

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan adalah proses belajar mengajar di sekolah. Mengajar bagi seorang guru bukanlah sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa tetapi guru harus dapat memotivasi siswa agar terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat berhasil apabila interaksi antara guru dan siswa dapat bekerja sama. Guru berperan untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar dan siswa dapat mengembangkan diri untuk memahami pengetahuan dan keterampilan, sehingga siswa mampu belajar mandiri.

Pembelajaran yang aktif dan interaktif hendaknya dapat di ciptakan dalam proses pembelajaran. Hal ini guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, agar dapat terjalin komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dan siswa dengan siswa, sementara siswa sebagai peserta belajar harus aktif. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa tersebut tidak merasa terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, tetapi mereka saling bertanya dan berdiskusi dalam memecahkan masalah pembelajaran. Dengan pembelajaran yang aktif dan

menyenangkan, diharapkan dapat tumbuh dan berkembang potensi siswa sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas X1 di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi, di temukan bahwa siswa menganggap mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang susah dan sulit untuk dipahami, siswa pun kurang tertarik dengan pelajaran tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 70 . Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Mid Semester Siswa SMA Al-Azhar 3 Kelas X1 Tahun Ajaran 2014/2015.

Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 70 (tuntas)	13	38,24 %
≤ 70 (tidak tuntas)	21	61,76 %
Jumlah	34	100 %

Sumber : *Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Semester Ganjil Kelas X SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.*

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi tergolong masih rendah yaitu dari 34 siswa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 , sedangkan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 sebanyak 21 siswa. Artinya secara persentase siswa kelas X1 di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung lebih banyak yang mendapatkan nilai < 70 .

Berdasarkan hasil wawancara, hasil belajar siswa kelas X1 masih rendah. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran siswa masih banyak yang tidak

memperhatikan guru pada saat sedang memberikan materi, sehingga ketika guru selesai memberikan penjelasan tentang materi pelajaran banyak siswa yang pasif untuk bertanya. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pada metode pembelajaran ini kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga potensi siswa dalam kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan siswa cenderung pasif. Penyampaian materi oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab terlalu monoton dan tidak bervariasi. Hal ini membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Dan diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar yang dilakukan masih tergolong rendah, dapat diketahui pada kegiatan berlangsung siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru. Ketika ditanya siswa cenderung diam karena siswa takut untuk mengungkapkan pendapat dan siswa hanya mendengarkan temannya yang aktif. Sehingga kegiatan pembelajaran belum berjalan dengan baik, terlihat dari aktivitas di luar kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa adalah mengobrol dengan rekan sebangku, bermain *handphone*, dan terlihat mengantuk. Aktivitas belajar tersebut tentu dapat mengganggu siswa yang lain sehingga pembelajaran kurang efektif.

Rendahnya aktivitas yang dilakukan siswa kelas X1 mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah di atas, yaitu rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X1 karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, maka akan dicoba menggunakan media pembelajaran lain yang lebih mengacu pada pembelajaran masa kini. Salah satu alternatif dapat diterapkan adalah media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja secara berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama.

Gagne dalam Arif S. Sadiman (2008) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Alasan dipilihnya *Media Animasi* dan model pembelajaran *STAD* karena media yang digunakan selama ini monoton sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa, kondisi siswa yang kurangnya motivasi dalam pembelajaran, dan siswa tidak percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya didalam kelas. Dengan permasalahan tersebut maka siswa harus diberi perlakuan salah satunya dengan mencoba menerapkan *Media Animasi* model pembelajaran *STAD*. Pembelajaran yang dilakukan harapkan siswa tidak jenuh, tidak membosankan, dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Media Animasi* Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* (*Students Teams Achievement Division*) Dalam Upaya Meningkatkan

Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X1 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Aktivitas belajar siswa kelas X1 di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung masih rendah.
- b. Hasil belajar siswa kelas X1 di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung rendah.
- c. Guru belum menggunakan *Media Animasi* di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.
- d. Guru belum menggunakan model pembelajaran *STAD (Students Teams Achievement Division)* di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dalam penelitian, maka peneliti membatasi masalah sesuai dengan tujuan dan kemampuan peneliti dengan penelitian tindakan kelas. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: Penggunaan *Media Animasi* dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar geografi siswa kelas X1 di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Penggunaan *Media Animasi* dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X1 SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung?
2. Apakah penggunaan *Media Animasi* dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X1 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi kelas X1 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015 dengan menggunakan *Media Animasi* dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*).
2. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *Media Animasi* dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*) pada mata pelajaran geografi kelas X1 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini bagi peserta didik berguna untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi.

2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini bagi guru geografi berguna untuk memperbaiki media dan model pembelajaran yang telah digunakan

3. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini bagi sekolah berguna untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah:

1. Ruang lingkup subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X1 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.
2. Ruang lingkup objek dalam penelitian adalah penerapan *Media Animasi* dan model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*) untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.
3. Ruang lingkup tempat penelitian adalah SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2014-2015.
5. Ruang Lingkup Ilmu: adalah pembelajaran geografi, yaitu pembelajaran yang memberikan pengetahuan tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya.