

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan siswa, sebagai suatu proses, pembelajaran melibatkan sejumlah unsur yang terkait dengan keterlaksanaan proses tersebut. Unsur yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran adalah (1) tujuan pembelajaran (2) proses pembelajaran seperti materi pelajaran, media dan teknik mengajar, sumber belajar, dan (3) evaluasi proses dan hasil belajar siswa, serta (4) pelaku pembelajaran (guru dan siswa). Wina Sanjaya (2008: 9)

Masing-masing unsur yang terkait dengan proses pembelajaran dapat menjadi sumber permasalahan pembelajaran. Permasalahan pembelajaran dapat timbul dari tujuan pembelajaran, dari materi pembelajaran, dari proses pembelajaran, atau dari evaluasi pembelajarannya.

Ahmad Rohani (2004: 68) mengatakan bahwa pengajaran merupakan totalitas aktivitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi. Dari evaluasi diteruskan secara *follow up*. Proses dalam pengertiannya disini merupakan interaksi semua atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan dengan (*interdependent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. yang termasuk komponen pembelajaran

antara lain: tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pelajaran, Media mengajar, Media pengajaran dan evaluasi-evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan.

Harapan dalam sebuah pembelajaran adalah guru selalu dituntut bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologi dan biologis. Wina Sanjaya (2008: 17) Ketiga aspek tersebut diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan bervariasinya sikap dan tingkah laku anak didik di sekolah. Hal itu pula yang menjadi tugas cukup berat bagi guru dalam mengelola kelas dengan baik.

Keluhan-keluhan guru sering terlontar hanya karena masalah sukarnya mengelola kelas. Akibat kegagalan guru mengelola kelas, tujuan pembelajaran pun sulit untuk dicapai. Mengaplikasikan beberapa prinsip pengelolaan kelas adalah upaya lain yang tidak bisa diabaikan

Metode dan media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh korelevansian penggunaan suatu metode dan media yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan media yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terdapat di dalam suatu tujuan. Strategi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar bermacam-macam penggunaannya tergantung dari rumusan tujuan. Dalam mengajar, jarang ditemukan guru menggunakan dua media atau dengan kata lain penggabungan media, tetapi guru hanya menggunakan satu media saja. Penggunaan media gabungan dimaksudkan untuk memotivasi belajar anak didik. Dengan adanya motivasi belajar, anak didik tidak sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena bukan guru yang memaksakan anak didik untuk mencapai tujuan, tetapi anak didiklah dengan sadar untuk mencapai tujuan.

Penggunaan teknologi diperlukan dalam rangka membantu proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu menjadi manusia yang berpengetahuan dan berbudi luhur. Di samping itu, kegiatan pembelajaran bertujuan sebagai wahana pelestarian nilai-nilai dan kebudayaan, sehingga setiap individu berkewajiban untuk dapat berperan aktif dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karenanya, untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan berkualitas, salah satu unsur utama adalah keberadaan guru yang berkualitas pula. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional seperti yang tersurat dalam Bab IV pasal 10 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Seorang guru, di dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran disadari akan sangat membantu aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Namun, tidak bisa dipungkiri, bahwa di dalam implementasinya, tidak banyak guru yang mampu merancang, mencipta atau mempergunakan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, keterbatasan alat-alat teknologi juga menjadi penyebab kurang maksimalnya usaha guru dalam memanfaatkan keberadaan media pembelajaran.

Jika dalam suatu proses pembelajaran di kelas tidak berlangsung dengan baik maka secara otomatis tujuan pembelajaran yang berupa pencapaian kompetensi dasar yang dijabarkan dalam indikator tidak akan berhasil pula.

Seperti halnya yang terjadi di Kelas X3 SMA Negeri 2 Liwa pada tahun pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Liwa dapat diketahui bahwa prestasi belajar geografi masih rendah, penyebab rendahnya prestasi belajar tersebut diakibatkan rendahnya aktifitas siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas, misalnya berbicara dengan teman sebangku, membuat kegaduhan di kelas, dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain.

Hal lainnya adalah selama ini proses pembelajaran hanya mengkolaborasikan antara model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan pemberian tugas, dan untuk media hanya menggunakan Papan tulis dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja.

Hal ini mengakibatkan siswa hanya terbatas pada aktivitas mendengarkan penjelasan dari guru mencatat, dan mengerjakan tugas. Akibatnya, prestasi belajar siswa yang dinyatakan lulus dengan standar nilai 75 masih belum tuntas, dan itu

dapat dibuktikan dari hasil belajar geografi di kelas X 3 pada semester ganjil.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Prestasi belajar Geografi siswa di Kelas X 3 SMAN 2 Liwa Semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013.

No	Nilai (kriteria)	Jumlah siswa						Jumlah	
		X 1	%	X 2	%	X 3	%	Kelas	%
1	< 50 Sangat kurang	6	5,2	4	3.4	8	6.9	18	15.6
2	50 – 55 Kurang	10	8,7	13	11.3	11	9.5	34	29.5
3	55 – 65 Cukup	8	7,0	7	6.0	3	2.6	18	15.6
4	66 – 75 Tinggi	5	4,3	10	8.6	7	6.0	24	20.8
5	>76 Sangat tinggi	9	7,8	4	3.4	10	8.7	23	20.0
	Jumlah	38	33	38	33	39	34	115	100

Sumber: daftar nilai kelas X semester 1 SMA Negeri 2 Liwa

Berdasarkan Tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi belajar siswa SMA Negeri 2 Liwa masih rendah atau dapat dikatakan tidak tuntas 100%.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diduga bahwa rendahnya prestasi belajar dan aktivitas siswa dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) dan faktor *ekstern* (dari luar diri siswa). Faktor *intern* dapat berupa kurangnya motivasi belajar siswa, aktivitas belajar minat belajar, sikap, dan persepsi siswa. Salah satu faktor yang berasal dari luar adalah kemampuan guru dalam menguasai materi, metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu untuk menanggulangi permasalahan tersebut perlu adanya perubahan dalam cara penggunaan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan, materi pada kelas X SMA semester ganjil bagi guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 2 Liwa merupakan materi yang sulit dipahami siswa. Guru juga harus berulang-ulang dalam menjelaskannya agar siswa dapat menguasai materi tersebut, khususnya pada materi pada sub pokok bahasan sejarah pembentukan muka bumi. Oleh karena itu untuk menanggulangi permasalahan tersebut perlu adanya perubahan pada proses belajar mengajar, terutama dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Edi gumuntur tentang pengembangan media Animasi (visual) yang di adakan di SMA Al-Kautsar, menyatakan bahwa penggunaan media Animasi (visual) mampu membantu pelaksanaan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari angket tanggapan siswa tentang penggunaan media tersebut sebesar 80%. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andalas Mulyana di MAN 2 Bandar Lampung, menyatakan bahwa penggunaan media Audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan media yang tidak terbatas pada animasi, akan tetapi dilengkapi dengan suara, hal ini diharapkan media pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa karena dengan pengunaan media tersebut siswa menggunakan indera ganda yaitu penglihatan dan pendengaran. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Baugh (1989) dalam Arsyad (1997:21) bahwa kurang lebih 90% hasil

belajar seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, sekitar 5% dari indra pendengaran dan 5% lagi dari indra lainnya.

Untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media audio visual dan lembar kerja siswa (LKS) dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa, maka peneliti akan menggunakan metode penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas.

B. Identifikasi Masalah

Secara umum masalah dapat diartikan sebagai kesenjangan antara harapan dan kenyataan, juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang mengandung persoalan yang menghendaki pemecahan. Sedangkan identifikasi masalah adalah kegiatan mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi
2. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi
3. Sikap, dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran Geografi
4. Kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran geografi
5. Aktifitas pembelajaran geografi di kelas.
6. Metode pembelajaran geografi.
7. Media pembelajaran geografi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah faktor *ekstern* yaitu media pembelajaran, dan dalam hal ini media yang akan digunakan adalah media pembelajaran Audio visual yaitu media pembelajaran yang dibantu oleh alat visualisasi berupa LCD (*liquid crystal display*) proyektor dan computer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dijadikan kaji tindak adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran geografi menggunakan media Audio Visual dan Lembar Kerja Siswa pada kelas X3 di SMA Negeri 2 Liwa ?
2. Apakah penggunaan media Audio Visual dan Lembar Kerja Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar geografi siswa kelas X3 di SMA Negeri 2 Liwa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X3 di SMA Negeri 2 Liwa dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan media Audio Visual dan Lembar Kerja Siswa.

2. Peningkatan prestasi belajar siswa kelas X3 di SMA Negeri 2 Liwa dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan media Audio Visual dan Lembar Kerja Siswa.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memecahkan permasalahan siswa dalam hal meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi di kelas X3 SMA Negeri 2 Liwa Tahun Pelajaran 2013-2014.
2. Dapat mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media Audio visual dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Memecahkan permasalahan guru dalam hal memperbaiki proses pembelajaran dengan Media pembelajaran Audio visual yang tepat.
4. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Geografi.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup subjek adalah siswa kelas X3 SMA Negeri 2 Liwa.
2. Ruang lingkup objek adalah Media pembelajaran Audio visual, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup.
3. Ruang lingkup tempat penelitian adalah SMA Negeri 2 Liwa.
4. Ruang lingkup waktu penelitian adalah tahun ajaran 2013/2014 semester ganjil.

5. Ruang lingkup ilmu penelitian adalah strategi pembelajaran geografi dengan Media pembelajaran Audio visual yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar serta menemukan media pembelajaran audio visual yang tepat.