

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi dan teknologi yang terus berkembang pesat. Melalui pendidikan yang ideal akan terciptanya generasi-generasi muda penerus bangsa yang mempunyai wawasan luas untuk memberikan pengembangan serta kemajuan bagi bangsa.

Pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan dan perubahan yang signifikan. Selain mengembangkan potensi seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan keahlian. Pendidikan juga melihat aspek lain yang penting, seperti pengembangan bakat dan kepribadian individu. Pendidikan juga tidak hanya berfokus pada penugasan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *self directed learning*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir kritis, dalam belajar. Sehingga guru abad 21 harus bisa lebih kreatif dan juga inovatif dalam mengembangkan suatu metode, model, dan media dalam belajar.

Salah satu tolak ukur kualitas peserta didik abad 21 yakni meningkatnya hasil belajar. Menurut Huda kualitas pendidikan yang baik bisa didapat dengan menerapkan semua tingkat ranah kognitif dalam kegiatan pembelajaran. Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl dan Anderson pada ranah kognitif yakni: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan penilaian (*evaluation*) (Asih et al., 2024). Hasil belajar kognitif adalah pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah

mereka mengikuti rangkaian pembelajaran. Hal ini menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Pencapaian ini juga sering diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik pada akhir setiap mata pelajaran.

Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir inventif, berkomunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan spiritual (Rahayu et al., 2022). Hal ini yang menjadikan pendidik harus menguasai media pembelajaran sebagai peningkatan dalam proses pembelajaran peserta didik yang menjadi subjek dan objeknya.

Realita di lapangan menunjukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah seringkali masih bersifat konvensional, sehingga berimbas kepada tingkat pemahaman materi yang kurang memadai, perolehan nilai yang kurang optimal, serta menurunnya motivasi siswa terhadap hasil belajar. Hal itu diperlukannya pembenahan dalam pembelajaran terkhusus pembelajaran geografi mengenai hasil belajar kognitif peserta didik, dengan keadaan peserta didik yang semakin aktif dalam pembelajaran dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran guru merasa penting meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang aktif dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan pengelolaan kelas. Guru merasa berhasil apabila peserta didik memahami, aktif bertanya, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang baik dalam pembelajaran perlu dipilih pola dan sarana yang tepat (Sholihah et al., 2023). Pembelajaran yang aktif dapat ditunjukkan dengan antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka, guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran dimana peserta didik dapat aktif bertanya, menyumbangkan ide, dan mencari informasi untuk memecahkan masalah. Keaktifan tersebut dapat membantu peserta

didik untuk berpikir kritis, memperkuat pemahaman, dan dapat mendorong kreatifitas serta inovasi-inovasi yang modern menjadikan hasil belajar yang efektif bagi peserta didik (Nafisah, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Geografi kelas X di SMA Negeri 8 Tasikmalaya Bapak H.Irpan, diperoleh keterangan kegiatan belajar mengajar dilakukan menggunakan kurikulum Merdeka. Model dan media yang digunakan saat mengajar belum bervariasi dengan materi yang akan diberikan, sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru atau cenderung satu arah. Salah satu kendala yang kerap dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak kontekstual. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik, karena mereka kurang terlibat secara aktif dalam proses pemahaman konsep yang diajarkan.

Hasil analisis karakteristik peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik sering merasa kurang dengan strategi dan media pembelajaran yang kurang kreatif. Maka salah satu solusi yang bisa diambil yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang melibatkan proses belajar peserta didik yang lebih aktif, yang bertujuan untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang baik dalam mata Pelajaran geografi. Model saat ini sangat sesuai dengan era saat ini yang didominasi oleh teknologi. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat merangsang kreativitas peserta didik, termasuk melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Dengan bantuan media interaktif bisa menjadi alat yang bermanfaat bagi peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran adalah Model *Inquiry based Learning* yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan pada proses belajar yang aktif. Mengemukakan bahwa *Inquiry based Learning* dapat diterapkan secara efektif di semua kelas dan semua mata pelajaran, begitu juga di setiap level sekolah. Model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran penemuan. Peserta didik akan dituntut untuk menemukan serta mencari jawaban atas suatu permasalahan yang

tentunya dilakukan dengan cara sistematis, logis, dan kritis dan dianalisis dengan perhitungan yang matang.

Pembelajaran *inquiry* peserta didik akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan apabila bekerjasama di dalam kelompok-kelompok belajar. Guru hendaknya memfasilitasi siswa belajar secara berkelompok sehingga muncul sikap kerjasama serta dapat menghilangkan rasa ego pada diri peserta didik. Kerjasama merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang diberi istilah 4C yaitu berpikir kritis (*Critical Thinking*), kerjasama/kolaborasi (*Collaboration*), kreatif (*Creativity*), komunikasi (*Communication*) (Dewa Ayu Karmila Dewi et al., 2021).

Model ini membutuhkan adanya bantuan media baik secara konvensional maupun digital. Media pembelajaran yang digunakan merupakan alat atau sarana dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan dan informasi sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang bisa digunakan tentunya dapat menarik siswa lebih kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan hasil dalam belajar.

Pengajaran melalui media audio visual adalah produksi dan penggunaan bahan-bahan tersebut, yang asimilasinya melalui penglihatan dan pendengaran dan tidak semata-mata bergantung pada pemahaman kata-kata atau lambang-lambang sejenis. Media audiovisual dapat didefinisikan sebagai produksi dan penggunaan materi pembelajaran visual dan auditory yang tidak hanya mengandalkan pemahaman kata dan simbol serupa. Menggunakan media pembelajaran audio visual yang terdiri dari unsur bunyi dan gambar yang difungsikan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang abstrak (Asih et al., 2024). Dengan media ini guru dapat memanfaatkan media yang menarik. Teknologi media audio visual berkembang pesat di era revolusi 4.0 saat ini, menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil apabila menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan fisik maupun mental. Kegiatan tersebut dapat berupa percobaan, eksperimen, atau pemecahan masalah. Kegiatan-kegiatan ini dapat merangsang keingintahuan siswa karena siswa ikut terlibat aktif dalam

kegiatan belajar. Sehingga saya mencoba untuk mengaplikasikan model dan media tersebut di kelas X fase E pada mata Pelajaran geografi. Karena melalui model pembelajaran ini guru dan peserta didik akan beradaptasi secara bertahap terhadap perkembangan Pendidikan.

Dari uraian permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 8 Tasikmalaya dengan bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Inquiry Based Learning* (Ibl) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Lapisan Atmosfer Di Kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah tahapan penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran Geografi materi Atmosfer di kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya?
- 2) Bagaimana pengaruh penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Atmosfer di kelas X SMAN 8 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1. Model *Inquiry Based Learning* (IBL)

Inquiry Based Learning (IBL) adalah pendekatan belajar mengajar yang melatih siswa agar dapat menggali sumber informasi dan ide guna memahami sebuah persoalan, topik, ataupun isu. Model belajar mengajar inkuiri adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang berawal dari aktivitas perumusan permasalahan, menentukan hipotesis, pengumpulan bukti, pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan sementara, dan pengujian kesimpulan. Model *inquiry* melatih siswa belajar merumuskan hipotesis sehingga siswa dituntut berpikir dan berinisiatif dalam menentukan konsep secara langsung (Kurniawan et al., 2022).

1.3.2. Media

Media adalah salah satu bagian penting dalam sistem pembelajaran karena memiliki peran sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam sistem tersebut, keberadaan media menjadi sangat penting dan harus dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dikatakan demikian karena jika salah satu komponen tersebut tidak ada, maka hasil pembelajaran yang dicapai tidak akan optimal (Nurhidayah, 2024).

1.3.3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player (Fitria, 2018).

1.3.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Poni Lestari et al., 2023). Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik berupa penguasaan materi pembelajaran, pengalaman belajar dari kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) berbantuan media Audio Visual dalam pembelajaran Geografi materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMAN 8 Tasikmalaya.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Inquiry Based Learning* (IBL) berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pelajaran Geografi materi Atmosfer di kelas X SMAN 8 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoretis:

Menambah pengetahuan dan referensi pembelajaran geografi berbantuan model *Inquiry Based Learning* (IBL) berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar belajar peserta didik.

1.5.2. Kegunaan Praktis:

a. Bagi Peneliti

Proses penelitian ini akan memberikan pengalaman berharga dalam perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data penelitian, yang dapat meningkatkan keterampilan metodologi peneliti.

b. Bagi Universitas Siliwangi

Penelitian ini dapat meningkatkan reputasi universitas dalam bidang inovasi pendidikan dalam model pembelajaran yang efektif. Dapat menjadi sumber referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif.

c. Bagi Sekolah:

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi SMAN 8 Tasikmalaya dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Implementasi model *inquiry based learning* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan menghasilkan lulusan yang lebih kompeten.