

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Muste, 2016:433). Pesan yang akan dikomunikasikan berupa isi ajaran atau didikan sesuai kurikulum yang dapat membantu peserta didik secara optimal, mampu memotivasi peserta didik, mampu mencapai tujuan yang diharapkan, dan berorientasi pada kebutuhan serta kemampuan peserta didik (Odame, 2012:179; Sardiman, 2012:12). Dalam proses komunikasi tersebut, penafsiran terhadap isi pesan bisa berhasil dan bisa juga gagal. Kegagalan tersebut disebabkan oleh adanya faktor penghambat proses komunikasi, yang dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Misalnya, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, waktu, dan perbedaan gaya belajar (Darmanto, 2008:6).

Hambatan lain yang mungkin dimiliki peserta didik adalah kemampuan memahami materi pelajaran. Menurut Kimmins (2004) untuk mendorong peserta didik dalam memvisualisasikan materi pembelajaran, disarankan hal-hal berikut: (a) memberi kesempatan peserta didik fokus dalam memecahkan masalah, dan dalam memahami berbagai jenis diagram/visual; (b) untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif guna dapat membangun pengetahuan; (c) dan memanfaatkan alat teknologi yang sesuai yang tersedia untuk visualisasi.

Saat ini dihadapkan pada tantangan baru, yaitu teknologi komputer dan internet sebagai jawaban dari permasalahan efektifitas belajar mengajar (Novak 1999:476). Oleh karena itu dinamika interaksi pembelajaran yang tradisional telah digantikan oleh media pembelajaran yang dapat disajikan melalui CD-ROM, internet, dan khususnya perangkat lunak komputer, peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri (*self-directed*) yang akan mengurangi intervensi dari guru (Muthukumar, 2005: 46).

Salah satu cara untuk mengatasi faktor penghambat proses komunikasi dalam pemahaman konsep adalah media pembelajaran. Peserta didik dikatakan

memahami suatu konsep ketika ia mampu membentuk arti dari sebuah pesan pembelajaran, baik berupa lisan, tulisan, grafis atau gambar. Dengan rincian mampu menjelaskan, membandingkan, meramalkan, meringkas, mengelompokkan dan membuat contoh (Prawidilaga, 2008:95). Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ningrum (2009:74) bahwa media menjadi salah satu kunci utama dalam proses penanaman konsep agar peserta didik mudah memahami suatu konsep dalam kegiatan verbalisme tentang materi pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad (2014:38) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Jenis media yang akan digunakan peneliti adalah media interaktif. Media interaktif termasuk pada jenis media berbasis komputer. Menurut Prastowo (2011: 329) banyak pemanfaatan media interaktif karena disamping menarik, juga memudahkan bagi penggunaannya dalam mempelajari materi. Media interaktif merupakan media yang mengkombinasikan audio, video, teks atau grafik yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dari suatu presentasi. Dalam penggunaannya terjadi hubungan dua arah media dengan penggunaanya sehingga peserta didik dapat terdorong untuk bersikap aktif. Media interaktif dikemas dalam bentuk *software*. Media pembelajaran interaktif adalah bentuk program pembelajaran yang memanfaatkan program komputer berbasis interaktif dengan penggunaanya yang berbasis audio-visual.

Salah satu pengembangan media interaktif adalah media *courseware* interaktif. Janier et.al (2010:610-612) mengembangkan media *courseware* interaktif menggunakan *Macromedia Toolbook*, yang terdiri atas materi pelajaran, prosedur, latihan, tugas, kuis dan penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan media *courseware* meningkat, hal ini disebabkan karena menggunakan media *courseware*, peserta didik dapat mengatur ritme belajar sesuai dengan gaya belajar

individu. Selain itu, media *courseware* ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri, interaktif dan berpusat pada peserta didik (*Student-Centered*). Lebih lanjut, pendapat lain mengatakan bahwa media *Courseware* interaktif merupakan sebuah media yang sangat kuat pengaruhnya dalam meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak dan meningkatkan pembelajaran sebagai sebuah proses komunikasi (Khan, 2014:2523; Park, 2014:127). Pemahaman konsep dalam pembelajaran sangat penting, yang timbul sebagai hasil dari pengalaman manusia dengan lebih dari satu benda, peristiwa atau fakta. Dalam hal ini konsep adalah suatu generalisasi, hasil berpikir abstrak manusia yang menuangkan banyak pengalaman dan menyangkut fakta-fakta atau pemberian pola pada fakta-fakta. Dalam memahamkan suatu konsep, harus terdapat komunikasi yang dapat dimengerti dan penyederhanaan, suatu konsep dapat mengalami perubahan, akibat timbulnya pengetahuan baru.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas yang memiliki materi berupa konsep-konsep geosfera. Guru dituntut mampu memvisualisasikan konsep abstrak tersebut kedalam hal-hal yang lebih konkret sehingga memberikan pemahaman kepada peserta didik. Dalam pembelajaran, pemahaman akan suatu konsep menjadi modal penting bagi peserta didik, karena konsep membantu dalam proses mengingat, menyederhanakan dan meringkas informasi, komunikasi dan waktu yang digunakan untuk memahami suatu informasi, konsep juga digunakan dalam menentukan strategi pemecahan masalah, diperlukan penguasaan konsep yang mendasari permasalahan tersebut sehingga dapat terjadi proses internalisasi dalam membentuk peta mental yang aplikatif (Agustina, 2016:3; Segara, 2012:29).

Pelajaran geografi cenderung dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang tidak menarik dan tidak menyenangkan. Hal ini didukung pendapat dari Asofi (2011:34) yaitu faktor yang menyebabkan pembelajaran geografi dianggap tidak menarik untuk dipelajari disekolah, (a) penyampaian materi hanya dengan metoda ceramah, kurangnya penggunaan media konkrit dan teknologi mutakhir, (b) pengawasan pada peserta didik kurang serta (c) pembelajaran yang tidak mendorong peserta didik untuk aktif bertanya.

Sedangkan menurut Riyanto (2009:161), proses pembelajaran bukan hanya sekedar menghafal, peserta didik harus mampu mengonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Artinya, proses pembelajaran sebaiknya dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat memahami dan memaknai setiap konsep yang terkandung di dalam setiap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMAN 1 Sungai Pinyuh, kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami konsep secara utuh dan aktualisasinya dalam kehidupan sehari-hari, diketahui bahwa prestasi belajar mata pelajaran geografi peserta didik tergolong rendah mengacu pada nilai rata-rata kelas pada ulangan geografi. Faktor penyebab permasalahan tersebut dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal berupa sistem pembelajaran yang menggunakan media konvensional, yang digunakan guru untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan, belum menggunakan media pembelajaran yang modern atau kompleks, diskusi dan ceramah sehingga membuat kurangnya pemahaman konsep peserta didik, khususnya dalam hal penguasaan materi, mengidentifikasi, mengklasifikasikan suatu masalah ataupun pada penarikan kesimpulan. Faktor internal yaitu tingkat pemahaman konsep, terutama pada indikator menerangkan secara verbal mengenai apa yang telah dicapainya, mengklasifikasikan objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur dan pada indikator memberikan contoh dan kontra dari konsep yang dipelajari serta ditambah motivasi belajar peserta didik yang rendah dan kurangnya membaca dan upaya untuk belajar secara mandiri. Kondisi pembelajaran belum dapat terpenuhi karena terdapat berbagai permasalahan tersebut.

Pembelajaran geografi di SMAN 1 Sungai Pinyuh belum pernah menggunakan media interaktif untuk pemahaman konsep. Padahal pemahaman konsep merupakan hal yang penting, sehingga perlu untuk dikembangkan media yang relevan. Penggunaan media pembelajaran interaktif di SMAN 1 Sungai Pinyuh penting untuk dilakukan untuk melihat pengaruhnya terhadap pemahaman konsep. Penelitian diawali dengan kajian mendalam analisis kondisi pembelajaran

materi kemudian hasilnya digunakan sebagai landasan rumusan penggunaan media pembelajaran.

Kondisi pemahaman konsep peserta didik saat ini masih rendah, hal ini ditunjang dari berbagai hasil penelitian yang ada. Sehingga dibutuhkan suatu media yang mampu bertindak sebagai solusi dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Media *Courseware* interaktif merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan belajar mengajar, yang menggabungkan gambar bergerak dan tidak bergerak, audio, video, grafik memuat instruksi dan konten pembelajaran. Bertujuan untuk menyajikan informasi kedalam bentuk yang menyenangkan, menarik, dinamis, interaktif, mudah untuk dimengerti dan jelas (Mohamad, 2012:72; Arsyad, 2014:162). Keunggulan media *courseware* interaktif dibandingkan media interaktif lainnya adalah dalam media ini menimbulkan gairah belajar, karena interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar serta lebih mudah dalam menggunakannya/pengoperasiannya (Daryanto, 2010:5).

Oleh karena pemahaman konsep peserta didik yang masih rendah, diduga apabila menggunakan media *courseware* interaktif akan meningkatkan pemahaman konsep, karena secara teoritik media ini mampu dan memiliki keunggulan, yakni antara lain terdapat hubungan interaktif, dapat diulang, terdapat umpan balik dan dapat dilakukan simulasi dan uji coba. Sehingga terdapat kebutuhan untuk memanfaatkan sebuah media *courseware* interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan mendapatkan pengalaman baru yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik (Rogers, 2002:4). Penelitian ini berupaya untuk menganalisis perbedaan pengaruh penggunaan media *courseware* interaktif dan audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer pada pembelajaran geografi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran geografi, materi hidrosfer peserta didik, yaitu masih adanya pemahaman konsep yang berbeda ketika pembelajaran menggunakan media yang berbeda, pemanfaatan media *courseware* interaktif dan audio visual dalam pembelajaran untuk

Dosmaya Ruth Paber Simaremare, 2019

PENGARUH MEDIA COURSEWARE INTERAKTIF DAN AUDIO VISUAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP HIDROSFER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pemahaman konsep sangat penting, akan tetapi penggunaan sumber belajar relatif rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dioperasionalkan kedalam pertanyaan,

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *courseware* interaktif terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1 ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 2 ?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh media *courseware* interaktif dan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *courseware* interaktif terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 2.
3. Mengetahui perbedaan pengaruh media *courseware* interaktif dan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran kaitannya dengan pemahaman konsep. Secara praktis penelitian dapat memberikan masukan untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran Geografi menjadi menyenangkan, tidak monoton namun bermakna bagi peserta didik, Memberikan input (masukan) dan informasi tentang bagaimana proses pembelajaran Geografi dengan menggunakan media *courseware* interaktif,

Dosmaya Ruth Paber Simaremare, 2019

PENGARUH MEDIA COURSEWARE INTERAKTIF DAN AUDIO VISUAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP HIDROSFER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Memberikan gambaran bahwa untuk pembelajaran yang efektif dan berkualitas membutuhkan bantuan sarana/media yang memadai dan dapat memberikan informasi bahwa *courseware* interaktif bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah, dan sekolah bisa mempersiapkan peralatan pendukungnya seperti laboratorium komputer yang memadai.

F. Struktur Organisasi Tesis

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi tesis.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 menguraikan tentang teori-teori yang mendukung penelitian dan diharapkan dapat menjawab masalah penelitian. Hal-hal yang dijelaskan dalam bab ini antara lain konsep media *courseware* interaktif, konsep media audio visual dan teori pemahaman konsep.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab 3 menguraikan tentang lokasi penelitian, metode penelitian, definisi operasional, desain penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data dan alur penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 merupakan bagian dari pembahasan hasil penelitian berdasarkan temuan di lapangan.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab 5 berisi mengenai kesimpulan yang didapat penulis setelah melakukan penelitian ini, implikasi dan rekomendasi yang diharapkan dapat berguna bagi penelitian berikutnya.