

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan. Perkembangan pendidikan terjadi tidak hanya pada jenjang pendidikan dasar tetapi juga sampai pada tingkat lanjutan, bahkan perguruan tinggi. Banyak lembaga pendidikan, baik lembaga-lembaga formal maupun lembaga non formal yang menyelenggarakan proses pendidikan bagi masyarakat dengan memberikan fasilitas sebagai salah satu bukti bahwa pendidikan semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai komponen yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Pemerintah harus selalu mengembangkan serta memperbaharui kurikulum untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia.

Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Salah satunya bentuk perbaikan kurikulum pendidikan saat ini adalah berlakunya kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 posisi guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator. Pendekatan yang diterapkan pada proses pembelajaran menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis dan mencari sendiri solusi dari permasalahan serta materi yang sedang dipelajari. Penerapan proses pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2013 berpusat pada siswa dan meminimalkan metode ceramah. Rasa ingin tahu dalam diri siswa perlu ditumbuhkan dan proses pembelajaran yang diterapkan harus melatih siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Tujuan tersebut bisa tercapai salah satunya jika minat baca siswa sangat tinggi.

Endang Sri Wahyuni (2020:1) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Keberhasilan

dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti strategi belajar mengajar, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja, media dan lain-lain. Salah satu yang harus diwujudkan dalam proses pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu kegiatan pengajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif (Pribadi, 2017:13).

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digolongkan kedalam multimedia. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menggabungkan semua elemen media, diantaranya teks, suara, gambar, grafis, animasi dan video sehingga pesan tersampaikan dengan baik. Multimedia pembelajaran ini dikatakan interaktif karena pengguna dapat berinteraksi secara langsung (berkomunikasi dua arah) dengan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang harus dikehendaki untuk menuju ke proses selanjutnya.

Keunggulan yang ditampilkan multimedia khususnya dengan menggunakan komputer adanya interaktivitas siswa yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar. Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihat dan pendengar mampu akan menarik pembelajaran yang berkesan. Dengan adanya multimedia interaktif kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan professional. Pemanfaatan multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memudahkan proses belajar mengajar Geografi dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil dari pra observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2022, di SMA Negeri 3 Sungai Kakap melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi yaitu Ibu Painsi S.Pd diperoleh hasil bahwa, peran guru sangat mendominasi. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami, akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam seperti siswa cenderung mudah jenuh, mengantuk, ada juga siswa yang sibuk sendiri serta mengajak teman sebangku untuk berbicara. Beberapa siswa nampak antusias mengikuti pembelajaran, sedangkan yang lain nampak kurang antusias.

Guru mendapatkan kesulitan dalam menjelaskan materi yang abstrak seperti materi pokok Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia, karena siswa menginginkan gambar yang konkrit untuk memudahkan pemahaman. Pada materi ini merupakan materi yang sangat banyak, sedangkan jumlah jam untuk mata pelajaran Geografi di kelas XI hanya satu jam pelajaran. Guru juga mengatakan dalam proses pembelajaran di kelas kurangnya media pembelajaran diterapkan, karena kesulitan dalam penyampaian materi yang membutuhkan gambar atau video.

Beberapa kali menggunakan PowerPoint namun penggunaan PowerPoint masih belum mampu fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya kreatifitas dalam membuat media pembelajaran sehingga guru hanya terpaksa menggunakan media cetak seperti buku LKS dalam menjelaskan pelajaran. Oleh karena itu Guru Geografi membutuhkan media pembelajaran khususnya pada materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia sehingga dapat memvisualkan persebaran flora dan fauna melalui gambar atau video agar penyampaian materi lebih efektif, mudah dipahami oleh siswa dan siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

Untuk menanggapi permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif akan cocok dalam menyampaikan materi yang abstrak karena memiliki banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan unsur suara,

gambar, animasi, teks dan video yang dapat membantu siswa berinteraksi langsung dengan sumber belajar. Dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 yang sudah dilengkapi dengan gambar, video, maupun latihan soal ataupun game. Pengertian Adobe Flash CS6 merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia (Sri Rezeki: 2018). Kinerja flash dapat dikombinasikan dengan program lain. Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan Adobe Flash CS6 akan digunakan sebagai salah satu pembuatan dalam membuat multimedia pembelajaran Geografi. Diharapkan dalam penggunaan Adobe Flash CS6 agar mampu menghasilkan proses belajar yang efektif, menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih termotivasi, aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Untuk itu peneliti tertarik mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap".

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap". Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap?

3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap”. Pengembangan yang dimaksud dengan tujuan khusus untuk mengetahui :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap.
3. Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap.

### **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa dan respon belajar siswa menjadi lebih baik.

### b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran hasil penelitian ini untuk mempermudah proses pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

## **Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa “Spesifikasi produk yaitu deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat”. Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk software multimedia interaktif dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk kelas XI IPS SMA Negeri 3 Sungai Kakap.
2. Media pembelajaran berisi materi pokok Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia dikelas XI IPS.
3. Jenis media pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa aplikasi Adobe Flash CS6 dalam format file.exe yang di dalamnya memuat komponen sebagai berikut :
  - a. Teks
  - b. Image

- c. Animasi
  - d. Video
  - e. Audio
4. Video yang terdapat di Media Pembelajaran di buat dengan menggunakan aplikasi Canva.
  5. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memudahkan siswa untuk mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa dapat menentukan pilihan materi.
  6. Media Pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan mandiri sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

## **Definisi Operasional**

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud penelitian dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan mengembangkan multimedia interaktif.

### **3. Multimedia interaktif**

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol berupa button yang dapat dioperasikan oleh pengguna supaya dapat berpindah, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

#### 4. Mata Pelajaran geografi

Mata Pelajaran Geografi di kelas XI adalah muatan pelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum 2013. Dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di kelas XI IPS semester 1 SMA Negeri 3 Sungai kakap.