

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses yang dapat dikembangkan oleh manusia untuk dapat meningkatkan kemampuan diri. Saat ini, pendidikan sangat penting dengan meningkatnya kemajuan teknologi yang semakin tinggi. Pendidikan adalah hal yang tepat untuk dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Melalui pendidikan seluruh anak dapat mengembangkan minat, bakat dan kemampuannya baik itu dalam bidang akademik maupun non akademik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah komponen utama pada proses pendidikan, karena pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan peserta didik, baik itu dari segi psikomotor, kognitif dan afektif yang akan menentukan mutu serta kualitas pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu adanya dukungan perubahan dalam pembelajaran. Orientasi pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dan bersifat tekstual beralih pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bersifat kontekstual (Situmorang & Andayani, 2019).

Pada abad ke 21 pendidikan ini menjadi hal yang sangat penting untuk dapat mengembangkan keterampilan, motivasi pada peserta didik baik itu keterampilan menggunakan teknologi maupun media informasi untuk dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan teknologi untuk hidup. Teknologi dan pengetahuan ini mengalami suatu perkembangan yang pesat pada era

digital dan informasi saat ini. Sehingga, dengan adanya perkembangan ini tentu berpengaruh terhadap pola penerimaan dan juga penyampaian informasi yang luas ke seluruh dunia. Dengan demikian, diperlukannya pengembangan media yang menarik peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar yang meningkat serta dapat menggunakan teknologi sebagai perantara pengembangan keterampilan peserta didik. Penggunaan teknologi tersebut merupakan suatu tuntutan dan juga tantangan terhadap pendidikan pada abad ke 21 ini. Dimana peserta didik dituntut untuk dapat memiliki keterampilan dalam mengatasi suatu permasalahan baik itu di sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Wiranti et al., 2023).

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan. Dalam pembelajaran geografi, peserta didik dituntut untuk dapat memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan fenomena-fenomena geografis yang ada di muka bumi ini. Dengan demikian, dibutuhkannya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik, berpikir kritis, kreatif dan inovatif yang mampu mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan penyelidikan dalam mengatasi masalah serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran geografi.

Model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif antara peserta didik dengan guru, dimana peserta didik diberikan tugas atau proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek tersebut (Y. Anwar et al., 2021). Adanya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik meningkat serta menumbuhkan minat dan bakat yang baru dan terus mengembangkan keterampilannya. Sehingga, model pembelajaran tersebut harus dibantu

dengan adanya media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis audio visual.

Pada model pembelajaran *project based learning* ini peserta didik dituntut untuk dapat menghasilkan sebuah proyek. Sehingga, dalam hal ini peserta didik dapat mengembangkan proses berpikir inovatif dalam mengembangkan kemampuan keterampilannya. Dalam hal ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual, dimana peserta didik harus mampu membuat konten yang memuat informasi mengenai materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. Proyek yang dibuat oleh peserta didik yaitu berbasis audio visual dapat berupa video dan poster.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio visual adalah sumber pengetahuan yang digunakan untuk memberikan suatu dorongan pada peserta didik dan rangsangan yang dapat membantu keberhasilan dalam meraih tujuan dari proses pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini peserta didik dapat mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan mencipta materi pembelajaran dengan baik. Prinsip media pembelajaran dikatakan sebagai alat perantara untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Audio visual adalah media modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, meliputi media yang dapat dilihat serta dapat didengar (Sujono, 2022). Audio visual juga merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk membantu guru menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbasis audio visual ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi.

Kemampuan kognitif pada peserta didik dapat berbeda-beda, namun hal tersebut dapat berubah dan berkembang dengan adanya beberapa faktor. Faktor perubahan tersebut dapat berupa pengalaman dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga

sangat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sehingga perlu adanya upaya yang baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar kognitif merupakan suatu hasil belajar yang penting sebagai dasar kemampuan lainnya (Nurlindayani et al., 2020).

Berdasarkan informasi yang didapatkan pada saat observasi di MAN 2 Kota Tasikmalaya, model *project based learning* belum pernah digunakan pada pembelajaran geografi, sehingga peserta didik masih kurang antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran geografi, tingkat keberhasilan dari hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS masih rendah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya fasilitas penunjang dalam pelaksanaan proyek, selain itu juga kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang sudah disampaikan oleh guru. Guru harus menjadi sumber bagi peserta didik dan peserta didik menjadi penerima informasi. Dengan demikian, perlu adanya inovasi yang menarik untuk dapat menyampaikan informasi dengan baik dan mudah diterima oleh peserta didik. Sehingga, perlu adanya kebebasan pada peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilannya sesuai dengan keinginannya.

Penggunaan model *project based learning* merupakan salah satu model yang dapat merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada kemampuan kognitif peserta didik yang di desain dengan pembuatan proyek berbasis audio visual. Model *project based learning* ini memiliki keunggulan yaitu memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan kondisi kehidupan yang nyata, melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan untuk dapat menyelesaikan masalah serta membuat suasana menjadi menyenangkan. Hal tersebut dapat membantu peserta didik untuk dapat mengkomunikasikan hasil produk dari tugas proyek yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran. Selain itu, hal tersebut juga dapat memudahkan guru dalam proses penilaian hasil produk yang dibuat oleh peserta didik.

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini yaitu melihat pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media berbasis audio visual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Sehingga, penulis tertarik untuk membuat penelitian mengenai **“Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia Kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya)”**.

## **2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya?
- b. Bagaimanakah pengaruh penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya?

## **3.1 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca terhadap permasalahan yang diteliti, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Model *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *project based learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis dan penerapan konsep atau pengetahuan yang didapatkan peserta didik dalam sebuah proyek atau tugas tertentu (Y. Anwar et al., 2021). Pada metode ini peserta didik akan bekerja secara mandiri maupun berkelompok untuk dapat menyelesaikan proyek yang telah diberikan oleh guru, proyek tersebut berupa video dan poster yang berkaitan dengan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang secara khusus ditujukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan pengajaran (Sapriyah, 2019). Menurut Latuheru, media adalah benda, alat, metode, atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memfasilitasi kontak komunikasi pendidikan yang sesuai dan bermakna antara guru dan siswa.

c. Media Audio Visual

Audio visual adalah media modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, meliputi media yang dapat dilihat serta dapat didengar (Sujono, 2022). Audio visual juga merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk membantu guru menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan suatu hasil belajar yang penting sebagai dasar kemampuan lainnya (Nurlindayani et al., 2020). Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar yang meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (menilai/mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

#### 4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya.

## 5.1 Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta kemampuan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dan dapat mengoptimalkan manfaat dari media pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi.

#### b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

#### c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini dapat menjadi suatu evaluasi sekolah untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran geografi.

#### d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini menjadi salah satu syarat untuk dapat memperoleh gelar sarjana pendidikan dan berguna bagi peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai penelitian yang dikaji.