

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam ilmu teknologi sangat penting dalam kehidupan, sehingga penyampaian informasi bisa berlangsung lebih baik dan cepat. Tujuan pendidikan nasional yaitu sarana untuk mengembangkan alur potensi pada peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak yang mulia, kreatif, mandiri, sehat, berilmu, cakap, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Sugiyono, 2012: 42).

Di indonesia, kebijakan pemerintah atas penggunaan *Information and Communacation Technology* (ICT) didasarkan pada keputusan Presiden nomor 50 tahun 2000 tentang Tim Koordinasin Telematika Indonesia, bahwa dalam rangka mengantisipasi kebutuhan masyarakat terhadap kemajuan sebuah teknologi informasi dan pemanfaatan telematika guna menunjang peningkatan daya saing bangsa, maka diperlukan adanya koordinasi dan sinergi dalam pembangunan sebuah sarana, program aplikasi dan sumber daya telematika indonesia. Dalam dunia pendidikan ICT disebut dengan *e-learning*. Menurut Mohasin et al, (2013: 246) *e-learning* adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan yang peranannya semakin penting pada akhir dekade ini, dimana

penggunaan *e-learning* mampu mengubah model pembelajaran yang tradisional menjadi pembelajaran modern.

Geografi mengajarkan tentang budaya, geopolitik, sistem alam, distribusi dan penggunaan sumber daya, dan pemetaan data spasial untuk mengerti lebih banyak tentang dunia (Mukminan, 2018: 73-77). Geografi merupakan mata pelajaran yang ada dalam sebuah struktur yang ada di Sekolah Menengah Atas (SMA). Ruang lingkup kajian geografi meliputi berbagai aspek dan proses bumi, manusia dan lingkungannya yang diarahkan untuk dapat berkontribusi terhadap pembangunan yang baik pada skala lokal, regional maupun global (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014: 1013). Geografi memiliki kekhususan jika dibandingkan dengan ilmu pengetahuan yang lain yaitu terletak pada proses pemikiran yang khas. Geografi mempelajari gejala-gejala yang saling tergantung (interdependensi) dari berbagai macam segi (Daldjoeni, 2014: 118). Cara berfikir geografis menggunakan induksi dilihat dari analisis dari objek-objek yang konkrit serta gejala-gejala yang relasinya secara keruangan dapat ditangkap dengan pancaindera.

Perkembangan dalam IPTEKS memberikan sebuah dorongan dalam pembuatan produk yang dihasilkan oleh teknologi pembelajaran untuk kegiatan proses pembelajaran. Pada abad ke-21 dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga aspek kehidupan manusia bisa memanfaatkan ilmu teknologi. Pendidik merupakan pengguna media atau bahkan menciptakan media yang berbasis teknologi dalam proses

pembelajaran. Memanfaatkan media dalam proses belajar dapat membuat peserta didik dalam mendapatkan pemahaman mengenai pelajaran secara lebih baik.

Multimedia pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar bisa terjadi, bertujuan dan terkendali sesuai yang diharapkan. Multimedia pembelajaran sangat bermanfaat untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Pengembangan media pembelajaran sangat tepat dilaksanakan karena media pembelajaran terdiri dari video, audio, teks, gambar, animasi sehingga guru dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan serta tidak monoton. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer atau lebih dikenal dengan sebutan *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi dalam proses mengajar dan menjadikan peserta didik lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tentu memerlukan media (perantara) dalam proses pembelajaran. Keterbatasan media menjadi merupakan salah satu permasalahan yang penting, karena hal ini akan menyebabkan proses belajar menjadi monoton. Penggunaan media perlu adanya variasi serta

keberagaman materi yang lebih kontekstual untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik. Contoh penggunaan teknologi dalam proses belajar yaitu menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebuah variasi dan perubahan yang dikembangkan dalam pembelajaran yang memanfaatkan *Macromedia Flash* mampu memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru. Menurut Untari (2017: 268) penggunaan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran belum terlaksana karena beberapa faktor diantaranya adalah jumlah multimedia pembelajaran masih sangat terbatas dan kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Semakin berkembangnya dunia dalam pendidikan, gguru dalam melaksanakan proses pembelajaran dituntuu untuk memenuhi strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan interaksi. Seiring dengan perkembangan dalam ilmu teknologi, proses pembelajaran di sekolah menuntun guru untuk dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran dan materi yang dipelajari harus dapat dikomunikasikan melalui aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dilakukan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran dari hasil teknologi yang dikembangkan memberikan sebuah pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran geografi berbantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)* memberikan kemudahan bagi

guru memberikan materi dalam proses mengajar dan menjadikan peserta didik lebih mudah dalam proses pelajaran. Geografi juga memberikan ilmu untuk memanfaatkan lingkungan secara arif dan bijaksana, supaya kerusakan alam yang diakibatkan oleh pembangunan manusia dapat ditekan secara maksimal. Meningkatkan penguasaan dan pemahaman geografi merupakan sebuah upaya sebuah usaha untuk memperbaiki pola pikir peserta didik dalam memandang berbagai aspek lingkungan hidup.

Keterbatasan media menjadi salah satu masalah penting, karena hal ini akan menyebabkan proses Keterbatasan media menjadi salah satu masalah penting, karena hal ini akan menyebabkan proses belajar menjadi monoton. Sebagian besar guru geografi menggunakan media pembelajaran cetak seperti buku dan LKS (Lembar Kerja siswa) dalam pembelajaran di kelas, hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang bervariasi serta sulit untuk mendapatkan perhatian peserta didik. hal tersebut bisa diatasi dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yang mudah dioperasikan oleh pengguna (guru atau peserta didik). multimedia pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran yang baik dan efektif, karena dalam satu media mampu menyampaikan informasi secara visual dan audio.

Permasalahan tersebut merupakan kondisi yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini, dan selanjutnya adalah masalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi lingkungan hidup. Materi lingkungan hidup merupakan materi pembelajaran yang luas, sehingga muncul anggapan bahwa materi lingkungan hidup cenderung hafalan yang terkesan

membosankan dan membuat peserta didik cenderung malas untuk belajar. Penyampaian materi yang memiliki cakupan yang luas kurang didukung oleh media pembelajaran yang bervariasi sehingga materi lingkungan hidup memerlukan sumber belajar yang dapat memvisualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga mampu membantu peserta didik untuk membuka pemahaman dan pengetahuan baru mereka.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil temuan yang ada di lapangan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 1 Girimulyo. Hasil observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran geografi adalah pembelajaran Geografi SMA khususnya materi lingkungan hidup masih terdapat beberapa masalah antara lain, yaitu: keaktifan belajar peserta didik masih kurang, buku cetak masih berwarna hitam putih, belum adanya bahan ajar geografi berbasis multimedia, sehingga peserta didik kurangnya termotivasi dalam proses pembelajaran geografi. Sumber belajar yang terdapat dalam pembelajaran kelas XI SMA Negeri 1 Girimulyo yaitu guru, buku, lembar kerja siswa. Padahal, berdasarkan observasi yang dilakukan terdapat sarana dan prasarana yang sudah sangat memadai dengan adanya laboratorium komputer, *Liquid Crystal Display* (LCD). Namun, pada kenyataannya sarana dan prasarana tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal khususnya pada pelajaran geografi.

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI di SMA N 1 Girimulyo menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran melalui multimedia pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dan

dapat dilakukan berulang kali untuk membantuan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya sesuai dengan kemampuan peserta didik yang bervariasi. Menurut Xie, Shelly & Cunter (Gilakjani, 2012: 62) menjelaskan bahwa keuntungan dalam penggunaan multimedia dapat memperkuat motivasi dan perhatian peserta didik, meningkatkan interaktivitas, memuaskan permintaan individual pemantauan kondisi belajar peserta didik, dan tidak terbatas oleh ruang & waktu yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri kapanpun dan dimanapun.

Kajian yang dilakukan berdasarkan dari berbagai permasalahan di atas serta landasan dari multimedia pembelajaran adalah penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran geografi. Pengembangan multimedia pembelajaran geografi merupakan langkah awal untuk menciptakan sumber belajar bagi peserta didik yang lebih menyenangkan, menarik, dan efektif, dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Geografi (yang selanjutnya disebut MPG) yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*. Oleh karna itu, penelitian tertarik melakukan pengembangan multimedia pembelajaran geografi pada materi lingkungan hidup untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA Kelas XI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dalam pembelajaran geografi di SMA yaitu:

1. Media yang kurang bervariasi serta kurang menarik.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran geografi berbasis teknologi yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran
3. Belum dikembangkannya multimedia pembelajaran geografi berbasis *macromedia flash*.
4. Peserta didik membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi lingkungan hidup dalam proses pembelajaran
5. Motivasi belajar peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran geografi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran geografi yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* pada materi lingkungan hidup untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA kelas XI.

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari pembatasan masalah dalam pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan MPG dalam bentuk *compact disc (CD)* pada materi lingkungan hidup yang layak untuk kelas XI SMA?
2. Bagaimana efektivitas MPG yang dikembangkan dalam bentuk *Compact Disc (CD)* pada materi lingkungan hidup untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan MPG dalam bentuk *compact disc (CD)* pada materi lingkungan hidup yang layak untuk kelas XI SMA.
2. Mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran geografi yang dikembangkan dalam bentuk *Compact Disc (CD)* pada materi lingkungan hidup untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa MPG yang dapat menjadi daya tarik untuk peserta didik agar lebih termotivasi dan dapat memahami konsep

pembelajaran pada materi lingkungan hidup. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. MPG yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD) sehingga penggunaan lebih mudah dalam memanfaatkan produk hasil pengembangan saat dioperasikan melalui perangkat komputer sekolah yang mendukung *flash* dan penggunaan CD.
2. Pengenalan menampilkan judul dan materi yang ada dalam MPG
3. Halaman menu utama terdiri dari : halaman utama yang berisi mengenai petunjuk, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), daftar materi dan referensi, uraian materi, evaluasi, profil pengembang dan pembimbing serta profil validator.
4. Konten atau isi berupa materi pembelajaran lingkungan hidup untuk kelas XI SMA.
5. Fitur-fitur yang menarik dan memotivasi peserta didik antara lain: tombol navigasi, yang terdiri dari tombol *start*, *home*, *next*, *play*, gambar, *previous*, sebagai sarana visualisasi pembelajaran lingkungan hidup.
6. *Software*, menggunakan *adobe flash CS6*. *Adobe flash CS6* dapat membuat film animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, serta game. *Adobe flash CS6* memiliki komponen kerja yaitu: *toolbox*, *timeline*, *panel properties*, *efek filters*, dan *montion presets*. *Adobe flash*

CS6 telah mampu mengolah dan membuat teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan MPG yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi mahasiswa terutama bagi mahasiswa pascasarjana pendidikan geografi untuk melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.
- b. Memberikan warna lain dalam memperkaya ilmu pengetahuan terkait dalam multimedia pembelajaran geografi yang pernah ada.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

MPG diharapkan menjadi media pembelajaran geografi yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan memotivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan lebih termotivasi saat proses kegiatan pembelajaran menggunakan MPG.

c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Menambah referensi agar dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan dan mengembangkan multimedia pembelajaran geografi.

d. Bagi peneliti

MPG diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran geografi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

H. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi agar multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* pada mata pelajaran Geografi dapat dimanfaatkan dengan baik, yaitu:

1. Belajar menjadi lebih mudah jika menggunakan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi multimedia adalah memperjelas pesan pembelajaran.

2. Multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi berbagai macam kendala berupa efisiensi waktu, tenaga, biaya, dan mampu memberikan *feedback* secara langsung kepada peserta didik.
3. Multimedia memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, animasi, video dan gambar sehingga dapat mengaktifkan sel saraf motorik peserta didik.
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan ketertarikan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. Terdapat sarana yang mendukung seperti tersedianya laboratorium komputer.
6. Peserta didik pada umumnya dapat mengoperasikan komputer sehingga waktu & tempat belajar peserta didik lebih fleksibel, efektif & efisien.
7. MPG berbasis *macromedia flash* dapat menunjang yang dilaksanakan oleh guru sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.