

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari fenomena geosfer dengan segala isinya. Geografi mempunyai tiga pendekatan utama yaitu pendekatan keruangan, ekologi, dan kompleks wilayah, seperti yang dijelaskan oleh Sumaatmaja dalam Maharani & Enok (2015: 46), geografi mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang lingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan. Selanjutnya, Hermawan (2009: 58) memandang geografi sebagai ilmu yang mendeskripsikan lingkungan tempat hidup manusia dan relasi timbal balik antara manusia dengan lingkungannya atau berkenaan dengan ruang dan hubungan antar ruang. Oleh karena itu mata pelajaran geografi penting dalam memberikan pengetahuan tentang keruangan kepada peserta didik. Pengetahuan tentang keruangan tersebut dapat diberikan oleh pendidik melalui media pembelajaran geografi yang mendukung. Pengertian media sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2014: 7). Media dalam pendidikan sangat bervariasi, antara lain yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Menurut Novaliendry (2013: 108) sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media tersebut dinamakan media interaktif. Materi dalam mata pelajaran geografi menuntut tersedianya media pembelajaran yang dapat menggambarkan gejala—gejala dan proses—proses alamiah yang nyata yang tidak selalu dapat disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran geografi yang dapat meningkatkan pengetahuan keruangan bisa berupa peta, globe, maupun citra. Hal tersebut dijelaskan juga oleh Sumaatmadja (2001: 79) bahwa untuk menunjukkan dan memperagakan bentuk model permukaan bumi dan bumi itu sendiri berupa peta, atlas, dan

globe karena media tersebut memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala—gejala geografi di permukaan bumi.

Pada sekolah tingkat menengah pertama mata pelajaran geografi terintegrasi dengan mata pelajaran sosiologi, sejarah dan ekonomi. Dengan demikian IPS diperlukan bagi keberhasilan transisi kanak—kanak menjadi dewasa dan membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan prinsip dan semangat kebangsaan. Pembelajaran interaksi antarruang pada mata pelajaran IPS kurang dianggap penting oleh sebagian pendidik. Biasanya pendidik hanya menggunakan teknik atau metode hafalan untuk mengenalkan nama—nama dan karakteristik wilayah. Hal tersebut dapat membuat peserta didik cepat jenuh dengan menghafalkan banyak berbagai karakteristik wilayah tanpa melihat kondisi nyatanya. Peta dalam mata pelajaran geografi tidak dapat terpisahkan. Peta merupakan alat wajib dalam geografi untuk mempelajari suatu wilayah. Media yang digunakan pada pembelajaran tersebut biasanya peta. Selain peta, media pembelajaran geografi yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu wilayah yaitu citra. Citra menurut Danoedoro (2012: 21) merupakan data hasil penginderaan jauh berupa model dua dimensional dari objek yang berupa kenampakan nyata di permukaan bumi. Agar media citra lebih menarik dan terlihat lebih nyata dapat dibuat model tiga dimensi yang dapat disebut media maket. Menurut Romelah (2017: 17) maket merupakan perwujudan fisik tiga dimensi sebuah desain suatu objek/benda dalam skala kecil atau mini. Media maket ini akan menjadi inovasi bahan ajar di SMP untuk mempelajari mata pelajaran IPS pada pembelajaran interaksi antarruang. Selain itu media maket dapat memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman tentang konsep ruang kepada peserta didik. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Khoiriyah (2015) bahwa penggunaan media maket berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan materi oleh siswa.

Hasil observasi peneliti di SMP Muhammadiyah 2 Kartasura Kabupaten Sukoharjo belum menerapkan maket citra sehingga pada materi pembelajaran interaksi antarruang masih belum maksimal. Berdasarkan uraian masalah

tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKET UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PADA MATERI INTERAKSI ANTARRUANG DI SMP MUHAMMADIYAH 2 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran interaksi antarruang yang belum maksimal
2. Peserta didik belum terbiasa menggunakan media pembelajaran maket
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran maket di sekolah

C. Pembatasan Masalah

Beberapa identifikasi masalah yang sudah ditemukan, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu menekankan pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran maket di sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan maket dalam pembelajaran interaksi antarruang ?
2. Apakah penggunaan maket dapat meningkatkan pembelajaran pada materi interaksi antarruang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan maket dalam pembelajaran interaksi antarruang
2. Penggunaan maket dapat meningkatkan pembelajaran pada materi interaksi antarruang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teori maupun praktis :

1. Manfaat teoritis
 - a. maket sebagai salah satu alternatif untuk mempermudah pembelajaran pada materi interaksi antarruang.

b. Penggunaan maket dapat mempermudah membangun ingatan peserta didik dengan baik tentang suatu wilayah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pembelajaran pada materi interaksi antarruang.
- 2) Melatih peserta didik menggunakan maket dalam pembelajaran interaksi antarruang.

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman mengenai pembelajaran pada materi interaksi antarruang.
- 2) Membantu pendidik dalam meningkatkan ingatan peserta didik tentang suatu wilayah.