

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini bukan hanya sebuah kewajiban bagi manusia, lebih dari itu pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah wadah yang digunakan manusia untuk melakukan proses sosialisasi dan proses berkembang, hal ini juga berlaku bagi masyarakat Indonesia. Sistem pendidikan di Indonesia yang mewajibkan masyarakatnya untuk mengenyam wajib belajar 9 tahun merupakan kebijakan yang baik yang akan membantu kesadaran masyarakat terhadap pentingnya sebuah pendidikan.

Pada dasarnya setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang didalamnya. Proses perkembangan dalam diri seseorang dapat diasah melalui proses pendidikan. Terdapat definisi yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha pendidik memimpin anak didik secara umum untuk mencapai perkembangannya menuju kedewasaan jasmani maupun rohani. Pendidikan juga dapat digunakan untuk membimbing anak didik dalam memberikan dorongan atau motivasi untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak didik/siswa. Dengan pendidikan diharapkan siswa dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapi secara pribadi maupun kelompok, dan dapat mengatasi masalahnya secara bijak.

Menurut Ditjen Dikti dalam Fuad Ihsan (2005: 4), mendefinisikan bahwa pendidikan adalah proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat dimana hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sangat penting adanya pendidikan di Indonesia, karena pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan dalam pengembangan potensi yang dimilikinya serta melatih peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan guna meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) pada masing-masing daerah yang ada di Indonesia.

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena dengan proses inilah yang dapat menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik menyangkut aspek pengetahuan (*kognitif*), nilai dan sikap (*afektif*), maupun aspek keterampilan (*psikomotorik*). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik, serta media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Geografi diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan

wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi bahwa anggapan siswa terhadap mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran yang susah dan sulit untuk dipahami, siswapun kurang tertarik dengan pelajaran tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75. Presentase kelulusan nilai uji blok siswa Al-Kautsar Bandar Lampung Kelas X dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Nilai Uji Blok Siswa SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Kelas X Tahun Ajaran 2014/2015.

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	Jumlah Ketuntasan	Prosentase Kelulusan	Keterangan Berdasarkan KKM
X IIS 1	40	66,70	17	42,5 %	Tuntas
			23	57,5 %	Tidak Tuntas
X IIS 2	41	60,24	10	24,39 %	Tuntas
			31	75,60 %	Tidak Tuntas
X IIS 3	39	52,94	6	15,3 %	Tuntas
			33	84,6 %	Tidak Tuntas
X IIS 4	39	59,50	9	23,7 %	Tuntas
			30	76,92 %	Tidak Tuntas

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Semester Ganjil Kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukkan pada tahun ajaran 2014/2015 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas X masih jauh dari ketuntasan. Dapat dilihat dari persentase nilai bahwa lebih besar jumlah tidak tuntas daripada jumlah persentase yang dinyatakan tuntas. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Geografi tersebut masih jauh dari harapan. Selain itu kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Geografi mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah, siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Geografi susah dipahami dikarenakan terdapat banyak konsep serta teori yang harus dipelajari sedangkan siswa pasif untuk bertanya dan mencari tau tentang pelajaran tersebut. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan dari siswa,

namun seluruh aspek pendidikan pun harus berbenah selain itu penetapan kurikulum baru oleh pemerintah belum sepenuhnya tersalurkan dan dapat dipahami oleh siswa dalam pengaplikasiannya di sekolah. Maka dari itu perlu adanya peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan media pada proses belajar mengajar di kelas.

Karakteristik mata pelajaran Geografi menekankan pada aspek spasial, dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian Geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, adanya hubungan antara manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Karakteristik tersebut menunjukkan perlunya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan aktivitas dalam kegiatan belajar.

Guru diharapkan berani mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan serta mampu merancang proses pembelajaran sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dilandasi aktivitas dan minat yang tinggi dari pihak siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga dari pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Untuk memudahkan proses komunikasi perlu digunakan sarana yang dapat membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam proses pembelajaran media digunakan untuk memperlancar komunikasi pembelajaran disebut media pembelajaran atau media *instruksional* edukatif.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Penyampaian materi melalui media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Berdasarkan paradigma konstruktivisme, media menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar Geografi secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Tidak berarti bahwa semakin canggih media yang digunakan akan semakin tinggi hasil belajar atau sebaliknya. Untuk tujuan pembelajaran tertentu dapat saja penggunaan papan tulis lebih efektif dan lebih efisien daripada penggunaan LCD, apabila bahan ajarnya dikemas dengan tepat serta disajikan kepada siswa yang tepat pula.

Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dengan menggunakan media pendidikan pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat belajar selalu muncul. Media pembelajaran berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar merupakan sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa agar proses belajar terjadi.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sudjana (2004: 28), mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dari pernyataan di atas bahwa, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan. Pembelajaran di atas haruslah terdapat

di dalam setiap komponen pembelajaran termasuk pembelajaran berbasis TIK yang akan diimplementasikan.

Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada peserta didik melalui berbagai proses. Proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat siswa, sarana prasarana sekolah, lingkungan belajar, metode mengajar guru, dan sebagainya. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai dan hal tersebut masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung. Di antaranya yang terpenting adalah pemanfaatan media belajar yang baik. Menurut pendapat Ariani dan Haryanto (2010: 28), bahwa media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, media juga harus merancang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari, dapat mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Kenyataan yang dihadapi dilapangan materi yang bersifat praktik, seperti pada mata pelajaran Geografi yang disampaikan menggunakan banyak teori menggunakan media seperti buku cetak atau lembar kerja siswa (LKS). Hidrosfer

merupakan salah satu materi pelajaran yang banyak menggunakan media, isi materi yang dijelaskan akan lebih menunjang jika dikaitkan dengan contoh nyata dalam bentuk sebuah media yang dapat disesuaikan dengan isi dan pemahaman siswa. Salah satu peluang untuk memberikan pengalaman kepada siswa adalah dengan menggunakan media yang dapat menunjukkan dengan jelas kepada siswa mengenai materi pembelajaran dalam bentuk tayangan video. Cara ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Permasalahan pada media pembelajaran ini sangat sulit didapatkan oleh karena itu, kita dapat memanfaatkan *Windows Movie Maker* sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Windows Movie Maker merupakan aplikasi grafis pada *Microsoft* yang sangat mudah pengoperasiannya, sehingga bagi pemula pun dapat menggunakan software ini dan memberikan hasil video yang menarik. Keuntungan dari pemanfaatan *Windows Movie Maker* ini adalah guru dapat menentukan sendiri obyek atau gambar dalam video yang disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga diharapkan siswa dapat memahami apa yang disampaikan dalam video serta mempengaruhi hasil belajar siswa. Media *Windows Movie Maker* ini pun belum pernah digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran di sekolah tersebut, oleh karena itu penggunaan media ini sangat tepat digunakan dalam penelitian ini.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2004: 28),

belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus dikembangkan guru, masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa sehingga belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Pembelajaran yang kurang menarik. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran masih terfokus pada guru.
3. Siswa pasif sebagai pendengar mengakibatkan aktivitas belajar siswa rendah.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa.
5. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran tersebut.
6. Pelajaran susah dan sulit dipahami oleh siswa.
7. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* belum pernah diterapkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:
Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi siswa kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi siswa kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai wacana untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran Geografi untuk mengetahui hasil belajar pada siswa dengan menggunakan media *Windows Movie Maker*.
2. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermanfaat.
3. Bagi sekolah, sebagai motivasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi penulis, dapat mengembangkan pengetahuan dari materi yang didapatkan. Sehingga dengan demikian, dapat menjadi bekal untuk proses kedepan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

3. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Waktu

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2015.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Menurut Nursid (2001: 12) Pembelajaran Geografi adalah pengajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya, yang diajarkan di sekolah-sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.