

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa hingga tua manusia mengalami proses pendidikan. Di Indonesia sendiri pendidikan biasanya identik dengan persekolahan, terlebih saat ini pemerintah mengadakan program wajib belajar 12 tahun agar masyarakatnya dapat mengenyam pendidikan minimal hingga tingkat SMA.

Kegiatan persekolahan tersebut tentu berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu komunikasi yang terjadi antara guru dan murid, komunikasi ini tidak hanya dilakukan oleh guru dengan metode ceramah, namun dapat juga dilakukan dengan menggunakan sarana penyampaian pesan atau media. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Pada hakikatnya pembelajaran

merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Menurut Gagne (1977) dalam Gafur (2012: 7), “proses belajar merupakan perpaduan antara faktor internal yang ada di dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang ada di luar diri peserta didik”. Faktor internal yang ada dalam diri peserta didik misalnya bakat, minat, kemampuan awal, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki. Faktor eksternal misalnya sajian materi dan media oleh guru, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Untuk memperoleh proses pembelajaran yang baik terlebih pada mata pelajaran geografi, maka hendaknya guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik, agar peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkannya. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk kegiatan belajar. Dorongan dimaksud bisa berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi belajar tersebut, guru dapat melakukannya dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran geografi. Media pembelajaran geografi seperti globe, peta, atlas, kompas, foto, Gambar, dan lain sebagainya dapat meningkatkan pengetahuan

peserta didik dibandingkan dengan hanya membayangkan suatu fenomena geosfer yang terjadi di permukaan bumi. Dengan media pembelajaran peserta didik dapat dihadapkan pada keadaan yang sebenarnya, karena pada dasarnya geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer yang sudah biasa terjadi di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman penulis yang didapat pada saat melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMA Negeri 4 Tasikmalaya, dorongan atau motivasi belajar peserta didik lebih tinggi pada saat menggunakan media pembelajaran dibandingkan pada saat tidak menggunakan media. Peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan peserta didik dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran mencapai 7,6 sedangkan nilai rata-rata ulangan harian pada saat tidak menggunakan media pembelajaran yaitu 7,1. Begitupun menurut guru pelajaran geografi di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya, peserta didik lebih menyukai pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran, dan media yang digunakan biasanya hanya berupa peta, dan *LCD Proyektor* dengan menampilkan video pembelajaran.

Di zaman modern ini teknologi semakin canggih sehingga media pembelajaran pun semakin bervariasi. Salah satunya yaitu media maket 3D (Tiga Dimensi), media ini dapat digunakan pada beberapa materi pelajaran Geografi agar proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi

belajar peserta didik, terlebih pada materi litosfer yang tidak hanya bisa dibayangkan saja oleh peserta didik, namun peserta didik juga dapat melihat Gambaran fenomena geosfer tersebut sehingga peserta didik dapat lebih memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh pengajar.

Penerapan media maket 3D dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan, penerapan pendekatan *Discovery* dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, belajar mandiri, berpikir kritis, serta belajar kreatif. Sehingga model pembelajaran *Discovery Learning* cocok digunakan dengan media maket 3D.

Litosfer merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran geografi SMA kelas X. Materi ini membahas tentang lapisan kerak bumi dan membahas bagaimana bumi ini dapat terbentuk. Maka dari itu, peneliti peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran maket 3D dalam model pembelajaran *Discovery Learning*. Sehingga dengan menggunakan media maket peserta didik akan melihat Gambaran dari lapisan-lapisan yang ada di bumi dengan media yang menyerupai keadaan aslinya.

Penerapan media pada mata pelajaran Geografi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPS di SMA N 4 Tasikmalaya, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi

yang diajarkan dan dapat mengamalkan ilmu yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul, **"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media Maket 3d terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Litosfer di Kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya)"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3D pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3D terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
3. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3D terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

C. Definisi Operasional

Dalam hal ini penulis menjelaskan atau memberi pengertian tentang topik permasalahan, dimaksudkan agar tidak ada kesalahan pemahaman dalam masalah ini, adalah sebagai berikut:

1. *Discovery Learning* adalah model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, murid ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model pembelajaran DL adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar.
2. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). (Prasetya, 2015: 6).
3. Maket 3 Dimensi menurut KBBI merupakan bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya
4. Pengertian motivasi menurut Gafur, motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan dimaksud bisa berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. (2012: 19).
5. Pengertian hasil belajar, Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil

belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian:

1. Mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3d pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3D terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di Kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
3. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media maket 3D terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

E. Kegunaan Penelitian

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

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran geografi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan serta mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi.

b. Bagi Pihak Sekolah.

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dalam menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru pada mata pelajaran Geografi

c. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan berguna bagi peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai penelitian yang dikaji.