

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran karena kurang aktifnya peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, misalnya dalam mengemukakan pertanyaan atau pendapat, serta ide-ide. Guru harus menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tetapi perlu diingat bahwa keterlibatan langsung secara fisik tidak menjamin keaktifan belajar, untuk melibatkan peserta didik secara fisik, mental, emosional dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran, maka guru hendaknya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan karakteristik isi pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2002 : 63).

Pendidikan merupakan kebutuhan yang amat penting di dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas serta menentukan arah bagi masa depan umat manusia, bahkan kualitas dan masa depan bangsa. Proses pendidikan yang baik, sulit bagi seseorang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tuntutan zaman, pendidikan diharapkan dapat memberikan perubahan kearah yang lebih baik terhadap manusia itu sendiri.

Kemampuan dan potensi siswa dapat berkembang karena guru mempunyai peran penting didalam proses pelaksanaan pendidikan, interaksi

antara guru dan anak didik yang lebih kompeten adalah tuntutan utama. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guru diuntut untuk lebih cerdas dan kreatif didalam penyampaian dan menyajikan materi pembelajaran. Seorang guru harus mampu membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik bagi peserta didik dan dapat menimbulkan rasa keingintahuan yang besar dari diri peserta didik.

Arsyad (2001 : 3) menyatakan bahwa “Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Bertolak dari sinilah kenapa media pembelajaran sangat dibutuhkan di dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), diharapkan akan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar,serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa,sehingga siswa menjadi lebih mengerti tentang materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sarana media adalah salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*Enjoyfull Learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang

cakap di dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.

Pendidikan dan pembelajaran yang baik memiliki beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam kelangsungan proses pembelajaran, diantaranya yaitu melakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, serta melakukan perbaikan terhadap apa yang telah dilaksanakan. Banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menerapkan aspek-aspek pembelajaran secara baik dan menarik bagi siswa. Diketahui bahwa proses pembelajaran itu tidak hanya sekedar mentransfer ilmu dari guru kepada siswa saja, akan tetapi bagaimana pendidikan itu mampu memfasilitasi siswa untuk memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pelaksanaan pendidikan selayaknya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi siswa, dalam Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyebutkan bahwa

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif ikut berpartisipasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”.

Berangkat dari tujuan tersebut maka guru sebagai pelaksana harus mampu menyiapkan pembelajaran yang tepat melalui model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dengan mempertimbangkan keadaan lingkungan siswa sehingga mencapai kompetensi

minimal yang telah ditentukan dan menghadirkan pembaharuan dalam proses pembelajaran untuk peningkatan mutu pendidikan agar berkualitas.

Model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru hendaknya dituangkan dalam sebuah desain pembelajaran agar lebih terarah dan sistematis. Model pembelajaran sendiri dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya.

Ilmu desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar agar bisa sukses dan tercapai tujuan utamanya.

UNESCO (2009) menetapkan pilar-pilar pendidikan yaitu: “1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui); 2) *learning to do* (belajar untuk melakukan pekerjaan); 3) *learning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri); 4) *and learning to live together* (belajar untuk hidup bersama-sama)”. Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran geografi

belum sepenuhnya sesuai dengan filosofi atau esensi geografi sebagai ilmu spasial yang akan memberikan bekal kemampuan spasial (*spatial intelligence/spatial ability*) kepada siswa pada tingkat satuan pendidikan apapun. Seperti diketahui *spatial intelligence* (di samping matematik, fisik, musik dan pelajaran seni lainnya, olah raga, budi pekerti) ikut membangun dan mengembangkan siswa ke arah manusia yang terdidik lengkap (Armstrong, 1994 : 67).

Pada saat pembelajaran Geografi berlangsung, siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru atau menjawab pertanyaan dari temannya pada saat diskusi. Kesulitan tersebut disebabkan kemampuan siswa dalam memahami materi atau kemampuan mengingat (*retensi*) siswa kurang. Hal ini teramati pada saat diskusi materi Geografi, kosa kata geografi jarang disampaikan siswa. Diskusi akan berlangsung dengan baik bila pada saat proses kegiatan belajar mengajar menggunakan sarana dan prasana (media) yang memadai.

Pada saat kegiatan belajar mengajar semakin tampak nyata bahwa siswa kurang mandiri bila mendapat pertanyaan dari guru baik secara langsung atau maupun pada saat test atau tulisan, maka dalam menjawab pertanyaan siswa cenderung untuk bertanya pada temannya. Siswa tidak berusaha menjawab sendiri atau kurang percaya diri dengan jawaban sendiri walaupun jawaban itu benar. Hal ini menunjukkan tanda bahwa siswa cenderung tidak mandiri atau tidak kreatif. Karena salah satu ciri anak kreatif adalah berfikir secara *divergen* sehingga banyak bertanya dan menemukan

jawaban dengan banyak cara. Disimpulkan bahwa partisipasi aktif dari siswa sangat kurang.

Tercapainya tujuan pembelajaran Geografi sebagai pelajaran yang menyenangkan, materinya dapat digunakan untuk memahami gejala alam yang terjadi serta membekali siswanya dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap melindungi dan tanggungjawab terhadap kualitas lingkungan hidup, sangat dipengaruhi oleh proses kegiatan belajar mengajar Geografi di sekolah.

Proses KBM meliputi program pengajaran, pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, penggunaan media pembelajaran, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Kesimpulan dari uraian di atas bahwa salah satu penyebab timbulnya masalah dalam pembelajaran Geografi adalah kurang tepatnya metode pembelajaran. Materi pembelajaran kerak bumi dan lapisan-lapisan, perlu dipahami dengan baik oleh siswa mengenai proses pembentukannya dan jenis-jenisnya. Sehingga diharapkan apabila siswa mendengar berita atau melihat tentang fenomena alam yang berhubungan dengan materi Litosfer, paham terhadap apa yang terjadi secara Ilmu Geografi dan untuk selanjutnya secara sadar dapat memberikan ilmu yang dipahaminya kepada lingkungan sekitarnya, hal inilah yang merupakan salah satu ciri siswa yang kreatif dalam Geografi.

Model pembelajaran yang menggunakan metode bervariasi serta media atau alat peraga yang bervariasi pula yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, tidak jenuh (bosan) dan lebih tertarik untuk mempelajari

Geografi. Pemahaman terhadap materi Geografi sangat berperan dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa secara Geografi, sehingga dapat menularkan pemahaman konsep-konsep Geografi kepada lingkungan sekitarnya.

Alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan menghidupkan suasana kelas sehingga kelas tidak lagi menjadi membosankan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi tidak hanya memudahkan dalam pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan yakni model pembelajaran *ASSURE*.

Model *ASSURE* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan salah satu karakteristik yang dianalisis pada model *ASSURE* adalah pengetahuan awal (*prior knowledge*). Pengetahuan awal merupakan tingkatan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran. Pengetahuan awal sering sekali dianggap sama oleh guru padahal kenyataannya belum tentu demikian. Menurut Pengetahuan awal memiliki dampak terbesar pada pembelajaran. Mereka yang memiliki pengetahuan awal yang baik dapat mempelajari lebih baik (Walberg, 2011 : 20) .

Tingkat kognitif siswa akan semakin dirasakan guru bidang studi pada saat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ditambah rasa kurang percaya diri dari siswa. siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya pada saat diskusi kelompok terutama diskusi untuk masalah-masalah yang perlu pemahaman konseptual dan keseriusan di dalam pelaksanaan KBM.

Proses pembelajaran dan proses KBM Geografi siswa di kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School* Zam-Zam Cilongok Banyumas lebih menyukai dengan sistem *teacher oriented*, dimana guru menjelaskan dan menerangkan, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan atau hanya mencatat saja. Hal ini disebabkan siswa SMA dengan banyaknya mata pelajaran menjadi cepat merasa bosan dan jenuh di tambah dengan jam pelajaran yang panjang.

Siswa terlihat pasif dan kenyataannya dilapangan memang hanya beberapa siswa yang semangat di dalam partisipasi mengikuti proses KBM dikarenakan dalam anggapan siswa bahwa mata pelajaran Geografi termasuk IPS adalah pilihan kedua. Anggapan ini semakin kuat apabila siswa tidak dapat merasakan manfaat pelajaran Geografi atau guru tidak mengajarkan penerapan Geografi di dalam kehidupan sehari-hari.

Guru melakukan tanya jawab di dalam proses KBM, siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School* Zam-Zam Cilongok Banyumas terlalu pasif (kurang respon) di dalam partisipasi mensukseskan proses KBM seperti mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan. Siswa cenderung

takut dan kurang berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru karena takut salah atau malu diejek teman-teman sekelasnya.

Siswa mengalami kesulitan dan malas dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), kesulitan itu disebabkan tingkat kemampuan siswa di dalam memahami materi atau kemampuan mengingat siswa kurang. Hal ini bisa diamati pada saat diskusi materi mata pelajaran Geografi, kosa kata Geografi jarang disampaikan siswa di dalam diskusi bersama. Diskusi sebenarnya akan berjalan baik dan kondusif apabila disaat proses KBM menggunakan sarana media penunjang yang mencukupi dan lengkap.

Disamping itu ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) kelihatan dengan jelas bahwa siswa kurang mandiri apabila mendapat pertanyaan dari guru baik secara langsung maupun tidak langsung (tes dan tulisan), maka dalam menjawab pertanyaan siswa cenderung untuk mengajukan pertanyaan kepada teman-teman sekelasnya. Siswa tidak mencoba berusaha menjawab sendiri atau kurang percaya diri dengan menjawab sendiri walaupun jawaban tersebut benar, hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak mandiri atau tidak kreatif. Karena salah satu ciri anak kreatif adalah berfikir secara luas dan totalitas sehingga banyak bertanya dan menemukan jawaban dengan berbagai cara. Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa partisipasi siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School Zam-Zam Cilongok Banyumas* di dalam mengikuti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sangat kurang.

Pada semester 1 tahun Pelajaran 2019/2020 siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School* Zam-Zam Cilongok Banyumas pada mata pelajaran Geografi mendapatkan materi Litosfer. Materi pada Litosfer akan mempelajari tentang kerak bumi dan lapisan-lapisan bumi. Berangkat dari pengamatan peneliti tentang materi bab Litosfer bahwa materi ini cukup susah di pahami dan di mengerti karena banyak istilah-istilah yang susah di hafal dan dimengerti.

Disamping itu menurut pengamatan peneliti siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School* Zam-Zam Cilongok Banyumas kurang begitu tertarik dengan materi Litosfer dikarenakan kurangnya variasi metode dan sarana/media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan dan monoton. Akibatnya siswa lemah di dalam partisipasi mengikuti proses KBM. Mereka para siswa banyak yang mengantuk, sibuk sendiri, mengganggu teman, tidur, grogi, takut , malas dan lain-lain.

Agar tercapai maksud dan tujuan pembelajaran Geografi sebagai mata pelajaran yang disukai dan menyenangkan harus di dukung dengan sarana dan prasarana (media) yang cukup dan terbukti. Semua itu sangat dipengaruhi oleh proses KBM mata pelajaran Geografi di sekolah. Di dalam proses KBM meliputi program pengajaran, pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, maupun sikap dan karakteristik guru di dalam mengatur dan mengawal proses KBM.

Disimpulkan bahwa salah satu penyebab timbulnya masalah di dalam pembelajaran mata pelajaran Geografi adalah kurang tepatnya metode pembelajaran. Model pembelajaran yang menggunakan metode bervariasi seta media dan alat peraga yang bervariasi pula yang pada akhirnya dapat mendorong partisipasi siswa untuk aktif, tidak lekas bosan dan lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran Geografi. Pemahaman terhadap materi mata pelajaran Geografi sangat berperan didalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa secara Geografi, sehingga dapat menularkan pemahaman konsep-konsep Geografi kepada lingkungan sekitarnya.

Pada penelitian ini, peneliti mengujicobakan penyajian materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *ASSURE* yang memadukan antara materi, metode dan media dengan teknologi pada materi Litosfer, dengan model pembelajaran *ASSURE* peneliti berharap dapat meminimalisasi rasa kebosana siswa dan dapat meningkatkan partisipasi siswa didalam ikut andil mensukseskan KBM khususnya pada mata pelajaran Geografi .

## **B. Rumusan Masalah**

Secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah mengungkap bagaimana peningkatan partisipasi dan kreaktivitas siswa pada mata pelajaran Geografi dengan model *ASSURE* di Kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah *Boarding School Zam-Zam*, untuk memudahkan proses penelitian, rumusan masalah tersebut di atas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *ASSURE* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Geografi?
2. Bagaimana dampak model pembelajaran *ASSURE* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Geografi?
3. Apakah kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *ASSURE*?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Merekonstruksi model pembelajaran *ASSURE* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Geografi
2. Menganalisis dampak model pembelajaran *ASSURE* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Geografi
3. Menganalisis kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *ASSURE*

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan metode pembelajaran yang lebih baik dalam mata pelajaran Geografi.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran *ASSURE* sebagai alternatif peningkatan partisipasi siswa.

2. Bagi Siswa

- 1) Memberi suasana *enjoyfull learning*
- 2) Siswa ikut berpartisipasi aktif
- 3) Merubah persepsi siswa bahwa geografi adalah mata pelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan meningkatkan kreativitas berpikir dan bertindak siswa.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa

