

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu. Perubahan tingkah laku akan terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bersifat permanen. Belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan” (Slameto, 1998: 2). Winkel (1983: 15), mengatakan, “belajar adalah suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif antara subjek dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap yang bersifat konstan atau tetap”. Briggs dalam Azhar (2011: 4), mengatakan, “belajar adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si pembelajar sedemikian rupa sehingga si pembelajar memperoleh kemudahan berinteraksi dengan lingkungan”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mempunyai tiga unsur yaitu proses pengalaman, perubahan perilaku, dan proses interaksi.

Kecenderungan pembelajaran masa kini menuntut langkah kreatif dari guru sebagai fasilitator pembelajaran. Esensi tersebut berorientasi pada usaha pencapaian tujuan pembelajaran, yakni membentuk peserta didik sebagai pembelajar mandiri. Hal senada diungkapkan Ningrum (200: 21), “Pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar-membelajarkan”. Lebih lanjut Ningrum

Yayah Suhayah, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik (Eksperimen Di Kelas VIII SMPN 31 Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengatakan bahwa: ‘kegiatan pembelajaran dikatakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sistematis karena diawali dengan kegiatan menyusun rencana, melaksanakannya dan mengadakan evaluasi’.

Eggen dan Kauchak dalam Azhar (2011: 8), menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif yaitu :

1. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
2. guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
3. aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,
4. guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi,
5. orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
6. guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran sering diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran atau diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mengukur keefektifan hasil suatu kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan sebelum dan sesudah mengikuti suatu kegiatan.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media. Hamalik (1986: 6) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal.

Lebih lanjut Hamalik (1986: 12) mengemukakan bahwa “selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi ‘. Ketidajelasan materi yang disampaikan dapat diminimalisir dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan menggunakan media. Bahkan keabstrakan materi pembelajaran dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Media dapat mewakili apa yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Peranan media menurut Gerlach dan Ely (1971:280) :

ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu: (1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, (2) Media memiliki kemampuan untuk objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, (3) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Sejalan dengan pendapat tersebut Hamalik (1999:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran memegang peranan sebagai alat yang mendorong belajar lebih efektif. Oleh karena itu guru tidak cukup memiliki pengetahuan media

pengajaran saja, akan tetapi harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media pengajaran dengan baik.

Berdasarkan definisi tersebut media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam menarik perhatian dan lebih merangsang minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk menjadikan siswa aktif, kritis, dan inovatif, maka dalam proses pembelajaran harus memposisikan siswa sebagai pusat perhatian utama, membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dengan demikian guru harus pandai memilih metode dan media pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu dalam memilih metode pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Teknologi yang pesat membuat informasi dapat diakses dengan mudah. Bagi guru hal ini menjadi tuntutan sekaligus peluang untuk mampu mengembangkan suatu model pembelajaran baru, yakni model pembelajaran dengan menggunakan media komputer. Pemanfaatan komputer sesuai dengan hakikat standar proses pembelajaran standar nasional pendidikan (Dikti, 2005) 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 peserta didik. Model pembelajaran ini mempunyai banyak jenis, diantaranya yaitu: *Multimedia Interaktif (MMI)*, *Hypermedia*, *Hipertexts*, dan lain sebagainya.

Penggunaan teknologi berbasis komputer saat ini sangat diminati karena komputer mempunyai kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD player, video tape, dan audio tape, disamping itu komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi pada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa. Komputer juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2004:27):

Komputer dapat membantu peserta didik dan guru dalam pelajaran karena komputer itu sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna, selain itu komputer sangat sesuai untuk latihan dan remedial *teaching*, komputer sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau kurikulum, serta memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan dengan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi gambar, dan grafik.

Menurut Sudjana dan Rivai (2003: 137) mengemukakan beberapa kelebihan komputer dalam pembelajaran yaitu:

membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar; b) warna, musik dan grafis animasi dapat menambah kesan realisme dan menuntun latihan, kegiatan laboratorium, simulasi dan lain sebagainya; c) respon pribadi yang cepat akan menghasilkan penguatan yang tinggi; d) kemampuan memori memungkinkan direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah selanjutnya di kemudian hari; e) kesabaran, melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban; f) memungkinkan pengajaran secara individual, g) rentang pengawasan guru diperlebar, mudah diatur dan dapat melakukan kontak langsung dengan para siswa.

Pembelajaran berbantuan program komputer interaktif adalah kolaborasi antara aplikasi teknologi komputer dengan unsur pendidikan sebagaimana dikemukakan Arsyad (2011: 97) bahwa pembelajaran interaktif tidak sekedar memindahkan teks dalam buku tetapi materi dikemas secara multi media yang

didalamnya memuat teks, animasi, suara dan video sesuai tuntutan materi, tampilan yang menarik sehingga tipe pembelajaran disesuaikan dengan kajian teori dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Dengan menggunakan media interaktif dalam penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman yang menyenangkan, mengingat pembelajaran dengan media interaktif cukup menarik dan diharapkan memicu minat untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan siswa dapat berinteraksi secara aktif, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Upaya penggunaan media pembelajaran tersebut berlandaskan pada pengertian bahwa kegiatan pembelajaran merupakan upaya memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada hasil, melainkan juga berorientasi pada proses. Kualitas proses memberikan andil dalam menentukan kualitas hasil yang dicapai.

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda dalam memahami suatu konsep termasuk konsep geografi. Hal ini selaras dengan pernyataan Piaget (Trianto, 2007: 22), bahwa perkembangan anak tergantung pada sejauh mana anak aktif memanipulasi dan berinteraksi aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitifnya. Umur 7-11 tahun disebut masa operasional kongkrit, pada masa ini anak-anak sangat menyenangi gambar-gambar yang bagus (berwarna) dan imajinatif, lebih cepat menerima pelajaran

melalui media/alat bantu yang merangsang pendengaran dan penglihatannya (audio-visual). Nur dalam Trianto (2007: 25) mengemukakan :

siswa kelas 2 SMP (usia antara 11-15 tahun), mulai mampu mengelompokkan benda-benda, mengorganisasi, dan menghubungkan sifat-sifat benda. Dengan bersentuhan dengan benda-benda konkrit, peserta didik memulai untuk mengorganisasi penyelidikan dalam bentuk kelas-kelas dan variabel, mengukur variabel secara bermakna, dapat memahami dan mencatat data pada tabel, membentuk dan memahami hubungan sederhana, menggunakan apa yang mereka ketahui untuk membuat inferensi langsung, dan prediksi serta menggeneralisasi suatu gejala dari pengalamannya.

Piaget (Trianto, 2007: 26), “pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan, interaksi sosial dengan teman sebaya khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya membuat pemikiran itu menjadi lebih logis”.

Pada kenyataannya kemampuan pemahaman materi yang berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Rendahnya pemahaman pada materi pelajaran disebabkan oleh penggunaan pola pikir yang rendah pada pembentukan sistem konseptual. Model pembelajaran dan media yang digunakan belum membantu peserta didik memperoleh pemahaman materi pelajaran dengan baik dan kurang menggunakan penalaran logis.

Khususnya pada materi Kondisi fisik wilayah Indonesia dengan Kompetensi Dasar (1. 1. Mendeskripsikan Kondisi fisik wilayah Indonesia) di kelas VIII semester I (ganjil). Materi ini cukup luas dan sangat penting, mengingat bentang alam Indonesia yang unik dan beragam. Melalui materi ini pula penanaman nilai-nilai nasionalisme dan peningkatan rasa cinta tanah air bagi generasi sekarang dan

generasi yang akan datang yang saat ini mulai memudar perlu diterapkan. Hal ini ditandai dengan maraknya semangat disintegrasi dan timbul pemikiran yang ingin melepaskan diri dari Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), memudarnya rasa persatuan, tawuran di mana-mana dan terjadi di berbagai tingkatan. Maryani (2006: 2) mengemukakan, “pendidikan geografi merupakan salah satu mata ajar yang sarat dengan nilai-nilai kebersamaan sebagai salah satu kesatuan wilayah Indonesia, memberikan wawasan global dan makna akan pentingnya keberagaman dalam mencapai kemajuan bersama”. Kondisi geografis Indonesia amat unik, dengan kultur maupun sistem sosial yang beraneka ragam sangat rawan terhadap rusaknya tatanan sosial yang integratif. Gejala tersebut meliputi erosi nilai kebangsaan, disintegrasi sosial, sparatisme maupun rasialisme seperti diungkapkan Su’ud (2006: 3) :

Erosi nilai kebangsaan meliputi nilai kejuangan, heroisme, patriotisme, maupun kebersamaan. Hilangnya semangat persatuan dan kebersamaan yang puncaknya berupa terjadinya konflik diantara warga masyarakat karena adanya perbedaan keyakinan, aspirasi politik, perbedaan kampung dan sebagainya akibat dari meosotnya semangat Sumpah Pemuda.

Lebih lanjut Maryani (2009: 5) mengemukakan bahwa cinta tanah air, rasa persatuan dan kesatuan, akan berkembang setelah peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai potensi dan masalah negara. Mengingat begitu pentingnya peranan pelajaran geografi, maka perlu disajikan dalam bentuk imajinatif, menarik dan menyenangkan.

Materi kondisi fisik wilayah Indonesia telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) dan merupakan konsep yang sangat dekat dengan fenomena yang sering ditemui peserta didik dalam kehidupan

sehari-hari. Namun demikian, pada kenyataannya tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi ini, terbukti dari hasil belajar peserta didik masih rendah, seperti pada tabel 1.1. berikut.

Tabel . 1. 1.Data Nilai Materi Kondisi Fisik Wilayah Indonesia Pada Semester Ganjil 2011/2012

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	VIII-1	33	71,4
2	VIII-2	30	71,3
3	VIII-3	34	70,1
4	VIII-4	33	69,5
5	VIII-5	34	72,0
6	VIII-6	34	69,9
7	VIII-7	34	68,3
8	VIII-8	33	70,1
9	VIII-9	33	70,6
10	VIII-10	34	70,4
11	VIII-11	34	69,5
12	VIII-12	34	70,0

Sumber :PKS Bidang Kurikulum

Selain hasil belajar yang masih rendah, ada kekhawatiran dari peneliti terhadap sikap peserta didik yang mengarah kepada perpecahan dan kurangnya rasa cinta tanah air, sebagai contoh dengan maraknya tawuran antar pelajar. Hal ini diduga terjadi akibat semangat persatuan dan kesatuan yang sudah memudar dan mudahnya terpengaruh oleh hal-hal yang bersifat menghasut sehingga menimbulkan permusuhan. Demikian juga hasil wawancara dengan beberapa guru IPS yang merasa kesulitan ketika mengajarkan materi ini hanya dengan berupa

Yayah Suhayah, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik (Eksperimen Di Kelas VIII SMPN 31 Bandung)

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

teks atau gambar. Untuk itu perlu adanya media interaktif agar memberi penjelasan yang lebih konkrit dan bermakna.

Berdasarkan hal di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang dituangkan dalam judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik” (Eksperimen di Kelas VIII SMPN 31 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka rumusan masalah dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan di kelas kontrol sebelum menggunakan media interaktif dan media gambar ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas yang menggunakan media interaktif dengan kelas yang menggunakan media gambar ?
3. Bagaimanakah sikap cinta tanah air peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas yang menggunakan media interaktif dan di kelas yang menggunakan media gambar ?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis perbedaan antara hasil belajar sebelum pembelajaran di kelas yang menggunakan media interaktif dan di kelas yang menggunakan media gambar.
2. Menganalisis perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas yang menggunakan media interaktif dan di kelas yang menggunakan media gambar.
3. Menganalisis perbedaan sikap cinta tanah air sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas yang menggunakan media interaktif dan di kelas yang menggunakan media gambar.

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris tentang pengaruh media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan sikap cinta tanah air peserta didik, yang berguna bagi siapa saja yang berkepentingan.

E. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan pandangan dan menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut.

1. Media Interaktif

Media interaktif merupakan media berbasis komputer yang terdiri atas teks, grafik, audio, dan video yang dibuat, dikemas, disajikan, dan dimanfaatkan secara interaktif melalui komputer. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik,

Yayah Suhayah, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik (Eksperimen Di Kelas VIII SMPN 31 Bandung)

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

teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna. Sebuah media yang menegaskan format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya.

Media interaktif dalam penelitian ini memanfaatkan media yang sudah tersedia dengan aplikasi interaktif yang dirancang dengan menggunakan program Flash 10 yang diproduksi oleh PT Sinatria Arta Asmawi Bandung. Tipe pembelajaran dalam penelitian ini yaitu tipe tutorial yang dilengkapi dengan simulasi dan latihan.

2. Hasil Belajar

Hamalik (1999: 159) mengatakan bahwa hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku peserta didik. Hasil belajar merupakan penguasaan siswa terhadap berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar.

3. Sikap Cinta Tanah Air

Dahar (2006: 123), “Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya”. Dengan kata lain sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi

suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.

Cinta tanah air merupakan salah satu nilai dalam karakter bangsa yang saat ini perlu ditumbuh kembangkan kembali karena mengalami krisis nilai yang banyak dialami oleh bangsa Indonesia, dalam hal ini khususnya peserta didik. Kementerian Pendidikan Nasional Balitbang (2010: 10) mencantumkan nilai karakter yang terdapat dari cinta tanah air adalah: “Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa”. Adapun indikator sikap cinta tanah air adalah sebagai berikut.

1. Memahami keunggulan kondisi fisik wilayah Indonesia
2. Mengagumi kesuburan tanah wilayah Indonesia
3. Mengagumi keberagaman hasil-hasil pertanian, perikanan Indonesia
4. Mengagumi kekayaan laut Indonesia
5. Mengagumi keberagaman flora dan fauna Indonesia