

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran geografi sebagaimana yang dikemukakan Boehm & Bernarz (2012) bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan serta perspektif geografi. Berdasarkan tujuan tersebut maka dirumuskan tiga pilar utama pembelajaran geografi yaitu: *Geography content/theme/essential*, *Geography Skills* dan *Geography perspectives*. Heffron & Downs (2012, Hlm 95) mengemukakan bahwa *Geography Skills* (Keterampilan Geografis) merupakan alat dan teknik yang dibutuhkan untuk berpikir geografi. Penggunaan Keterampilan Geografi sebagaimana yang dikemukakan Parsons (dalam Royal Geographical Society & IBG (2008, hlm. 7-8) sangat besar manfaatnya bagi kehidupan, karena melalui keterampilan geografis seseorang akan dapat memahami berbagai macam peristiwa global serta sangat berguna dalam bidang pekerjaannya seperti keterampilan menulis laporan, presentasi, dan analisis informasi serta komunikasi. Selain itu, Menurut Handoyo dalam (Rahmah, 2023) *Geography Skill* siswa memiliki peran penting bagi kehidupan siswa. Seperti halnya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sebagai acuan kerangka berfikir secara geografis, mengumpulkan dan menganalisis masalah sampai pada kesimpulan.

Terdapat lima komponen keterampilan geografis menurut Heffron & Downs (2012, hlm. 96-103) yaitu: (1) Mengungkapkan Pertanyaan Geografis (*Asking Geographic Questions*); (2) Memperoleh Informasi

Geografis (*Acquiring Geographic Information*); (3) Mengorganisasi Informasi Geografis (*Organizing Geographic Information*); (4) Menganalisis Informasi Geografis (*Analyzing Geographic Information*); dan (5) Menjawab Pertanyaan Geografis (*Answering Geographic Questions*).

Namun demikian, *Geography Skills* Siswa dinyatakan masih rendah dalam pembelajaran geografi. Sejumlah penelitian yang dilakukan berangkat dari rendahnya *Geography Skills* Siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian Rahmah, (2023) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Geografis Peserta Didik di Pembelajaran Abad 21” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya *Geography Skill* sehingga siswa belum mampu memenuhi kompetensi yang diperlukan peserta didik untuk kehidupannya, seperti kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah secara kolaboratif. Berkenaan dengan itu, peserta didik harus dilatih dan diberikan kesempatan untuk merefleksikan ide-idenya, keterampilan analitis, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memiliki semangat inisiatif. Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus fokus pada produktifitas peserta didik dalam memproduksi ide-idenya secara mandiri dan team. Teknologi yang digunakan dalam lembaga pendidikan, akan memberikan kesempatan bagi individu dari segala usia dan latar belakang kemampuan yang berbeda.

Peningkatan *Geography Skill* siswa dilakukan Waldati et al., (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “React Learning: Meningkatkan *Geography Skills* siswa Geografi Sekolah Menengah Atas di Malang”, juga dilatar belakangi oleh rendahnya *Geography Skill* siswa. Upaya yang dilakukan adalah melalau menguji cobakan Model *React learning* dalam pembelajaran geografi. Hasilnya

menunjukkan bahwa *Geography Skill* meningkat pada kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

Angket yang disebar pada 30 orang di kelas 10 menunjukkan bahwa *Geography Skill* Siswa masih rendah. Siswa belum mampu untuk mengungkapkan pertanyaan yang berspektif geografi. Selain itu, dari fenomena geografi yang ditayangkan untuk pengisian angket, siswa juga belum mampu memperoleh informasi geografis apalagi sampai dengan mengorganisi informasi geografis, menganalisis Informasi Geografis. Hal ini terungkap dalam angket yang diberikan, siswa belum memiliki kemampuan untuk menjawab pertanyaan Geografis.

Selain menyebarkan angket, guna menganalisis permasalahan pembelajaran geografi yang terjadi, juga dilakukan observasi dengan menggunakan tiga indikator, yaitu pemahaman materi, penggunaan media dalam pembelajaran geografi, materi yang dinilai paling sulit dan kepemilikan laptop/smartphone untuk menunjang pembelajaran. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Hasil Observasi Di Kelas 10

No.	Pengamatan	Hasil Observasi					
		Aspek Positif		Aspek Negatif		Jumlah	
		N	%	N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Pemahaman Materi	12	40,00	18	60,00	30	100,00
2.	Penggunaan Media	03	11,50	27	88,50	30	100,00
3.	Materi yang sulit	04	12,80	26	87,20	30	100,00
4.	Kepemilikan Laptop/Smatphone	26	86,60	04	13,40	30	100,00

Sumber: Pengolahan hasil observasi awal

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hanya 60% siswa belum mampu untuk menyerap materi geografi yang dibelajarkan. Hal tersebut dinilai sebagai dampak dari guru yang belum menggunakan media yang relevan dalam pembelajaran (88,50%). Materi yang paling sulit dipahami adalah Lithosfer (87,20%). Sementara dalam mendukung pembelajaran geografi, siswa telah memiliki Laptop/Smatphone (86,60%).

Masalah rendahnya *Geography Skill* Siwa tentu berkaitan dengan pembelajaran yang diterapkan selama ini dalam membelajarkan geografi. Parjito, (2015) mengemukakan bahwa pengembangan *Geography Skills* dalam pembelajaran Geografi seharusnya mampu membekali siswa berfikir logis, analitis, sistematis, sintesis, kritis, kreatif, dan memecah masalah aktual. Namun demikian, Yuli, (2017) mengemukakan bahwa keterampilan Geografi peserta didik di Indonesia dipengaruhi oleh kompetensi guru, model pembelajaran yang diterapkan guru, bahan ajar yang digunakan, serta motivasi guru terhadap siswa terkait pentingnya penguasaan *Geography Skill*.

Oleh karena itu, Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan *Geography Skill* Siswa. Prasetya (2014) menyebutkan bahwa metode apapun yang digunakan dalam pembelajaran geografi, tanpa menggunakan media, tidak akan dapat berhasil dengan baik. Gejala yang dipelajari dalam pembelajaran geografi merupakan suatu yang terjadi secara alamiah sebagai kejadian nyata yang tidak selalau dapat disediakan oleh guru. Berkenaan dengan itu, perlu adanya media yang menggambarkan situasi yang nyata dengan menggunakan video animasi untuk mencapai tujuan pembelajaran geografi. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Pakpahan et al., (2020) bahwa media

pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya.

Kemajuan teknologi akhir-akhir ini menyebabkan media pembelajaran konvensional dengan peta dan gambar dua dimensi yang selama ini digunakan dalam pembelajaran geografi sudah ketinggalan dan tidak menarik lagi. Media Audio Visual memiliki peranan yang signifikan dalam menghadirkan pembelajaran aktif. Hal ini disebabkan oleh keunggulan yang dimiliki oleh Media Audio Visual dalam pembelajaran, di antaranya informasi diperoleh langsung dari narasumber, menarik, dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu, dan kendali volume suara serta kejernihan gambar berada dalam arahan guru (Arsyad, 2013).

Menyadari akan hal tersebut, pengembangan Media Audio Visual dalam pembelajaran geografi menjadi penting, khususnya dalam mengembangkan *Geography Skill* Siswa sehingga mampu memecahkan berbagai masalah secara kolaboratif, mampu merefleksikan ide-idenya, keterampilan analitis, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memiliki semangat inisiatif

Mengacu pada permasalahan dan penyebab masalah tersebut, serta keunggulan media audio visual yang telah dikemukakan, dilakukan uji coba untuk membuktikannya. Uji coba dilakukan dalam suatu penelitian dengan judul **”Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan *Geography Skills* Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berpijak pada latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya *Geography Skills* siswa dalam pembelajaran geografi
- 2) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan yang berdimensi keruangan dalam pembelajaran kurang menarik.
- 3) Guru belum memanfaatkan teknologi dalam membelajarkan fenomena geografi.
- 4) Guru belum mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi audio visual dalam pembelajaran geografi.
- 5) Belum adanya interaksi multi arah dalam pembelajaran geografi.

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya masalah yang teridentifikasi maka pembatasan masalah yang dikaji penting dilakukan sehingga penelitian dan pengembangan yang dilakukan menjadi lebih terfokus. Pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari bidang keilmuan yang digunakan untuk mengkaji penelitian ini terbatas pada Pendidikan Geografi yang berkenaan dengan media pembelajaran.
- 2) Dilihat dari obyek yang diteliti, penelitian ini terbatas pada Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Geografi dan *Geography Skill* Siswa.

- 3) Dilihat dari subjek yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada guru geografi, siswa kelas X di SMA Negeri 4 Singaraja, validator ahli media, dan validator materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kelayakan Media Audio Visual yang dikembangkan untuk membelajarkan materi lithosfer dalam pembelajaran geografi SMA?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap Media Audio Visual yang dikembangkan untuk membelajarkan materi lithosfer dalam pembelajaran geografi SMA?
- 3) Bagaimana efektifitas Media Audio Visual terhadap peningkatan *Geography Skill* siswa dalam pembelajaran geografi SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kelayakan Media Audio Visual yang dikembangkan untuk membelajarkan materi lithosfer dalam pembelajaran geografi SMA.
- 2) Menganalisis respon siswa terhadap Media Audio Visual yang dikembangkan untuk membelajarkan materi lithosfer dalam pembelajaran geografi SMA.
- 3) Menganalisis peningkatan *Geography Skill* Siswa sebelum dan sesudah digunakannya Media Audio Visual dalam pembelajaran geografi.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Produk media yang dihasilkan pada penelitian ini berupa video (Audio Visual) untuk membelajarkan materi lithosfer dalam pembelajaran geografi SMA sebagai upaya memudahkan pemahaman dan meningkatkan *Geography Skills* Siswa dalam pembelajaran geografi.
- 2) Media Audio Visual yang dikembangkan dapat dioperasikan secara mandiri dengan mudah, baik oleh siswa maupun guru.
- 3) Media Audio Visual yang dikembangkan berlandaskan beberapa aspek, yaitu pembelajaran Geografi sebagai ilmu keruangan, penggunaan bahasa Indonesia, dan kualitas media berbasis video animasi.
- 4) Media pembelajaran berupa *file exe* yang dapat disimpan di *DVD*, *Flasdisk*, dan link platform Youtube.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media Audio Visual yang dikembangkan selain memiliki urgensi dalam pembelajaran geografi juga bermanfaat untuk berbagai pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

- 2) Bagi Prodi

Menjadi masukan bagi pihak Prodi dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media audio visual pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah.

4) Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran berupa video animasi sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pembuatan video animasi pembelajaran geografi sebagai media pembelajaran materi lithosfer, antara lain:

- 1) Media Audio Visual dapat digunakan oleh siswa kelas X geografi dalam pembelajaran secara mandiri, baik di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Media video (Audio Visual) dalam pembelajaran geografi untuk materi lithosfer dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan komposisi bumi, proses pembentukan pegunungan, tektonika lempeng dan gejala-gejala geologi lainnya yang terkait dengan lithosfer.
- 3) Media Audio Visual materi lithosfer yang dikembangkan dapat meningkatkan *Geografi Skill* dan meningkatkan efisiensi waktu saat pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- 1) Materi pelajaran geografi yang dibuatkan video (Audio Visual) sebagai media pembelajaran.
- 2) Pengguna hasil pengembangan.
- 3) Perspektif keilmuan yang digunakan sebagai landasan pengembangan media.

