

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting sebagai penentu dari kemajuan suatu bangsa. Masalah pendidikan adalah tanggung jawab semua pihak yang berada di dalamnya, yang artinya bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja melainkan masyarakat luas sekalipun harus ambil andil untuk memajukan dunia pendidikan agar terciptanya suatu pendidikan seperti yang diharapkan bersama. Hal tersebut tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional yang ingin dicapai dalam pembangunan sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi dan tujuan sistem pendidikan nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kebijakan umum pembangunan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah peningkatan mutu pendidikan. Perbaikan pendidikan biasanya dimulai dari kurikulum. Hal ini dilakukan mengingat kurikulum merupakan komponen inti pendidikan yang dapat mempengaruhi komponen lainnya. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Artinya, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak

bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Proses pembelajaran di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-media pembelajaran setumpuk lainnya. Menurut Syaefudin (2010:212) mengatakan bahwa “Terjadi komunikasi hanya satu arah yaitu antara guru ke siswa dengan metode ceramah sebagai andalan dalam metode penyampaian materi”. Pembelajaran seperti ini menuntut inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif agar tidak terpaku pada buku teks semata. Hal ini terbukti, dalam pembelajaran konvensional, guru sering menentukan buku teks sebagai bahan ajar satu-satunya (Sanjaya, 2011:146).

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala. Ada sebagian guru yang hanya terpaku kepada buku teks padahal media pembelajaran dapat didesain dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar.

Prastowo (2011:17) mengatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh (baik informasi, alat, maupun teks) dari kompetensi yang ingin dicapai”. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran

dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket. Media pembelajaran dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Media pembelajaran pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk* dan film.

Apabila media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada ataupun sulit diperoleh, maka membuat bahan belajar sendiri adalah suatu keputusan yang bijak. Untuk mengembangkan media pembelajaran, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari narasumber baik orang ahli ataupun teman sejawat.

Media pembelajaran yang dikembangkan orang lain seringkali tidak cocok untuk siswa kita. Ada sejumlah alasan ketidakcocokan, misalnya, lingkungan sosial, geografis, dan budaya. Pentingnya hal tersebut juga dikatakan Prastowo (2011:24-25) bahwa “Media pembelajaran yang sesuai akan mengarahkan semua aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sekaligus menjadi alat evaluasi pencapaian hasil belajar”. Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, sedangkan media video adalah bahan pembelajaran yang berupa gambar bergerak dan suara atau pertunjukkan gambar dan suara.

Media video menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi. Menambah khasanah pengetahuan dan

pengalaman guru dalam menulis media pembelajaran. Media pembelajaran akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Pengembangan media video inilah yang kemudian menjadi sorotan peneliti selama kegiatan pra observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas khususnya di kelas X. Media video memiliki posisi amat penting dalam pembelajaran geografi di kelas X. Media video belum diposisikan sebagai representasi (wakil) dari penjelasan guru di depan kelas. Keterangan-keterangan guru, uraian-uraian yang harus disampaikan guru, dan informasi yang harus disajikan guru belum mampu dihipunkan dalam media video, dengan demikian, guru belum mampu mengurangi kegiatannya menjelaskan pelajaran geografi selama proses pembelajaran sehingga berimplikasi pada kejenuhan siswa dalam penerimaan materi yang terlalu banyak.

Dalam pembelajaran, siswa dihadapkan pada tuntutan untuk dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Namun yang menjadi masalah adalah heterogenitas kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran membuat guru harus mengulang penjelasan beberapa kali sehingga waktu untuk melakukan pembinaan cara belajar terhadap siswa pada setiap pertemuan juga berkurang atau bahkan tidak ada sama sekali. Hal inilah yang kemudian berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pra observasi yang penulis lakukan di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas, ditemukan kenyataan bahwa masih



rendahnya hasil belajar peserta didik yang terlihat dari masih banyak siswa yang belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni hanya 8 siswa dari 25 siswa yang ada di kelas X atau 32% siswa kelas X yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 73 dengan standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan guru untuk mata pelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas adalah 80%. Artinya, minimal harus ada 20 siswa yang harus mencapai nilai ketuntasan klasikal sehingga siswa kelas X dapat dikategorikan telah mencapai KKM.

Tujuan utama menetapkan KKM adalah menentukan target kompetensi patokan, acuan, dasar dalam menentukan kompeten atau tidak kompetennya siswa. Dikembangkannya media video, diharapkan siswa yang lambat belajar akan dapat mempelajari media video berulang-ulang tanpa harus tergantung dengan penjelasan guru sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri, serta optimalisasi proses pengajaran terhadap siswa dapat terjadi melalui media pembelajaran video.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Litosfer Menggunakan Media Video di Kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas”. Melalui penelitian yang terkait dengan pengembangan media video, diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif media pembelajaran selain buku-buku teks geografi yang terkadang sulit diperoleh, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran geografi terutama terkait dengan materi litosfer.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah umum penelitian sebagai berikut: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi litosfer menggunakan media video di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas?”. Masalah khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan media video pada materi litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi litosfer menggunakan media video di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi litosfer menggunakan media video di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas. Tujuan penelitian khususnya adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan media video pada materi litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas.
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi litosfer menggunakan media video di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bersifat konstruktif bagi pengembangan pengetahuan dalam bidang pendidikan

khususnya dalam proses pembelajaran yang berkenaan dengan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media video.

## 2. Manfaat Praktis, bagi:

### a. Peneliti

Dapat tambahan ilmu berkenaan dengan penggunaan media video sehingga hal tersebut dapat dijadikan bekal awal peneliti sebelum menjadi tenaga pendidik profesional.

### b. Guru

Digunakannya media video dalam proses pembelajaran di kelas, sedikit demi sedikit guru akan memahami pentingnya media dalam melaksanakan pembelajaran.

### c. Siswa

Memberikan pemahaman pada siswa bahwa pembelajaran dengan media video tidak hanya menyajikan materi pembelajaran (*content*), tapi juga menayangkan berbagai aktivitas dan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekaligus sebagai bahan belajar mandiri yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

### d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam menggunakan media pembelajaran untuk sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa sebagai output sekolah yang merupakan salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media Video**

Media video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video termasuk media *audio visual* yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan.

### **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak berupa proses berfikir yang dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Hasil belajar berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

### **3. Litosfer**

Litosfer adalah lapisan kerak bumi yang paling luar/atas yang terdiri atas batuan dengan ketebalan rata rata 1200 km. Litosfer adalah lapisan kulit bumi paling luar yang berupa batuan padat. Litosfer tersusun dalam dua palisan, yaitu kerak dan selubung yang tebalnya 50-100 km. Litosfer merupakan lempeng yang bergerak sehingga dapat menimbulkan pergeseran benua.



## **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan sebuah istilah ilmiah yang digunakan dalam rangka kegiatan ilmiah yang mengikuti kaidah-kaidah berpikir biasa, secara sadar, teliti, dan terarah. Suryabrata (2000: 120) mengatakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris”. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Tekarang Kabupaten Sambas”.

