

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan setiap manusia dan tidak dapat dipungkiri adanya pendidikan menjadikan generasi-generasi muda menjadi lebih maju dan membuat terobosan- terobosan baru di dunia pendidikan. Didalam pendidikan pasti ada yang namanya pengajar atau guru. Seorang pengajar atau guru dituntut mempunyai skill atau ketrampilan seni dan ilmu pengetahuan ilmiah.

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang hendak dicapai itu abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan lebih tinggi. Begitu pula dikarenakan pendidikan merupakan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju ke arah cita-cita tertentu, maka yang merupakan masalah pokok bagi pendidikan ialah memilih arah atas tujuan yang ingin dicapai.

Pendidikan menurut Machfoeds dan Suryani (2007: 56) pendidikan adalah sejumlah pengalaman yang berpengaruh secara menguntungkan terhadap kebiasaan, sikap dan pengetahuan yang ada hubungannya dengan kesehatan perorangan, masyarakat dan bangsa. Sedangkan pengertian pendidikan menurut Syah (1995: 71) ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan bukan sekedar usaha pemberian informasi dan keterampilan tetapi diperluas ruang lingkupnya sehingga mencakup usaha mewujudkan kehidupan pribadi sosial yang memuaskan.

Menurut uraian tersebut pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan peserta didik dalam suatu kegiatan dengan melalui berbagai cara untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup dan di dalam segala lingkungan yang dapat mempengaruhi individu tersebut. Sebagaimana pemerintah telah merumuskan

dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 BAB II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan 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 yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbicara tentang pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Proses pembelajaran merupakan salah satu fungsi dari sekolah yang merupakan wadah peserta didik untuk mencari Ilmu dan pengetahuan serta pengalaman yang tidak di temukan di lingkungan masyarakat dan keluarga.

Tujuan utama pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut. Perubahan tingkah laku ini berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan perilaku (psikomotorik) kearah yang lebih baik agar bisa diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari – hari. Untuk mencapai tujuan utama pembelajaran tersebut tidak hanya membutuhkan kecerdasan semata, namun harus ada minat dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Menurut Slameto (2010, hml. 57) Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Minat belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran karena minat belajar dapat menentukan hasil belajar siswa, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya begitu pula sebaliknya. Hal tersebut berlaku pula dalam proses pembelajaran.

Pengertian minat menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap

kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Menurut Slameto (2010, hlm. 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh” sedang kan pengertian belajar menurut Sudjana (1987:28) mengatakan “ Belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu.” Minat belajar berarti adanya suatu keinginan dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh – sungguh tanpa harus di suruh oleh guru. Minat akan berhubungan dengan sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Indikator Minat Belajar menurut Safari (2005, Hlm 111) : “ Minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya dalam belajar. Definisi oprasional minat belajar adalah skor siswa yang di peroleh dari tes minat belajar yang mengukur aspek kesukaan , ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.” Dari faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar seperti faktor internal (perhatian, keingintahuan, kebutuhan, motivasi) dan faktor eksternal menghasilkan indikator minat belajar yaitu Kesukaan , Ketertarikan, Perhatian, dan Keterlibatan.

Berbicara tentang proses pembelajaran tidak terlepas dari permasalahan-permasalahan yang sering ditemukan di dalamnya. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa seperti kurangnya perhatian dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih di era modern ini masih banyak siswa yang membawa dan menggunakan alat elektronik mereka ke sekolah seperti handphone, tablet, dan laptop ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut dapat mempengaruhi perhatian siswa sehingga kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran tersebut menjadikan fokus masalah yang harus segera diselesaikan. Kondisi tersebut menuntut kemampuan guru untuk menyajikan materi yang lebih menarik agar

perhatian siswa tidak terpecah oleh kegiatan lain. Penggunaan metode dan media pembelajaran dapat menjadi solusi mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang rekreatif sekaligus efektif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik serta minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Menurut Sudjana (2006, Hlm 30) keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada beberapa faktor, antara lain : peran guru sebagai fasilitator, sarana dan prasarana yang memadai serta peran aktif peserta didik itu sendiri. Selain itu juga terdapat tiga komponen utama dalam pembelajaran, yaitu : tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan alat yang digunakan dalam pembelajaran serta aspek penelitian yang saling terintegrasi satu sama lain.

Pengertian media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013, Hlm 4) adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian pengertian media pembelajaran itu sendiri adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari ketiga komponen utama yang mempunyai fungsi untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang sulit di pahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran mempunyai fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif tidak boleh di pandang sebelah mata. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik di dalam sebuah proses pembelajaran dapat menimbulkan rendahnya minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif serta menarik dapat mengatasi minat belajar tersebut. Menurut sanjaya (2012, Hlm 72) “ Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.” Oleh karena itu, di butuhkan media yang

rekreatif dan efektif yang dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran harus di sesuaikan dengan kondisi siswa tersebut, agar dapat menerima materi pelajaran dengan baik serta mengikuti proses pembelajaran dengan minat yang tinggi. Selain itu, media pembelajaran harus mengemas materi pelajaran secara utuh menjadi sesuatu yang lebih menarik bagi siswa serta guru dengan mudah menyampaikan materi pelajaran tersebut agar mudah diterima oleh siswa.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010, hml. 15) “Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.”

Media pembelajaran menjadi hal terpenting untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran selama ini. Selain itu, tidak semua sekolah mempunyai dan menggunakan media pembelajaran yang efektif di dalam suatu proses pembelajaran. Untuk itu, salah satu media pembelajaran yang dapat di jadikan solusi untuk permasalahan tersebut adalah menggunakan aplikasi *Universe Sandbox 2* di dalam proses pembelajaran.

Di era teknologi yang semakin maju ini, banyak siswa yang selalu membawa gadget/alat komunikasi seperti handphone, tablet, laptop dsb. Kondisi tersebut menuntut kemampuan guru sebagai inisiator untuk memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam kasus ini, guru harus bisa memanfaatkan gadget yang selalu memecah perhatian siswa menjadi media pembelajaran yg menarik perhatian tersebut. Penggunaan aplikasi *Universe Sandbox 2* menjadi solusi yang cocok dalam permasalahan tersebut. Guru dapat menjadikan laptop yang selalu siswa bawa kesekolah menjadi media pembelajaran yang rekreatif dan efektif yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa di setiap proses pembelajaran.

Dalam kasus ini, penulis pernah mengikuti Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan sebagai pengajar geografi di SMA Negeri 7 Bandung. Dalam proses pembelajaran geografi, masih banyak nya permasalahan seperti kekurangan media untuk memahami pelajaran khususnya materi dinamika planet bumi dan tata surya. Siswa masih banyak yang sulit memahami akibat keterbatasan media yang sulit untuk menggambarkan proses terjadi dan dinamikanya. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi *Universe Sandbox2* ini dapat membantu serta menarik minat belajar siswa. Media *Universe Sandbox 2* belum pernah digunakan sebelumnya di SMA Negeri 7 karena sebelumnya belum ada media pembelajaran terkhusus untuk mata pelajaran geografi.

Berdasarkan penjelasan yang telah di uraikan tersebut, penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “ Penggunaan Aplikasi *Universe Sandbox 2* Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran Geografi” yang di lakukan di kelas X SMA Negeri 7 Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam sebuah bentuk rumusan masalah berupa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media *Universe Sandbox 2* pada kelas eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung ?
2. Bagaimanakah tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media *Power point* pada kelas kontrol di SMA Negeri 7 Bandung ?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol ?

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media *Universe Sandbox 2* pada kelas eksperimen di SMA Negeri 7 Bandung.
2. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media *Power Point* pada kelas kontrol di SMA Negeri 7 Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SMA Negeri 7 Bandung.

D. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berupa pemanfaatan aplikasi *Universe Sandbox 2* sebagai pengembangan keilmuan dan membantu guru untuk memilih media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah (SMA Negeri 7 Bandung)

Memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan aplikasi *Universe Sandbox 2* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Geografi khususnya bab dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan serta memberikan kontribusi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru Geografi

Meningkatkan pengalaman dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Serta meningkatkan kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran geografi.

c. Bagi Guru Lain

Memotivasi untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar serta memotivasi untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalitas.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan minat terhadap pembelajaran Geografi serta menambah pengalaman belajar menggunakan aplikasi Universe Sandbox 2.

e. Peneliti

Sebagai sarana penambah pengalaman mengajar yang baru menggunakan media pembelajaran Universe Sandbox 2 serta menambah wawasan lebih.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dalam skripsi . Penyusunan skripsi dalam penelitian ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, yang berisikan tinjauan teoritis yang berhubungan dengan masalah penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yang berisikan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, variable penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yang berisikan temuan yang didapatkan dari penelitian, hasil analisis data dari temuan di lapangan serta pembahasan yang akan mengulas temuan data dan hasil analisis.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang berisikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi terhadap pihak-pihak yang terkait penelitian ini.