

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah adalah 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 sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik". Pembelajaran yang ideal diperoleh apabila peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, guru menyampaikan materi secara tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal itu perlu, agar guru dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, aktifitas, dan kreatifitas dalam pembelajaran demi ketercapaian kompetensi lulusan. Sistem pendidikan nasional yang juga esuai dengan UU No.20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar proses belajar tidak membuat jenuh atau membosankan adalah dengan menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik ketika pengajaran sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, peserta didik juga dapat lebih memahami makna dari bahan pengajaran yang diberikan, metode mengajar akan lebih bervariasi, peserta didik turut aktif dalam melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru namun juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut merupakan beberapa

manfaat media pembelajaran, tentunya akan berjalan dengan baik jika fungsi utama dalam penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan baik pula.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran, yaitu memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik saat ini lebih menyukai media pembelajaran 3D (tiga dimensi) dikarenakan Media 3D selain dapat menunjang proses pembelajaran, juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media 3D juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga timbul pertanyaan yang menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih aktif. Pemilihan media yang ingin digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu dilakukan, hal tersebut penting guna mendukung proses pembelajaran. Namun, pada kenyataan di lapangan, media pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan guru hanya menggunakan media yang sama sehingga peserta didik merasa bosan dan mengantuk ketika pelajaran berlangsung. Melihat salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu meningkatkan minat atau ketertarikan peserta didik, berikut merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya ketertarikan atau minat belajar, yaitu 1) pelajaran dapat menarik peserta didik jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, 2) bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, 3) guru memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk turut berperan aktif dalam proses belajar mengajar, 4) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat peserta didik (Darmadi, 2017).

Pemilihan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang tepat dapat menarik minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Namun, ditemukan bahwa guru yang biasanya menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* sebagai bahan ajar seringkali hanya dibaca atau digunakan oleh peserta didik pada saat waktu tertentu saja, seperti ketika mendekati waktu ulangan, ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, dan pada saat guru meminta peserta didik untuk membacanya di kelas. Berdasarkan proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar oleh guru belum sepenuhnya melibatkan peserta didik. Khususnya penggunaan media pada pembelajaran geografi. Guru masih banyak yang

menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, sehingga yang mendominasi pembelajaran adalah guru sehingga peserta didik pasif atau tidak adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Metode pembelajaran dengan ceramah tanpa menggunakan alat peraga atau media pembelajaran masih sering digunakan oleh para guru. Begitu juga kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 49 Jakarta. Dalam observasi, guru masih menggunakan metode ceramah dengan kurangnya kevariasian media dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kejenuhan. Metode ceramah membuat guru lebih mendominasi sehingga peserta didik menjadi pasif yang berakibat peserta didik menjadi jenuh dalam belajar karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan cara lama yaitu ceramah dan sesekali menggunakan *PowerPoint*. Guru mendominasi pembelajaran sehingga sebagian peserta didik yang mengantuk, peserta didik kurang memperhatikan materi, peserta didik paling berbicara satu sama lain.

Pemilihan media pembelajaran yang menarik sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, tentunya tujuan dari pemilihan media yang tepat dan menarik adalah agar kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan berujung pada hasil belajar peserta didik yang meningkat. Dengan media pembelajaran peserta didik bisa memperoleh penjelasan lebih menarik dan suasana yang menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat memahami materi yang peserta didik pelajari. Salah satu bentuk media pembelajaran yang erat dengan geografi adalah citra satelit karena citra satelit dapat menampilkan gambaran bumi secara nyata, visual, dan dengan menggunakan citra satelit berbagai bidang dapat dianalisis dengan mudah seperti meteorologi, klimatologi, geologi, hidrologi dan lain-lain. Citra satelit tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran geografi, tetapi dalam realitanya citra satelit belum banyak dipraktikkan dalam pembelajaran di sekolah.

Geografi terlebih merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan berbagai media untuk memahami fenomena lapisan bumi baik itu fenomena fisik maupun fenomena sosial. Dalam memahami maupun mengamati

fenomena-fenomena geografi sebenarnya dapat dilakukan dengan studi lapangan, namun dikarenakan hal tersebut terkendala waktu serta memerlukan biaya yang besar. Sehingga untuk mengefisiensi waktu dan biaya dalam memahami serta mengamati objek studi geografi dapat diperlihatkan dengan berbagai media antara lain seperti peta, *globe*, gambar, foto udara dan sebagainya. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik, dapat sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Muhson, 2010).

Materi pembelajaran Dinamika Litosfer merupakan suatu materi yang mempelajari tentang lapisan permukaan bumi yang berada paling luar, seiring dengan peredaran tata surya yang membuat bumi semakin lama semakin tua, sehingga menyebabkan beberapa fenomena kejadian alam yang terjadi dalam lapisan-lapisan bumi. Ada beberapa kendala mengenai bentuk fenomena alam yang dihadapi oleh siswa ketika seorang guru memberikan materi pelajaran geografis litosfer yang bentuk permukaannya tidak tampak karena abstrak dan disampaikan dengan keterbatasan media yang digunakan sebagai alat peraga tentang geografis litosfer dengan berbagai dampak dan akibatnya terhadap bumi, hal ini membuat siswa pada akhirnya sulit untuk memahami materi yang akan dipelajari..

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Google Earth*. Berbagai materi dalam pembelajaran geografi dapat diintegrasikan menggunakan *Google Earth* sebagai media pembelajaran. *Google Earth* adalah salah satu dari berbagai aplikasi yang sedang berkembang sekarang, media ini mampu memindahkan ide dari sebuah halaman buku ke dalam imajinasi peserta didik. Di zaman sekarang, peserta didik tentu mengharapakan teknologi bisa menjadi bagian dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan *Google Earth* untuk pendidikan (Hilman, 2012). Memanfaatkan media *Google Earth* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat setiap sisi yang ada didunia. Menggunakan media *Google Earth* merupakan media yang mudah digunakan dan diakses serta dapat membantu peserta didik menjadi lebih mudah mengembangkan pemahaman tentang jarak dan perbedaan kebudayaan di seluruh dunia (Ardyodyantoro, 2014).

Dalam hal ini peneliti menggunakan materi litosfer pada kelas X sebagai materi dalam penelitian. Penggunaan media pembelajaran *Google Earth* perlu diterapkan dalam proses pembelajaran, karena bisa mempermudah dan mempercepat dalam proses analisa lokasi maupun kondisi suatu wilayah. Dalam penelitian ini, *Google Earth* akan dilengkapi dengan data yang diperoleh dari sumber *USGS* (United States Geological Survey) yang menampilkan sebaran gunung api di dunia serta garis pergerakan lempeng. Hal ini tentu akan disesuaikan oleh peneliti agar mencapai tujuan pembelajaran kelas X pada materi litosfer.

Berdasarkan harapan dan kenyataan yang peneliti paparkan, perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang dilakukan. Upaya tersebut adalah penggunaan media pembelajaran *Google Earth* dalam proses pembelajaran. *Google Earth* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami, dan peserta didik menjadi lebih aktif, karena tentunya media *Google Earth* termasuk media 3D yang banyak digemari peserta didik dan dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami bisa. Melalui media *Google Earth* yang diintegrasikan dengan *USGS* dapat menampilkan kenampakan bumi, persebaran gunung api, mengukur jarak dan area, menampilkan perkembangan suatu daerah dari setiap waktu ke waktu (time series).

Dari permasalahan di atas, hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran *Google Earth* Berintegrasi Data *USGS* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Dinamika Litosfer di SMAN 49 Jakarta”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi berbagai masalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mengalami kejenuhan dan kurangnya perhatian dalam pembelajaran.
- b. Kurangnya kevariasian media oleh guru dalam pembelajaran geografi untuk memahami materi dengan konsep-konsep yang abstrak, salah satunya yaitu materi dinamika litosfer.
- c. Diperlukan penggunaan *Google Earth* yang diintegrasikan dengan data *USGS* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi dinamika litosfer.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan terbatasnya kemampuan dari peneliti, maka dalam penelitian ini berfokus untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Google Earth* berintegrasi data *USGS* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X terhadap materi dinamika litosfer.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah perbedaan minat belajar peserta didik kelas X dengan dan tanpa penggunaan media pembelajaran *Google Earth* berintegrasi data *USGS* pada materi dinamika litosfer di SMAN 49 Jakarta?

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran *Google Earth*

berintegrasi data *USGS* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X pada materi dinamika litosfer di SMAN 49 Jakarta.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan terhadap kompetensi profesional guru-guru Geografi di sekolah serta dapat meningkatkan pengawasan proses belajar mengajar terhadap guru Geografi pada khususnya.

2) Bagi guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi tambahan tentang penggunaan *Google Earth* terhadap minat belajar peserta didik sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran.

3) Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat digunakan untuk menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan bernalar kritis selama pembelajaran Geografi.

