

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pelaksanaan pembelajaran atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan berupa perubahan-perubahan tingkah laku, salah satunya adalah perilaku intelektual. Proses Pendidikan di sekolah dilakukan dalam bentuk belajar mengajar. Inti pokok dari pembelajaran adalah siswa yang belajar. Belajar artian dalam perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif untuk memperoleh prestasi belajar yang baik. Kemampuan kognitif siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa, kemandirian siswa, maupun kemampuan siswa ketika pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Arif S dan Sadiman, 2002:11).

Kemampuan tenaga pendidik dalam mengikuti perkembangan zaman masih kurang dalam hal pemanfaatan serta inovasi yang dilakukan oleh guru di era teknologi di era sekarang, banyak ditemukan fakta dilapangan bahwa banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dinilai kurang efektif karena siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat siswa merasa bosan dengan suasana pembelajaran tersebut, siswa juga merasa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, serta membuat siswa canggung dalam berkomunikasi karena hanya menerima penjelasan dari guru saja. Pendidikan di era globalisasi ini jika hanya menggunakan metode ceramah akan sangat tidak efektif sekali, banyak teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung suatu pembelajaran.

Teknologi dan Pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena teknologi merupakan alat bantu dalam melaksanakan pendidikan. Adanya teknologi modern di era globalisasi ini memudahkan para

guru untuk mengajarkan dan menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik dengan lebih mudah dan efisien. Bagi siswa pembelajaran menggunakan teknologi modern juga akan lebih menarik. Kemampuan dan keahlian seorang guru harus dikolaborasikan untuk menemukan formula atau metode yang kreatif dan inovatif sebagai sarana/media dalam penyampaian materi kepada siswa. Inovasi adalah suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu dalam pendidikan (Hasbullah, 2015: 246). Salah satu bentuk inovasi dalam sebuah pembelajaran yaitu pengemasan yang efektif serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketika siswa sudah antusias dan semangat mengikuti pembelajaran, maka proses transformasi ilmu akan lebih mudah dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Komponen terpenting dalam inovasi pembelajaran adalah pengemasan media pembelajaran secara efektif. *Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional (Asnawir dan Usman : 2002). Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Metodelogi terdiri dari dua aspek yaitu model belajar dan mengajar menggunakan alat media. Pembelajaran dengan model dan media yang menarik sesuai karakter suatu negara siswa lebih cepat memahami informasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Buchori dan Setyawati, 2015: 370 ). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah salah satunya dengan menggunakan pembelajaran menggunakan media video, sebagai salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi yang berisi materi audio-visual yang berkaitan dengan kenampakan bumi serta pengaruhnya terhadap aktivitas manusia dan ancaman bencananya. Dengan menggunakan media pembelajaran

siswa lebih memahami materi dengan didukung gambaran visual yang nyata dalam materi tersebut. Sekolah harus terus berinovasi untuk membuat dan mengemas media supaya lebih menarik.

SMP Muhammadiyah 8 Surakarta salah satu sekolah Muhammadiyah di Kota Surakarta. Guru merasa kekurangan waktu untuk membuat media pembelajaran karena mengajar hingga sore dan mengurus administrasi sekolah, sehingga pada sekolah ini guru sangat jarang bahkan di beberapa kelas tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi yang diberikan. Siswa hanya membayangkan tanpa mengetahui gambar nyata seperti apa dan sehingga siswa merasa kesulitan untuk mengembangkan pemahamannya pada mata pelajaran IPS. Guru menjelaskan hanya dengan menggunakan metode ceramah yang kurang efektif, yang membuat siswa merasa bosan dan tidak mengetahui kondisi/ fakta di lapangan pada materi yang disampaikan. Penyajian media ajar seharusnya menampilkan data/fakta dan konsep yang jelas disertai contoh yang terjadi dilapangan untuk memecahkan masalah.

Melihat permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang membantu peserta didik dan guru untuk mempermudah dan memperlancar proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengambil judul penelitian **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN RAGAM ANCAMAN BENCANA BERDASARKAN PADA MATERI BENTUK MUKA BUMI KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Kurangnya pemanfaatan serta inovasi yang dilakukan oleh guru terhadap teknologi di era sekarang.

- b. Kurang pemahaman peserta didik mengenai materi bentuk muka bumi dengan metode konvensional.
- c. Pembelajaran yang masih terpusat pada guru sedangkan murid hanya sebagai pendengar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan adanya keterbatasan waktu serta kemampuan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Belum adanya media pembelajaran ragam ancaman bencana pada materi bentuk muka bumi
- b. Belum diketahui terhadap efektivitas video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan video pembelajaran ragam ancaman bencana pada materi bentuk mukabumi kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta?
- b. Bagaimana keefektifitasan video pembelajaran ragam ancaman bencana pada materi bentuk mukabumi kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pengembangan video pembelajaran ragam ancaman bencana pada materi bentuk mukabumi kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta.
- b. Mengetahui keefektifan pengembangan video pembelajaran ragam ancaman bencana pada materi bentuk mukabumi yang di kembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### **a. Manfaat teoritis**

Penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran ragam ancaman bentuk mukabumi dapat menjadi acuan peneliti lain dibidang yang sama dan memiliki tema serupa.

### **b. Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan penliti mengenai media 3D dalam materi bentuk muka bumi, serta mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat ketika di bangku perkuliahan. Selain itu peneliti ketika menjadi guru nanti dapat mengetahui media pembelajaran apa yang efektif diberikan kepada siswa agar mendapatkan hasil yang baik.

#### **2) Bagi peserta didik**

Manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi bentuk muka bumi, serta meningkatkan keaktifan siswa dikelas sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### **3) Bagi Guru**

Manfaat yang diperoleh guru dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan dan kreativias guru dalam pengelolaan pembelajaran siswa, serta sebagai salah satu solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif di kelas.