

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mendasar dalam kehidupan guna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta dapat menjadi peluang dalam mengembangkan potensi diri (Irawan et al., 2023). Pendidikan dapat dikatakan menjadi penunjang dalam upaya membangun kecerdasan suatu bangsa. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam pasal 3 no. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi muda yang dapat menjadi penerus bangsa selanjutnya dimulai dari pendidikan sejak dini sehingga dapat menyesuaikan diri pada zaman nya untuk menjadi pribadi yang baik serta berguna bagi bangsa dan negara (Lestari et al., 2019). Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan guna menciptakan karakter individu yang memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan dengan cara memiliki pendidikan yang baik melalui proses pembelajaran (Ramadhana & Meitasari, 2023).

Pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pendidikan yang dilakukan dari pengalaman belajar selama proses pembelajaran. Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu adanya perubahan yang baik dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka yang mulai diterapkan di berbagai instansi pendidikan di Indonesia sehingga memberikan peluang bagi guru dan peserta didik untuk lebih fleksibel dalam

proses pembelajaran. Kurikulum merdeka menekankan bahwa pembelajaran berpusat kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan ruang bagi peserta didik dalam mengeksplorasi pembelajaran sehingga menjadi lebih bermakna (Hasibuan et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi perantara antara guru dan peserta didik serta dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar lebih mudah secara efektif dan efisien. Media pembelajaran menurut Sukiman dalam (Jasmine & Khanza, 2014) ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan, atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat interaktif antara guru dan peserta didik.

Di zaman modern seperti ini, perkembangan teknologi informasi telah mengalami peningkatan cukup pesat sehingga mendorong upaya pembaharuan dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan teknologi sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan. Yang mana inovasi diperlukan untuk menciptakan pembelajaran menjadi berkesan untuk peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan dari perkembangan teknologi ialah dengan adanya media audio visual.

Media audio visual merupakan media inovatif yang dimanfaatkan dari gabungan desain serta berbagai elemen sehingga menjadi tiruan dari bentuk yang nyata (Adolph, 2016). Media audio visual merupakan suatu alat untuk menyampaikan suatu pengetahuan dengan menggunakan desain sederhana sehingga pesan yang disampaikan dapat mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media audio visual dapat membuat peserta didik lebih bersemangat serta aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media peserta

didik tidak selalu harus mendengarkan metode ceramah yang disampaikan oleh guru, tetapi peserta didik dapat menyimak video pembelajaran agar mudah tersampaikan dalam bentuk pembelajaran sehingga media audio visual dapat membuka kemampuan berpikir peserta didik dalam penggunaan media teknologi pada saat ini. Selain dari media pembelajaran yang inovatif, diperlukan juga dengan penggunaan model pembelajaran (Tartila, 2021).

Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang menggambarkan prosedur atau tahapan dalam suatu proses pembelajaran sehingga untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman para pendidik. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian mengajar dari awal sampai akhir yang melibatkan kegiatan antara guru dan peserta didik dalam desain pembelajaran tertentu. Menurut Joyce&Weil dalam (O'sullivan, 2024) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan tahapan yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih terencana.

Dalam model pembelajaran banyak macamnya, namun pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Wahyudi dalam (A. D. Prasetyo & Abduh, 2021) Model *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang didapatkan akan tahan lama dalam ingatan pada setiap individu. Menurut Bruner dalam (Marsila et al., 2019) model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu proses belajar yang dimana guru menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk mencari jawaban sendiri serta melakukan eksperimen.

Pada proses pembelajaran saat ini, ketertinggalan pembelajaran merupakan hasil dari rendahnya kognitif atau pengetahuan peserta didik (Suncaka, 2023). Dalam arti rendahnya kognitif tersebut terdapat beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan hasil kognitif masih rendah disebabkan karena kurang adanya dukungan atau motivasi dari pendidik terhadap peserta didik, lalu untuk faktor eksternal yang menyebabkan

hasil kognitif masih rendah dikarenakan kurang tepatnya dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan pendidik serta penggunaan media pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019).

Menurut Rahman dan Bahtiar, 2017 dalam (Alianto et al., 2021) Hasil belajar kognitif adalah suatu pembelajaran yang dihasilkan peserta didik sesudah mengikuti proses pembelajaran. Tolak ukur hasil belajar kognitif merupakan salah satu upaya keberhasilan peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang ditetapkan kurikulum. Hasil belajar juga sering diartikan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan pada setiap mata Pelajaran.

Menurut Pertiwi, 2019 dalam (Qorimah & Utama, 2022) Hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang terbaru meliputi area kognisi. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C6 (menciptakan) (adar BakhshBaloch, 2017).

Berdasarkan hasil pra penelitian di MAN 2 Kota Tasikmalaya yang merupakan salah satu sekolah dengan menerapkan kurikulum merdeka. Dalam prinsip kurikulum merdeka pembelajaran berfokus pada peserta didik (*student centered*). Namun, kenyataanya hal tersebut belum sepenuhnya diterapkan karena mayoritas guru masih melaksanakan pembelajaran konvensional serta dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru geografi kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya menyatakan bahwa akibat dari proses pembelajaran konvensional, kecil kemungkinan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang pasif berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik.

Selain itu, penggunaan media sangat terbatas sehingga pembelajaran konvensional mendominasi. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran penting menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Hasil dari pra penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik masih dikatakan rendah dikarenakan mayoritas peserta

didik di kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75 sebagaimana tercantum pada lampiran 2.12. Penggunaan media yang di rekomendasikan oleh guru geografi ialah media audio visual dikarenakan dengan mempertimbangkan materi pembelajaran sehingga akan lebih sesuai jika menggunakan media tersebut. Dalam penggunaan media diperlukan model pembelajaran, sehingga penggunaan media audio visual dengan model pembelajaran *discovery learning* akan sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang mana peserta didik menjadi pusat dalam proses pembelajaran.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan (Sobirin, 2024). Dalam pembelajaran geografi, peserta didik dituntut untuk dapat mengerti serta memahami konsep-konsep yang berhubungan fenomena geografis yang ada di permukaan bumi. Oleh karena itu, untuk menunjang proses pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar dalam penyampaian materi peserta didik akan lebih memahami, berpikir kritis sehingga akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran geografi.

Mata pelajaran geografi materi litosfer merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh peserta didik karena sebagai dasar pengetahuan terhadap lapisan bumi serta berbagai fenomena alam yang terjadi di dalamnya (Susilawati Guerner Dias et al., 2014). Maka dari itu, peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil kognitif peserta didik dengan menggunakan media audio visual dengan model *discovery learning* agar lebih mudah dipahami karena peserta didik akan menyimak video yang menjadi tiruan dalam bentuk visual mengenai materi litosfer pada mata pelajaran geografi.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Model *Discovery learning* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Litosfer Kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 kota Tasikmalaya?
- b. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 kota Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

- a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur agar materi pelajaran yang abstrak bisa menjadi konkret (Batubara, 2020).

- b. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan perkembangan teknologi. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat serta di dengar yang dibuat dari gabungan elemen-elemen teknologi.

- c. Model Pembelajaran

Menurut Kemp (1995) dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dan peserta didik agar dalam tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara efektif dan efisien.

- d. *Discovery learning*

Menurut Setianingrum dalam (Dari & Ahmad, 2020) model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mana siswa dapat mencari tahu dan menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna.

e. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang terbaru meliputi area kognisi. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C6 (menciptakan) (Pertiwi et al, 2019:136).

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Kegunaan Teoretis
 - 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pendidikan terutama dalam penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran geografi.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu atau menjadi salah satu referensi literatur ilmu dalam ilmu pengetahuan geografi.
- b. Kegunaan Praktis
 - 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam memberikan pengalaman dan wawasan terkait permasalahan yang ada disekolah sehingga peneliti dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan adanya penelitian ini.

2) Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu memiliki pengalaman belajar yang berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya serta peserta didik mampu meningkatkan hasil kognitif dalam menggunakan media audio visual dengan model *discovery learning*.

3) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru dapat memberikan inspirasi agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan pemilihan media atau model pembelajaran disertai dengan adanya inovasi baru pada pemberian materi kepada peserta didik.

4) Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini bermanfaat pada pihak sekolah agar terus meningkatkan kualitas pembelajaran baik terhadap pengembangan sumber daya manusia pada tenaga pendidik, dan peserta didik serta sehingga adanya dorongan untuk terus menjadi lebih berkualitas terutama pada materi litosfer dengan menggunakan media audio visual dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran geografi.