BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional mencakup tiga domain utama, yakni domain afektif, psikomotor, dan cognitif. Perannya sebagai pedoman bagi para pelaku pendidikan di Indonesia, semua kegiatan pendidikan nasional pada dasarnya diarahkan untuk mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Sesuai dengan Pasal 3 Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional. https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm .

Menurut Ace Suryadi dan H.A.R.Tilaar (dalam Kurniawati, 2022) Kualitas pendidikan dapat diartikan sebagai kemampuan lembaga pendidikan dalam memanfaatkan sumber daya yang ada guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, kualitas mengacu pada pelaksanaan proses pendidikan dan hasil yang dicapai. Namun, mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara- negara lain di dunia. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah didunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA *(Programme for International Student Assesment)* pada tahun 2019, Indonesia berada diperingkat ke-74 dari 79 negara dalam survei tersebut, menjadikan salah satu dari enam negara dengan peringkat

terendah. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton, dimana tidak ada inovasi atau perubahan yang signifikan. Dengan kata lain, penyampaian materi dilakukan secara seragam tanpa adanya variasi atau pendekatan yang lebih kreatif. Indikator pendidikan yang berkualitas tercermin dari pencapaian hasil belajar yang optimal oleh peserta didik. Namun, keberhasilan belajar setiap siswa tidak selalu sama sebagian siswa menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran, yang berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan identifikasi terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Iswayuni et al., 2020).

Geografi sebagaimana yang diputuskan dalam seminar Ikatan Geografi Indonesia (IGI) 1998, didefinisikan sebagai ilmu yang mengkaji kesamaan dan berbagai perbedaan fenomena geosfer dengan pendekatan kelingkungan dan kewilayahan delam konteks keruangan (Nurlaela (2016). Geografi, dengan objek kajian berupa fenomena geosfer, merupakan ilmu yang kompleks karena mencakup aspek fisik, sosial, dan teknik yang dipelajari dalam konteks keruangan. Pendekatan ini mengharuskan siswa untuk berpikir secara spasial terkait berbagai fenomena yang terjadi di lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Astawa (2015) yang menyatakan bahwa geografi sebagai salah satu mata pelajaran di SMA masyarakat bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pemahaman siswa mengenai variasi serta organisasi spasial dalam.

Pembelajaran geografi sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode penyajian yang kerap

menggunakan metode ceramah. Meskipun metode ini dianggap efisien dan mudah, penerapannya cenderung menjadikan pembelajaran hanya bersifat verbal, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif Setiawan (2016). Penggunaan metode ceramah yang bersifat konvensional mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini cenderung berpusat pada guru atau *Teacher Learning Center* (TLC). Pendekatan tersebut bertentangan dengan prinsip-prinsip pembelajaran dalam Kurikulum 2013, sebagaimana diatur dalam Permendiknas 8A tentang Pedoman Umum Pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (1) pembelajaran yang berpusat pada siswa, (2) pengembangan kreativitas peserta didik, (3) penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, (4) integrasi nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, serta (5) penyediaan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, dan bermakna. Oleh karena itu di perlukanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran adalah pedoman bagi pendidik dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas, yang mencakup persiapan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, serta alat evaluasi, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Model juga merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-

langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan, sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa. Model juga sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir keseluruhan konsep yang saling berkaitan untuk kemudian diterapkan dan dilaksankan (Mirdad & Pd, 2020).

Model *Group Investigation (GI)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi". Kelebihan model pembelajaran *Group Investigation (GI)* dalam proses pembelajaran adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mengembangkan dan melatih keterampilan. (Anggraini, 2018). Pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dikembangkan berdasarkan pendekatan kontruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil kontruksi atau pembentukan individu dalam memahami sesuatu (Khafid, 2010). Pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* adalah metode pembelajaran berbasis kelompok, di mana siswa dalam satu kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan model *Group Investigation* dalam pembelajaran, beberapa keunggulan, di antaranya : 1) meningkatkan hasil belajar siswa, 2) memajukan kerja sama kelompok, 3) mendorong toleransi antar siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, 4) meningkatkan kepercayaan diri siswa, serta 5) menumbuhkan semangat siswa untuk belajar berpikir kritis, untuk memecahkan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan (Khafid, 2010).

Group Investigation memiliki enam langkah pembelajaran, yaitu: (1) *grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih

topik, merumuskan permasalahan), (2) *planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya), (3) *investigation* (saling tukar informasi dan gagasan, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan data, menganalisis informasi, serta menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis), (4) *organizing* (anggota kelompok menyusun laporan, merencanakan proses presentasi, menentukan peran penyaji, moderator, dan notulis), (5) *presenting* (salah satu kelompok menyampaikan hasil investigasi, kelompok lain bertugas mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan (6) *evaluating* (Setiap siswa memperbaiki laporan kelompoknya masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, guru dan siswa bekerja sama mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman (Tibahary & Muliana, 2018).

Pemanfaatan media dalam penerapan model pembelajaran *Group Investigation* menjadi solusi tepat dalam mengembangkan keterampilan belajar mengajar. Media dalam pendidikan merupakan metode, alat dan teknik yang digunakan untuk berkomunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam prosen belajar di sekolah agar lebih efektif (Haryoko, n.d.). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *Audiovisual*. Media *Audiovisual* adalah media yang menampilkan gambar visual dan konkret untuk membentu dan mempercepat proses pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran. Selain itu, media *Audiovisual* juga menjadi salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pembelajaran yang berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai fasilitas alternatif untuk

mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan beragam cara, yaitu a) mudah di integrasikan kedalam proses kegiatan pembelajaran, b) lebih interaktif untuk di pelajari, c) di modifikasi setiap saat. Dengan penggunaan teknologi diharapkan proses pembelajaran dapat di pakai untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik seperti visualisasi materi ajar sehingga lebih menarik lagi bagi peserta didik. Pembelajaran *Audiovisual* menjadi lebih interaktif dan dapat menghasilkan lebih banyak interaksi dalam proses pembelajaran dan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Salamah et al., 2022).

Kemendikbud (2021) dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diterima anak didik berdasarkan hasil dari pengelolahan kemampuannya yang berlangsung dalam sebuah kegiatan mental, hasil belajar menjadi salah satu nilai kepuasan yang didapatkan anak didik dari suatu usaha yang mereka lakukan. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut: a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar (Kebiasaan belajar), faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Berutu & Tambunan, 2018).

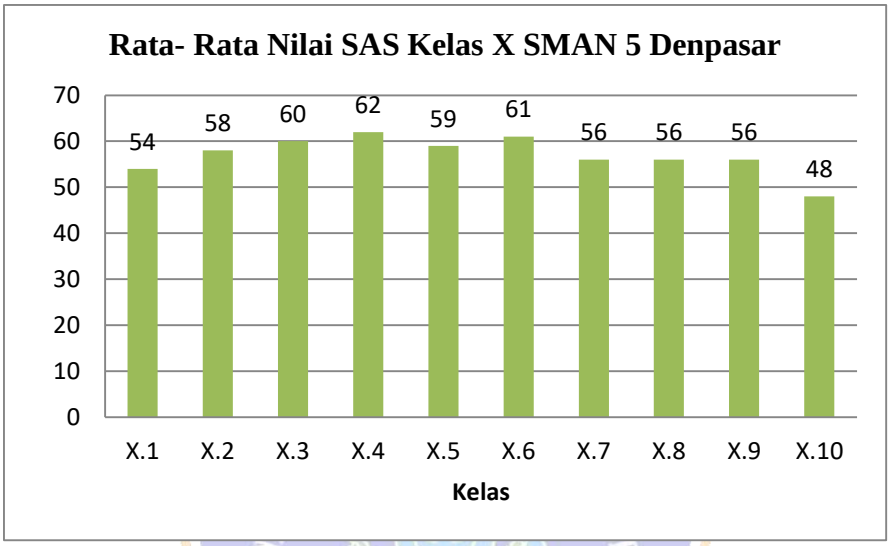
Rendahnya hasil belajar geografi disebabkan oleh paradigma pendidikan konvensional yang masih dominan, dimana metode pembelajaran cenderung bersifat klasikal dan berbasis ceramah. Metode ini jarang diselingi dengan pendekatan pembelajaran inovatif, ditambah adanya sekat struktural yang membatasi interaksi antara guru dan siswa. hafalan serta kurang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif, permasalahan yang menonjol adalah rendahnya partisipasi siswa dalam mempelajari geografi baik secara intelektual maupun

emosional. Pertanyaan yang berasal dari siswa yang berupa gagasan atau sanggahan jarang muncul. Jikapun ada yang berpendapat jarang diikuti oleh gagasan lain, sehingga sebagian siswa merasakan bahwa pembelajaran geografi membosankan, kering, tidak jelas, dan sulit dipahami. Ada tiga faktor penyebab rendahnya mutu proses dan hasil belajar geografi, yaitu (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, dan (3) siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Hasil belajar geografi yang rendah tersebut bukan hanya dibebankan kepada kesalahan siswa, melainkan yang pertama bertanggung jawab adalah guru geografi. Guru perlu merefleksi model pembelajaran yang pernah diterapkan untuk mengubah paradigma pembelajaran dengan memperhatikan gaya kognitif belajar siswa. Penggunaan model belajar yang tepat dapat menginspirasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga hasil belajar geografi lebih optimal (Khafid, 2010).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 5 Denpasar pada mata pelajaran geografi kelas X ditemukaan dalam pembelajaran guru mengajar menggunakan media *power point* sebagai media pembelajaran. Pada era *digital* saat ini media *power point* dalam pembelajaran dinilai kurang inovatif. Rendahnya respon siswa dalam menanggapi pertanyaan dan stimulus yang diberikan oleh guru, serta saat pembelajaran beberapa siswa cenderung tidak fokus dan kurang berkontribusi dalam pembelajaran dikarenakan siswa tidak tertarik untuk belajar dan sibuk bermain gawai. Pada saat mengerjakan soal dari guru masih terlihat beberapa siswa masih mencontek jawaban teman, ini menggambarkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah di berikan guru. Adapun rendahnya

hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi didukung dengan data nilai SAS geografi kelas X 2024.

Gambar 1
Nilai Rata- Rata SAS Kelas X 2024



Sumber: Guru Mata Pelajaran Geografi SMAN 5 Denpasar, 2024

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Denpasar yaitu kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari rata-rat nilai SAS kelas X, nilai siswa masih dibawah KKM yang bernilai 70, disimpulkan hasil belajar siswa belum seluruhnya baik.

Berpijak pada permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 5 Denpasar. Penelitian ini mengangkat judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* Berbasis *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 5 Denpasar".

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang meningkatkan keaktifan siswa di kelas.
2. Pembelajaran geografi yang dilakukan oleh guru kurang menggunakan paradigma baru.
3. Pembelajaran geografi masih menitik beratkan pada aspek pengetahuan untuk menyiapkan peserta didik menghadapi ujian, bukan membelajarkan siswa membangun kompetensi.
4. Pembelajaran geografi di kelas belum menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran Geografi
6. Hasil belajar siswa pada pelajaran geografi belum memuaskan karena siswa hanya dituntut untuk memahami konsep sesuai kehandak guru bukan mengksplorasi pengetahuanya dan pemahamanya sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang teridentifikasi, perlu mengambil tindakan terhadap fokus penelitian ini. Berdasarkan objek kajian, penelitian ini hanya fokus pada hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran Group Investigation berbasis media audiovisual. Berkenaan dengan itu, dilihat dari subjeknya, penelitian ini hanya mencakup siswa kelas X jurusan IPS di SMA Negeri 5 Denpasar. Sementara keilmuan yang digunakan untuk melakukan kajian dalam penelitian ini adalah Pendidikan Geografi yang difokuskan pada penerapan model pembelajaran dan menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta sudut pandang masalah yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbasis *Audiovisual* pada mata pelajaran geografi?
2. Bagaimana pengaruh model *Group Investigation* berbasis *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut,

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbasis *Audiovisual* pada mata pelajaran geografi?
2. Bagaimana pengaruh model *Group Investigation* berbasis *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Denpasar?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris pada pembelajaran geografi dengan penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbasis *Audiovisual*

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru Geografi

      Menambah wawasan tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi di sekolah.

   b. Bagi Siswa

      Meningkatkan keterampilan, interaksi belajar yang baik serta dapat menghargai pendapat orang lain sehingga pembelajaran geografi menjadi menarik untuk dipelajari.

   c. Bagi Lembaga

      Bagi lembaga penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan evaluasi guru dalam menerapkan pembelajaran *Group Investigation* berbasis *Audiovisual*.

   d. Bagi peneliti

      Penelitian ini di harapkan dapat berkontribusi positif dalam mendapatkan gelas sarjanah pendidikan