



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar sesungguhnya tidak hanya sekedar memindahkan pengetahuan, akan tetapi merupakan kegiatan yang sarat tujuan. Hal ini berarti, bahwa pengajaran akan berlangsung efektif jika aktivitas belajar melibatkan siswa pada proses tersebut. Salah satu tugas guru berperan sebagai fasilitator yang harus menciptakan lingkungan belajar lebih efektif untuk membantu siswa mencapai kesuksesan belajar yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, Sagala (2005:9) mengemukakan bahwa :

Siswa yang berdaya saing tinggi adalah siswa yang mampu mengaplikasikan ilmu yang didapatnya di sekolah sehingga ia dapat berperan di masyarakat, kondisi ini terjadi karena siswa betul-betul telah melakukan proses belajar dengan baik, dimana dari belajarnya itu menghasilkan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan.

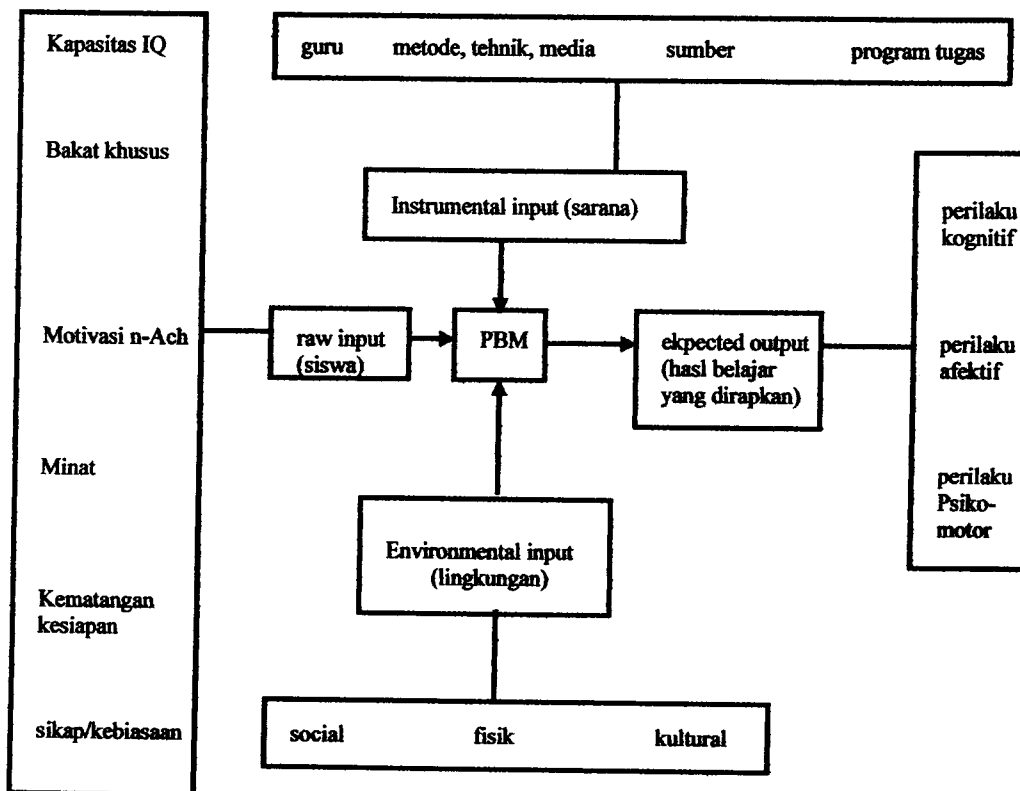
Menurut Syamsudin (2001:111), perubahan ini terjadi secara menyeluruh, yaitu menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan banyak faktor untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup ketiga aspek tersebut diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem kegiatan belajar mengajar (KBM). Komponen ini tidak dapat diabaikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena media pembelajaran memiliki

peranan penting. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai, agar mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran berbeda menurut tujuan dan pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan. Maka ciri-ciri umum media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep materi pelajaran yang harus dipahami siswa, sehingga memudahkan siswa untuk dapat memahami atau menguasai konsep yang disampaikan. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses atau kegiatan belajar mengajar sangatlah beragam. Oleh karena itu perlu kiranya seorang guru menentukan, mencari, menemukan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat memudahkan pemahaman konsep yang akan disampaikan, serta dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Secara sistematis kiranya dapat digambarkan secara visual komponen-komponen yang mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar sebagai berikut :



Gambar 1.1. Kedudukan media pada kegiatan belajar mengajar
 Sumber : Abin Syamsudin (2001:165)

Berdasarkan gambar di atas kedudukan media pembelajaran menunjukkan kepada kualifikasi serta kelengkapan sarana (instrumental input) yang diperlukan untuk dapat berlangsungnya proses belajar mengajar. Jadi, jelas peranannya bahwa media pada proses pembelajaran berperan sebagai faktor fasilitas.

Secara teoritis, banyak dikenal media pembelajaran yang diyakini dapat memberika situasi belajar yang berbeda dimana melalui penggunaan media tersebut dapt meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media film.

Pembelajaran menggunakan media film merupakan suatu pembelajaran dimana situasi belajarnya mengajak siswa merasa berada dalam film tersebut, hal

ini merupakan suatu kelebihan dimana dengan film suatu gejala/fenomena akan lebih terasa nyata dan memudahkan siswa untuk lebih memahami gejala/fenomena tersebut.

Pembelajaran menggunakan media film dapat diterapkan pada beberapa mata pelajaran salah satunya geografi. Salah satu materi pokok untuk SMA kelas yaitu tenaga endogen, materi ini memuat segala proses pembentukan bumi yang berasal dari dalam bumi serta dampaknya terhadap kehidupan. Jika materi tenaga endogen proses pembelajarannya menggunakan penunjang media yang tepat, dapat memberikan banyak kesempatan pada siswa untuk lebih melatih keterampilannya dalam mengolah informasi yang diterimanya.

Melalui penggunaan media film sebagai pendamping pada pembelajaran diharapkan dapat memunculkan motivasi siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar geografi.

Sehubungan dengan hal diatas, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dalam rangka mengetahui bagaimana hasil belajar siswa melalui penggunaan media film. Melalui penelitian diharapkan dapat diketahui gambaran hasil belajar siswa, sehingga apabila diperoleh informasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media film ini dapat meningkatkan hasil belajar, maka penggunaan media ini menjadi salah satu alternatif pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh penggunaan media film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis merumuskan dalam bentuk tiga pertanyaan, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media film?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan media *software power point*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media film dengan kelas kontrol yang menggunakan media *software power point*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media film pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *software power point* pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media film dengan kelas kontrol yang menggunakan media *software power point*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya perbaikan pembelajaran, yaitu :

1. Mendapatkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media film pada kelas eksperimen.
2. Mendapatkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *software power point* pada kelas kontrol.
3. Mendapatkan data hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media film dengan kelas kontrol yang menggunakan media *software power point*.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul, latar belakang dan perumusan masalah, penelitian ini pada dasarnya terdiri atas variabel hasil belajar dan media pembelajaran. Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah itu dijelaskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2005:22). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah berupa skor pre test dan post test yang merupakan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.
2. Film atau gambar hidup merupakan perkembangan dari gambar biasa. Film itu bergerak frame demi frame di depan lensa dan pada layer gambar-gambar itu

bergerak dengan cepat bergantian dan memberikan proses visual yang kontinue (Hamalik, 1994:102). Dari beberapa jenis film salah satunya adalah Film Pembelajaran yang merupakan karya seni artefak budaya dan didalamnya terkandung struktur atau lambing yang mendidik dan bias merubah tingkah laku penontonnya menjadi lebih positif. Media film dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang bersifat audio-visual yang bertujuan agar pemahaman siswa terhadap suatu gejala akan cepat tanggap dan dapat memberikan daya tarik tersendiri yang dilukiskan dalam suatu gambar dan suara.

3. *Microsoft PowerPoint* atau *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program *software* komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. Media *software power point* dalam penelitian ini adalah adalah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan suatu gejala yang disajikan dengan penayangan berupa slide-slide.
4. Kelas eksperimen adalah suatu kelompok yang dikenai perlakuan dengan penggunaan media film. Dalam penelitian ini kelas X-1 sebagai kelas eksperimen.
5. Kelas kontrol adalah suatu kelompok yang dikenai perlakuan dengan penggunaan media *software power point*. Dalam penelitian ini kelas X-3 sebagai kelas kontrol.

Jadi, berdasarkan penelitian pada kelas eksperimen (X-1) dan kelas kontrol (X-3), penelitian ini berupaya untuk mencoba melihat kecenderungan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film dan media *software power point*.

F. Anggapan Dasar

Penelitian ini berpedoman pada asumsi dasar. Asumsi dasar berperan sebagai suatu pendapat yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan pendapat para ahli atau sesuatu yang telah menjadi kebenaran umum. Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2005:22).
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kompetensi guru serta penggunaan media yang komunikatif dan interaktif dengan peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis nol (H_0) :

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media film.

Hipotesis kerja (H_1) :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media film.

2. Hipotesis nol (H_0) :

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan media *software power point*.

Hipotesis kerja (H_1) :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan media *software power point*.

3. Hipotesis nol (H_0) :

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media film dengan kelompok kontrol yang menggunakan media *software power point*.

Hipotesis kerja (H_1) :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media film dengan kelompok kontrol yang menggunakan media *software power point*.