

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Pembelajaran berkualitas akan memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal. Witherington dalam Rusman (2012: 7) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang perwujudan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi belajar, metode pengajaran, sarana dan prasarana yang berupa media pembelajaran. Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*) atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Sarana belajar seperti buku cetak memang sangat diperlukan dalam pembelajaran siswa untuk memahami materi pelajaran, tetapi pada kenyataannya dalam proses kegiatan belajar mengajar hanya sebagian kecil siswa yang memiliki buku cetak pada saat proses pembelajaran. Adapun siswa yang memiliki buku cetak tidak

semua siswa mengerti dan memahami materi apa yang ada di dalam buku tersebut, selain itu penggunaan metode ceramah yang kurang menarik juga mempengaruhi hasil siswa.

Untuk menunjang keberhasilan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana guna dapat menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Dimasa sekarang teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapannya, diantara banyak teknologi pembelajaran salah satunya adalah dengan media video, yang memiliki kelebihan untuk pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran Geografi memerlukan pengalaman langsung sedangkan pada kenyataannya saat ini pembelajaran tidak selalu dapat dilakukan langsung dilapangan, akan tetapi sebagian besar pembelajaran saat ini dilakukan diruang kelas, maka pembelajaran yang dilakukan diruang kelas perlu ditunjang oleh perkembangan teknologi yang ada saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi yang dapat diterapkan pada dunia pendidikan saat ini, khususnya pemanfaatan video dalam pembelajaran sehingga siswa tidak harus terjun langsung ke lapangan dan dapat digantikan dengan media video.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Geografi yang dilakukan pada saat observasi, diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung masih belum mendapatkan

hasil yang maksimal. Berdasarkan wawancara tersebut bahwa anggapan siswa terhadap mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran yang susah dan tidak menyenangkan. Pada saat ini pemanfaatan media hanya menggunakan atlas, buku mata pelajaran dan LKS, sehingga pemahaman geografi secara keseluruhan tidak tercapai. Hal ini lah salah satu yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu ≥ 70 , bahwa siswa yang memiliki nilai ketuntasan sebesar lebih dari 70 maka dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 dinyatakan tidak tuntas. Untuk melihat nilai Mid siswa kelas XI IPS dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini,

Tabel 1. Persentase Nilai Mid Siswa SMA Al – Azhar 3 Bandar Lampung Kelas XI Tahun Ajaran 2014-2015

No	Nilai KKM	Kelas XI IPS 1		Kelas XI IPS 2		Kelas XI IPS 3		Kelas XI IPS 4	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
1.	≥ 70	12	39,40	14	37,50	20	53,33	21	62,57
2.	< 70	18	60,60	22	62,50	18	46,67	13	37,43
Jumlah		30	100	36	100	38	100	34	100

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

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah, yaitu hanya 67 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 , sedangkan siswa yang mendapatkan nilai < 70 sebanyak 71 siswa. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung telah memiliki LCD proyektor kurang lebih sebanyak 27 buah, dan aliran listrik yang ditempatkan pada setiap kelas, serta kurangnya guru memanfaatkan sarana

prasarana, sehingga aktivitas siswa yang masih rendah. Selain itu kurangnya media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadikan siswa kurang memiliki keterkaitan terhadap materi yang disampaikan, kebanyakan aktivitas siswa didalam kelas masih belum mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran, seperti mengobrol dan bermain dengan teman sebangku, dan mengantuk.

Oleh karena itu diperlukan suatu upaya terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan media pada proses belajar mengajar di kelas. Salah satunya dengan cara menggunakan media yang berbasis video. Menurut Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir (2012: 290) video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak.

Alasan digunakannya media pembelajaran berbasis video dalam penelitian ini dari pada metode dan media pembelajaran yang lain, adalah karena media pembelajaran berbasis video ini memberikan kelebihan sebagai berikut:

- a. Menjelaskan keadaan nyata dari proses, fenomena, atau kejadian.
- b. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan.
- c. Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- d. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.

- e. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media *text*.
- f. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah *procedural* (misal cara melukis suatu segitiga sama dengan bantuan jangka panjang) (Munir 2012: 295).

Selain itu media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut, menurut Baugh dalam Arsyad, Azhar (1997: 10) menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya.

Dengan penerapan media berbasis video ini, diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengerti apa makna tujuan materi dalam belajar, manfaat belajar, serta peningkatan hasil mereka dalam proses belajar mengajar. Siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna untuk hidupnya kelak. Sehingga, akan membuat mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti dan siswa akan berusaha untuk menggapainya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS Pada Pokok Bahasan Dinamika Biosfer dan Antroposfer di SMA AL–AZHAR 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014-2015”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar geografi siswa XI IPS pada pokok bahasan Dinamika Biosfer dan Antroposfer di SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa XI IPS pada pokok bahasan Dinamika Biosfer dan Antroposfer di SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap aktivitas belajar geografi siswa kelas XI IPS Pada pokok bahasan Dinamika Biosfer dan Antroposfer di SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung.
2. Pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS Pada pokok bahasan Dinamika Biosfer dan Antroposfer di SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Memberikan masukan kepada guru dan pengelola sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas siswa dan pemahaman materi geografi dengan menggunakan media teknologi khususnya berbasis video.
2. Memberikan bahan pertimbangan kepada sekolah dan guru untuk meningkatkan hasil siswa menggunakan media pembelajaran.
3. Mengembangkan ilmu media pembelajaran berbasis ICT dan Geografi Penduduk yang didapat selama dibangku perkuliahan yang pengaplikasiannya melalui penelitian.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari terlalu meluasnya permasalahan yang akan di bahas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup tempat penelitian adalah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.
2. Ruang Lingkup subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS.
3. Ruang lingkup obyek penelitian adalah penggunaan media video terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
4. Ruang lingkup waktu penelitian adalah semester ganjil tahun ajaran 2014-2015.
5. Ruang lingkup pada penelitian ini adalah pembelajaran Geografi. Pembelajaran Geografi adalah pembelajaran yang memberikan pengetahuan

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