**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 tahun 2003).

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, termasuk negara kita Indonesia. Melalui pendidikan yang baik, Indonesia dapat mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi, guna meningkatkan kesejahteraan rakyat, mengentaskan kemiskinan dan kebodohan.

Kemajuan teknologi yang terjadi belakangan ini telah mempengaruhi semua sektor kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dipastikan juga mempengaruhi efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran lahir sebagai akibat dari revolusi teknologi komunikasi yang digunakan untuk tujuan-tujuan pembelajaran disamping guru, buku, papan tulis dan lain-lain. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi melalui pendekatan logis, sistematis dan ilmiah dalam kegiatan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan tersebut perlu disikapi positif dengan melakukan berbagai pengembangan komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud adalah guru, materi, metode, media, siswa dan lingkungan. Komponen yang cukup penting untuk dikembangkan adalah media, karena media merupakan sarana komunikasi kepada siswa yang dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Teknologi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan untuk mencapai hasil yang baik, dan biasanya diwujudkan dalam bentuk tingkah laku belajar atau menunjukkan usaha-usaha untuk mencapai tujuan belajar. Semangat atau motivasi belajar siswa dewasa ini semakin mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, satu diantaranya adalah materi pelajaran dan cara mengajar guru yang membosankan dan monoton. Penurunan motivasi belajar siswa memberikan tantangan bagi proses pembelajaran geografi untuk lebih inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang memiliki kualitas baik. Teknologi berhubungan dengan perencanaan guru melalui 2 cara penting, (1) teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk mengorganisasikan kegiatan belajar, membuat catatan kehadiran (presensi) siswa, dan menyusun rencana pelajaran dan materi belajar; (2) ia menyodorkan sebuah tugas perencanaan penting bagi guru untuk memutuskan bagaimana cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pelajaran tertentu, misalnya *software* komputer, CD, dan bahan berbasis *Web*.

Pembelajaran tentang prinsip dasar peta dan pemetaan bagi siswa SMA pada mata pelajaran geografi saat ini terbatas dengan menggunakan media buku teks pelajaran, atlas, dan globe, sehingga kurang menarik. Belum banyak guru geografi yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi prinsip dasar peta dan pemetaan. Komputer dan teknologi informasi akan memiliki dampak signifikan pada pembelajaran bagi guru-guru, karena teknologi telah menjadi begitu merembes ke dalam berbagai aspek lain kehidupan, dan juga karena ia menawarkan berbagai keunggulan penting dibandingkan alat-alat pendidikan lainnya. Sebagai contoh, presentasi multimedia lebih menarik dan efektif dibanding menuliskan beberapa kata di papan tulis. CDpembelajaran dapat memperkaya pemahaman siswa tentang berbagai hal yang berada jauh di masa silam dengan jauh lebih baik dibanding kata-kata yang tercetak. *Web* dapat menyediakan berbagai sumber informasi yang sebelumnya tidak pernah dapat diakses oleh sembarang orang.

Saat ini penggunaan media pembelajaran oleh guru dirasa masih kurang optimal bahkan ada beberapa guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Thomas Wibowo Agung S (2005: 80-81), mengemukakan bahwa sekurangnya ada 7 alasan mengapa guru enggan menggunakan media pembelajaran, antara lain:

1. Menggunakan media itu repot
2. Media itu canggih dan mahal
3. Guru tidak terampil menggunakan media
4. Media itu hiburan sedangkan belajar itu serius
5. Tidak tersedia di sekolah
6. Kebiasaan menikmati ceramah/bicara
7. Kurangnya penghargaan dari atasan

Ketujuh alasan diatas harus dapat diatasi dengan perubahan sikap guru dalam memberikan materi pelajaran dan dalam hal pemilihan media pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran berbantuan komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, Media ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu guru dalam membuat suatu media pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa *Compact Disc* (CD) pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara mandiri bagi guru dan siswa. Siswa diharapkan dapat belajar secara aktif dengan bantuan media CD pembelajaran berbantuan komputer, sehingga mampu memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Bagi guru, penggunaan media CD pembelajaran dapat memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan dan mendalami suatu materi pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan interaktif antara guru dengan siswa. Penggunaan CDpembelajaran dalam pelajaran geografi, khususnya pada materi peta diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami dan mempelajari peta secara langsung, tidak hanya mempelajari teorinya saja. *Software CarryMap* merupakan salah satu *software* yang digunakan sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran tentang peta. Penelitian pengembangan ini dilakukan di laboratorium, dan akan diujicobakan kepada guru geografi SMA di Kota Yogyakarta.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Tentang Penggunaan Peta Interaktif Menggunakan *Software CarryMap*”. Pengembangan media pembelajaran geografi dengan menggunakan *software CarryMap* belum banyak dilakukan oleh guru mata pelajaran geografi. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas maupun mandiri, dan diharapkan mampu meningkatkan keingintahuan serta minat belajar untuk mempercepat kemajuan siswa. Pengembangan media ini dapat menampilkan peta dan bagaimana cara penggunaan peta dengan baik. Program ini diharapkan dapat menghasilkan peta dengan tampilan-tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini berusaha memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penurunan motivasi belajar siswa memberikan tantangan bagi proses pembelajaran geografi untuk lebih inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang memiliki kualitas baik.
2. Pembelajaran tentang peta di dalam kelas yang hanya sebatas menggunakan media buku teks pelajaran, atlas, dan globe, sehingga kurang menarik.
3. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dirasa masih kurang optimal bahkan ada beberapa guru yang enggan menggunakan media pembelajaran.
4. Pembelajaran tentang prinsip dasar peta dan pemetaan bagi siswa SMA pada mata pelajaran geografi saat ini terbatas dengan menggunakan media buku teks pelajaran, atlas, dan globe, sehingga kurang menarik.
5. Belum banyak guru geografi yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi prinsip dasar peta dan pemetaan.
6. Pengembangan media pembelajaran geografi berbantuan komputer dengan menggunakan *software CarryMap* belum banyak dilakukan oleh guru mata pelajaran geografi.
7. **Pembatasan Masalah**

Dilihat dari banyaknya masalah yang teridentifikasi, dan mengingat keterbatasan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada masalah belum banyak guru geografi yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi prinsip dasar peta dan pemetaan. Penelitian ini difokuskan pada merancang dan menguji kelayakan media pembelajaran geografi tentang penggunaan peta interaktif dengan bantuan komputer.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran geografi tentang penggunaan peta interaktif menggunaan *software CarryMap* yang memiliki kualitas baik?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi, ahli media, guru bidang studi geografi SMA?
3. **Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Menghasilkan media pembelajaran geografi tentang penggunaan peta interaktif berbantuan komputer.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran geografi berbantuan komputer tentang penggunaan peta interaktif, berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi geografi SMA.
3. **Manfaat Pengembangan**

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
	1. Penelitian pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa terutama bagi mahasiswa pendidikan geografi.
	2. Menambah pengetahuan tentang cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran geografi menggunakan *software CarryMap* terutama dalam bidang pendidikan geografi.
2. Manfaat Praktis
	1. Bagi siswa, media pembelajaran ini diharapkan mampu memotivasi minat belajar dan daya tarik dalam mempelajari penggunaan peta interaktif, dapat juga digunakan sebagai sumber belajar mandiri, serta menambah informasi dan wawasan yang aktual dan *up to date.*
	2. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan ajar guna menunjang penerapan metode pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
	3. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran sejenis, baik mata pelajaran geografi maupun mata pelajaran yang lain.
	4. Bagi program studi Pendidikan Geografi, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan masukan, sumber informasi dan dapat dijadikan inspirasi dalam penelitian pengembangan selanjutnya, terutama bagi mahasiswa pendidikan geografi.
3. **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Hasil produk yang diharapkan setelah penelitian ini selesai adalah:

1. *Compact Disc* (CD) interaktif media pembelajaran geografi tentang penggunaan peta interaktif menggunakan *software CarryMap.*
2. Media yang dilengkapi dengan menu utama, petunjuk penggunaan, profil, dan sumber.
3. CD dilengkapi dengan animasi, suara, dan teks yang disesuaikan dengan materi sehingga lebih menarik.
4. Media pembelajaran geografi tentang penggunaan peta interaktif dapat digunakan untuk media pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri baik bagi siswa maupun guru.
5. **Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**
	* + 1. Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:
				1. CD pembelajaran geografi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media alternatif sumber belajar mandiri bagi siswa, selain dapat menjadi sumber informasi yang menarik dan aktual tentang cara penggunaan peta secara interaktif.
				2. CD pembelajaran geografi yang dikembangkan selain dapat menjadi sumber informasi yang menarik dan aktual tentang cara penggunaan peta secara interaktif, dapat juga digunakan sebagai media alternatif untuk bahan ajar bagi guru.
				3. CD pembelajaran geografi ini disajikan dan dirancang dalam tampilan yang mudah dipahami, sehingga baik siswa maupun guru dapat menggunakan media ini dengan optimal.
			2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah:
				1. Media pembelajaran tentang peta interaktif ini terbatas pada materi ketrampilan dasar peta dan pemetaan, dan tidak mencakup keseluruhan materi dalam satu bab.
				2. Dalam *software CarryMap* terdapat fasilitas yang tidak dapat dioperasikan dengan baik, yaitu pengukuran jarak. Hal ini disebabkan oleh faktor bawaan dari *software* ini sendiri, sehingga pengguna tidak dapat melakukan pengukuran jarak menggunakan *software* ini.
				3. Narasi dalam media pembelajaran ini hanya diberikan pada awal tampilan media. Hal ini karena ukuran dari media relatif besar, yaitu 154 MB sehingga apabila ditambahkan animasi dengan ukuran besar akan memperlambat kinerja dari media pembelajaran ini.