindakan ini untuk mengantisipasi terjadi penyimpangan terhadap fokus kajian. Batasan masalah dalam penelitian tindakan ini adalah “Peran Media Interaktif Tipe *Drill* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi di Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media interaktif tipe *drill* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dikelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Apakah penggunaan media interaktif tipe *drill* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media interaktif tipe *drill* di kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai peran media interaktif tipe *drill* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran geografi. Adapun secara khusus tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media interaktif tipe *drill* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dikelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung dengan menggunakan media interaktif tipe *drill*.
3. Untuk mengidentifikasi tanggapan siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 3 Bandung terhadap media interaktif tipe *drill*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sadiman (2003) dalam bukunya *Media Pendidikan* mengemukakan bahwa “kegunaan media yang interaktif dalam pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan belajar pada siswa dan memungkinkan interaksi yang lebih aktif.” Sejalan dengan pendapat tersebut penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa dengan multimedia interaktif tipe *drill* dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran geografi. Sehingga seluruh peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi geografi. Selain itu, dapat memperoleh suasana baru dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru atau pendidik, dapat membantu mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan mengatasi permasalahan yang muncul saat pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan inovasi baru terkait media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dan memberikan kontribusi agar tercapainya standar kelulusan.
- d. Bagi guru lain, termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang lainnya yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- e. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumbangan ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran dan dapat dijadikan bahan pengayaan bagi peneliti dalam meningkatkan wawasan mengenai media pembelajaran.

F. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai alur dalam penulisan dari setiap bab sebagai pedoman penyusunan dalam penulisan skripsi ini. Adapun struktur organisasi dalam skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab satu yaitu pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi dalam skripsi ini.

Bab dua yaitu kajian pustaka, terdiri dari teori-teori yang didapatkan dari berbagai sumber. Berbagai teori yang dikumpulkan bertujuan untuk mendukung isi skripsi ini. Teori tersebut berkaitan dengan permasalahan penelitian yaitu tentang belajar dan pembelajaran geografi, media pembelajaran, media interaktif tipe *drill* dan minat belajar. Selain teori, dalam bab ini juga terdapat kerangka pemikiran dan hipotesis atau dugaan sementara terhadap permasalahan ini.

Bab tiga yaitu metode penelitian yang menjelaskan mengenai prosedur dan cara penulis melakukan penelitian. Terdiri dari lokasi penelitian, aspek yang dikaji, desain penelitian, rencana tindakan, penjelasan istilah, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

Bab empat yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Dimana peneliti akan menjelaskan hasil penelitian yang ditemukan dilapangan. Pemaparan dan pembahasan pada bab ini dapat menjawab hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

Bab lima yaitu kesimpulan dan saran terdiri dari kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan atau jawaban dari rumusan masalah yang diajukan dan saran dari hasil penelitian yang dilaksanakan.