

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan salah satu proses untuk mencapai tujuan pendidik. Perpaduan antara kebutuhan belajar dan aktivitas mengajar harus berjalan memenuhi harapan. Harapan tersebut adalah apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga terarah tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru. Seiring dengan tanggung jawab mengajar dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung.

Menurut pakar Geografi pada seminar dan lokakarya peningkatan kualitas pengajaran geografi di Semarang tahun 1988 merumuskan bahwa Geografi adalah suatu ilmu yang mengkaji fenomena-fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan, kelingkungan dalam konteks keruangan (Sumaatmadja, 1997). Geografi merupakan salah satu bidang studi pokok yang tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari termasuk materi tentang vulkanisme.

Lingkungan belajar yang begitu penting dalam proses pembelajaran di sekolah mengisyaratkan bahwa tenaga kependidikan atau pendidik yang profesional harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Munawaroh (2012), pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dikelola secara efektif dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang efektif dapat tercipta apabila peserta didik dapat secara kritis menanggapi hal-hal yang disampaikan atau dipertanyakan oleh guru sehingga mereka dapat menemukan hakikat aktivitas yang mereka lakukan. Sesuai dengan Kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan menurut ketentuan Pasal 40 ayat (2) Undang-

Undang No. 20 Th. 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Menurut Mustakim (2019), kehadiran media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan siswa meresapi dan memahami materi-materi yang diberikan sehingga ikut mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Minat seseorang untuk mengikuti proses belajar mengajar pada lingkungan pendidikan dipengaruhi oleh cara seorang pengajar dalam mempresentasikan materi pembelajaran (Kurniawan, 2016). Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya (Asiyah et al., 2020). Sesuai dengan pendapat Hamalik (2006) bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurlia (2017) jika minat belajar yang dimiliki oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi. Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Rusmiati (2017) menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik.

Secara garis besar Bretz & Schmidbauer (1983) mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur yaitu suara, visual, dan gerak. Pada materi vulkanisme diperlukan banyak ilustrasi atau visualisasi dalam menjelaskan fenomena vulkanisme serta dampaknya bagi kehidupan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu menjelaskan ilustrasi atau gambar yang ada. Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam

hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi (Kemp dan Dayton, 1985)

Seiring dengan kemajuan teknologi perkembangan dari segi ICT (*Information and Communications Technology*) juga menambah variasi tampilan media pembelajaran salah satunya media visual dan gerak bisa saja dibuat dengan menggunakan desain grafis dan diproyeksikan dalam bentuk hologram. Teknologi 3D hologram dapat diterapkan di bidang pendidikan sebagai media pembelajaran baru yang kreatif terutama dalam memvisualisasikan suatu objek yang sulit atau bahkan tidak mungkin untuk dihadirkan dalam dunia nyata (Khairunnisa, 2019).

Manfaat dari media belajar piramida Hologram juga diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar siswa terutama dalam penyajian materi vulkanisme yang memerlukan banyak ilustrasi dan visualisasi. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sasmito (2021) dengan subjek uji coba kelas X dari SMAN 1 Malang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis piramida hologram pada materi vulkanisme kelas X SMA berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran hologram 3D dapat meningkatkan kualitas berpikir siswa, membuat siswa lebih mudah menerima informasi, dan menambah motivasi belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran 3D Piramida Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Vulkanisme Kelas X SMAN 54 Jakarta”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran geografi yang kompleks, dan cenderung sulit dipahami oleh siswa. Terlebih materi Vulkanisme yang memerlukan banyak ilustrasi dan visualisasi dalam menjelaskan materinya.
2. Minimnya media pembelajaran mata pelajaran Geografi materi vulkanisme, yang disediakan sekolah.
3. Penggunaan media belajar geografi kurang variatif dan kurangnya antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Diperlukan media pembelajaran geografi yang variatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini terfokus pada pengaruh media pembelajaran 3D Piramida Hologram terhadap minat belajar siswa pada materi siklus vulkanisme kelas X SMAN 54 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran 3D Piramida Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Vulkanisme Kelas X SMAN 54 Jakarta?”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat praktis dan teoritis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan adalah dapat menambah wawasan baru tentang media pembelajaran 3D piramida hologram dalam meningkatkan

minat belajar peserta didik dan hasil penelitian diharapkan dapat memberi masukan untuk penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai bahan informasi dan salah satu langkah efektif dalam meningkatkan kualitas pendidik dalam memfasilitasi dan memanfaatkan media pembelajaran 3D Piramida Hologram.

b) Bagi Guru dan Calon Guru

Dapat menjadi sumber masukan dan pengembangan diri dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi vulkanisme yang telah disampaikan melalui media pembelajaran 3D piramida hologram untuk dapat membangkitkan minat belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar.