

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan kepada siswa dalam belajar dan memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memberikan pelayanan yang baik dan menyenangkan agar para siswa turut menikmati dan menyerap setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Kegiatan belajar mengajar secara formal hampir setiap hari dialami oleh siswa dan guru di sekolah. Sekolah menjadi rumah kedua bagi para siswa karena sebagian besar waktu mereka habiskan di tempat ini. Keberlangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator sekaligus teladan bagi para siswa, sehingga guru harus memahami bagaimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajar yang dilakukan. Jika guru mampu memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru mampu menentukan strategi pembelajaran yang tepat pula bagi siswa. Hal ini dikarenakan sangat pentingnya pendidikan bagi para siswa.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Muhibbin Syah, 2008: 1). Dalam hal ini, diperlukan adanya pendidik yang profesional dengan aneka ragam pengetahuan yang memadai, salah satunya adalah dalam menggunakan teknologi komunikasi.

Saat ini perkembangan zaman sangat pesat, termasuk dalam dunia pendidikan yang merupakan pondasi kemajuan bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas pula, namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran atau proses belajar mengajar sering kali tidak tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan terdapat berbagai kendala dalam pembelajaran. Berbagai kendala tersebut diantaranya kecenderungan menyampaikan materi secara verbal saja, kurangnya minat, gairah belajar, dan lain-lain.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kendala tersebut. Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus serta meningkatkan keserasian terutama dalam penerimaan informasi, sehingga media juga berfungsi sebagai perantara. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang dipakai harus relevan dan efektif dengan kondisi siswa. Guru dapat memperkaya, memperluas,

dan memperdalam proses belajar mengajar, dengan didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang merangsang lebih dari satu organ penginderaan. Hal ini akan meningkatkan keaktifan, pemahaman siswa, serta mengajak siswa untuk belajar secara optimal.

Salah satu media komunikasi yang hampir ada di setiap sekolah adalah perangkat komputer. Komputer merupakan salah satu perangkat yang selalu mengalami perkembangan dan sudah banyak dimanfaatkan dalam ilmu pengetahuan, namun dalam bidang pemanfaatannya belum maksimal. Komputer yang menggunakan perangkat lunak multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, dan suara sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Kebanyakan sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas komputer, hanya menggunakan komputer terbatas pada mata pelajaran komputer saja, dan belum dimanfaatkan dalam penerapan mata pelajaran yang lain seperti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Azhar Arsyad (2003: 157), salah satu peran komputer adalah sebagai pembantu dalam belajar atau lebih dikenal dengan istilah *Computer-Assisted Instruction (CAI)* yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi materi pelajaran, simulasi, permainan, dan lain-lain. Adapun kenyataannya penggunaan komputer untuk sarana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih kurang, yang ditunjukkan dengan tersedianya laboratorium komputer di

setiap sekolah namun belum begitu optimal penggunaannya, terutama dalam pembelajaran IPS.

Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation*. Peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media tersebut karena sejauh ini media pembelajaran dengan *Aurora 3D Presentation* masih jarang dikembangkan oleh guru. Dengan demikian, *Aurora 3D Presentation* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran ini juga dapat mengatasi permasalahan yang dialami siswa dalam proses belajar, seperti kejenuhan, dan sebagainya. Selain itu, penggunaan media yang menggunakan komputer sebagai perangkat keras ini mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengolah perangkat lunak komputer untuk mendukung dalam proses belajar mengajar. SMP N 15 Yogyakarta dipilih oleh peneliti sebagai tempat penelitian karena di sekolah ini penggunaan media pembelajaran audio visual sangat jarang digunakan. Penggunaan media pembelajaran audio visual yang selama ini digunakan di sekolah ini hanya sebatas pada *power point* yang hanya digunakan di laboratorium komputer.

Penulis memilih materi pokok potensi dan sebaran sumber daya (SDA) alam Indonesia karena materi ini sangat menarik jika disajikan dengan media audio visual ini. Materi potensi dan sebaran sumber daya alam (SDA) Indonesia menyajikan berbagai pengetahuan tentang berbagai macam sumber daya alam

Indonesia, serta daerah-daerah penghasil sumber daya alam tersebut yang tidak cukup hanya jika dibayangkan oleh siswa saja.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menarik beberapa permasalahan, antara lain:

1. Kecenderungan guru menyampaikan materi pembelajaran secara verbal saja, sehingga seringkali menimbulkan kendala pada siswa seperti kejenuhan dan kurangnya gairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Terbatasnya media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran IPS.
3. Belum banyak dikembangkannya media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* dikembangkan oleh guru IPS.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang ditemukan, maka penelitian ini dibatasi pada satu permasalahan saja, yaitu pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan media audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang pembuatan media audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.
 - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai sarana mengembangkan kemampuan dalam mengolah perangkat lunak dalam pembelajaran IPS yang sangat mendukung di masa depan.

- b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah:

- 1) Diharapkan mampu menjadi referensi dalam pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.
- 2) Mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengolah perangkat lunak komputer yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menerima pengetahuan dengan baik dan meningkatkan gairah belajarnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian pengembangan ini akan dihasilkan sebuah software dalam bentuk *Compact Disk* (CD) pembelajaran yang berisi materi pembelajaran IPS SMP dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Software* media pembelajaran ini dirancang menggunakan program *Aurora 3D Presentation* dengan tampilan tiga dimensi (3D).
2. Dirancang untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri dan interaktif.
3. Dapat digunakan pada komputer/laptop.
4. Produk yang dikembangkan berupa perpaduan gambar, *slide*, audio dan video yang di dalamnya terdiri dari:
 - a. Materi pembelajaran IPS potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia yang telah ditentukan dan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi inti yang telah ditetapkan.
 - b. Evaluasi berupa soal-soal sesuai dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni terdapat empat bagian evaluasi. Bagian pertamamerupakan pertanyaan pilihan ganda interaktif. Bagian kedua

adalah soal isian singkat sebanyak sepuluh soal. Bagian ketiga merupakan soal uraian singkat, dan bagian terakhir merupakan soal analisis gambar.

- c. Tampilan *Aurora 3D Presentation* dilengkapi dengan *dubbing* dalam penyampaian materi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Sebagian besar sekolah sudah mempunyai fasilitas berupa laboratorium komputer.
- b. Sebagian siswa sudah banyak yang memiliki komputer/laptop, serta mampu mengoperasikannya.

Dari asumsi di atas meyakinkan peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan program *Aurora 3D Presentation* dapat dikembangkan dan bermanfaat sesuai yang diharapkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Aurora 3D Presentation*, antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya dapat dipakai dengan bantuan perangkat tertentu, yaitu *Personal Computer (PC)* dan laptop.
- b. Materi yang dapat disampaikan hanya terbatas pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia.
- c. Waktu penyajian atau durasi yang terbatas sehingga hanya digunakan sebagai pendamping penyampaian materi.

- d. Dalam menguji produk dilakukan oleh ahli yang jumlahnya terbatas.
- e. Bentuk interaktif yang hanya terdapat dalam evaluasinya saja.