

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran di identikkan dengan proses penyampaian informasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, dan benar.

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidkan dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan. Pembelajaran yang baik bukan sekedar memberikan materi (*transfer of knowledge*), melainkan menstimulasi dan membangun makna dari apa yang dipelajari peserta didik. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka dari itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Weiss, 2017). Tanpa adanya media pembelajaran tersebut, komunikasi tidak akan terjadi dan proses belajar mengajar dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara efektif dan optimal.

Pembelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan

sikap ilmiah serta berwawasan lingkungan. Di samping itu bidang studi Pengetahuan Sosial Geografi sangat memungkinkan untuk didesain dengan pembelajaran interaktif karena berhubungan dengan berbagai fenomena fisik dan sosial yang ada di sekitar lingkungan siswa itu sendiri, sehingga Geografi bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa faktor-faktor, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Bintarto, 2009:16)

Pelajaran Geografi merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, 1) Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan; 2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi; dan 3) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat (Permendiknas No. 22 Tahun 2003). Hal ini sejalan dengan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, yang menyatakan bahwa tenaga pendidik berkewajiban menciptakan sistem pembelajaran bermakna, menyenangkan, dialogis, kreatif, dan dinamis. Ini mengandung penekanan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Geografi. Untuk dapat memahami fenomena dan proses Geografi, dibutuhkan kehadiran berbagai media yaitu kebutuhan akan peta, tabel, grafik, gambar, angka statistik dan visualisasi gambar diam, animasi, maupun film. Materi Geografi akan mudah diajarkan kepada peserta didik, setelah fenomena

dan proses Geografi tersebut diolah sedemikian rupa sehingga menjadi lebih konkrit (Kuisman, 2007).

Keterbatasan media pembelajaran disatu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut dipihak lain membuat penerapan metode konvensional menjadi populer dalam pembelajaran. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini terlebih sangat dirasakan pada mata pelajaran Geografi. Keterbatasan media pembelajaran harus diatasi dengan melakukan inovasi pengembangan media belajar berdasarkan kawasan/ranah teknologi pembelajaran, salah satunya yaitu dengan teknologi media multimedia interaktif. Media cetak atau visual merupakan teknologi generasi pertama dalam pembelajaran. Multimedia interaktif diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan interaktivitas atau dialog antara media komputer dengan pengguna yang dapat menimbulkan rangsangan (stimulus) dan dapat diproses dengan berbagai indera sehingga pengguna dapat menerima dan mengolah informasi yang kemudian dipertahankan dalam ingatannya (Seels & Richey, 2008).

Pada kenyataannya terkadang guru dalam memilih bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran belum tepat, sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil penelitian Tsai, dkk (2015); menyatakan pembelajaran yang berbasis pada siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi capaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan

pembelajaran yang berbasis pada siswa dapat dioptimalkan bila menggunakan metode yang tepat, salah satunya dengan menggunakan program komputer.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan kenyataan di banyak sekolah yang masih menunjukkan guru baru sebatas memanfaatkan metode konvensional dengan menggunakan *power point* serta penugasan kepada siswa. Secara operasional, guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian memberikan contoh-contoh dalam kehidupan nyata. Setelah selesai menerangkan materi, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket maupun LKS secara mandiri. Siswa kemudian disuruh maju ke depan kelas satu per satu untuk memberikan jawaban setiap soal yang dikerjakan.

Kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Geografi siswa. Dari pengamatan awal diperoleh bahwa penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Geografi masih terlihat rendah, yang terlihat dari rendahnya nilai Ulangan Tengah Semester I dan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 dan Tahun Pelajaran 2017/2018 belum begitu memuaskan, hal tersebut dapat diperhatikan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Analisis Hasil Belajar Kelas XI Mata Pelajaran Geografi

No	Tahun Ajaran	Semester	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan	
					> KKM (%)	< KKM (%)
1	2016/2017	I	180	70	75 (41,67)	105 (58,33)
		II	180	70	81 (45,00)	99 (55,00)
2	2017/2018	I	180	70	71 (39,44)	109 (60,56)
		II	180	70	73 (40,56)	107 (59,44)

Sumber: Bagian Akademik SMA Negeri 8 Takengon – Aceh Tengah

Dari data nilai yang diperoleh siswa dapat tabel 1.1 dapat dilihat ketuntasan belajar siswa yang telah mencapai KKM masih relatif sedikit, walaupun ada peningkatan tetapi masih di bawah jumlah yang diharapkan. Data tersebut mengidentifikasi perlunya upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Selain nilai ataupun hasil belajar yang rendah, proses pembelajaran juga kurang bervariasi. Dari hasil observasi di kelas XI-2 yang peneliti lakukan bahwa selama ini pembelajaran Geografi di SMA cenderung lebih bersifat teoritis dan terkesan terpisah dari kehidupan nyata siswa dengan menitik beratkan pada bagaimana menghabiskan materi pelajaran dari buku teks. Materi yang dijabarkan guru dalam *power point* yang berisikan teks materi pelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan bantuan *power point* dan metode hafalan. Sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mendengar, menulis dan menghafal apa yang diterangkan dan diperintahkan oleh gurunya. Siswa terlihat lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan cenderung tidak aktif di kelas. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan model pembelajaran interaktif, dengan harapan siswa lebih tertarik mempelajari materi Geografi secara mandiri.

Materi pembelajaran Geografi sangat tepat apabila diajarkan dengan menggunakan media yang memiliki visualisasi yang baik, salah satunya adalah media multimedia interaktif (Prasetya, 2015:18). Secara sederhana, Multimedia berarti "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple*

ways. (Roblyer & Doering 2010: 170). Pramono (2007:8) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”. Riyana (2007:5) menyatakan bahwa multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Hasil penelitian yang dilakukan Taylor (2006) dan Liu (2008) menyatakan penggunaan multimedia mempengaruhi hasil pembelajaran Geografi. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan multimedia akan mempermudah pemahaman seseorang tentang Geografi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sharma (2013); Napitupulu, Julaga, dan Mursid (2014); dan Siagian, Mursid, dan Yasaratodo (2014) yang menyatakan pembelajaran interaktif dengan media multimedia memberi kemudahan kepada guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru akan mudah mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif. Respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels dan Glasgow 2014:36). Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indera

dan menarik perhatian dan minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional (Munir, 2015:6). Hofstetter (2010:3) dalam bukunya *Multimedia Literacy*, Mendefinisikan multimedia yaitu sebagai berikut “*Multimedia is the use of a computer to present and combine text, graphics, audio and video with links and tool that let user navigate, interact, create and communication*” yang artinya adalah : “Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video dengan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”. Mahmud (2011:23) menyatakan bahwa multimedia sebagai komunikasi yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang menggunakan kombinasi antara berbagai media yang berbeda dan mungkin melibatkan komputer didalamnya. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditori.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membuat pengembangan multimedia interaktif berbasis CTL dengan menitik beratkan pada materi pembelajaran persebaran sumber daya alam. Berbasis CTL di pilih yaitu karena

pembelajaran CTL adalah pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya pada kehidupan mereka atau dengan kata lain pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* merupakan pembelajaran secara langsung (Sanjaya 2012:34). Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL materi yang di pilih yaitu persebaran sumber daya alam pada kelas XI. Materi persebaran sumber daya alam dinilai cukup rumit, apabila tidak didukung dengan visualisasi gambar. Maka dari itu, materi ini sangat cocok apabila divisualisasikan dalam bentuk multimedia interatif, dengan menggunakan software *Adobe Flash* dimana media multimedia interaktif merupakan media yang menyajikan informasi atau pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Jadi, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL ini sangat menjanjikan untuk digunakan dalam bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran (Arsyad 2014:163).

Berdasarkan orientasi diatas, permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 8 Takegon terdapat pada belum tersediaannya media yang menarik dan mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL ini merupakan salah satu media yang menarik dan akan diupayakan ketersediaanya melalui penelitian *Reseach and*

Development (R&D) yang dilakukan di SMA Negeri 8 Takegon dalam mata pelajaran Geografi pada materi persebaran sumber daya alam. Melalui penelitian R&D yang berjudul **Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran Geografi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Takengon Tahun Ajaran 2018/2019** diharapkan mampu membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan guru mendapatkan media baru yang bertujuan untuk mencapai kriteria yang ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan identifikasi masalah yaitu: (1) Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Geografi, sehingga perlu inovasi dalam media pembelajaran pada materi persebaran sumber daya alam (2) Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Geografi bersifat membosankan sehingga minat belajar Geografi rendah (3) Pembelajaran Geografi disekolah masih menggunakan metode konvensional yang bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik kesulitan dan bosan dalam pembelajaran Geografi. (4) Terbatasnya media pembelajaran di sekolah yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran Geografi khususnya pada materi persebaran sumber daya alam. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi persebaran sumber daya alam dalam proses pembelajaran Geografi. (5) Kurangnya variasi media dan teknologi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi di atas begitu luas, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 8 Takengon. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Materi pelajaran Geografi yang akan dikembangkan hanya satu kompetensi dasar yaitu persebaran sumber daya alam dengan pengukuran kemampuan hanya pada kawasan kognitif, (2) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran multimedia interaktif yang aplikasinya dibuat dengan menggunakan Software *Adobe Flash* dan media yang sesuai dengan kebutuhan, (3) Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMA Negeri 8 Takengon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL pada materi pengelolaan sumber daya alam layak digunakan di SMA Negeri 8 Takengon ?
2. Apakah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL pada materi pengelolaan sumber daya alam efektif dalam meningkatkan hasil belajar Geografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Takengon ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL dengan materi pengelolaan sumber daya alam di SMA Negeri 8 Takengon.
2. Mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CTL pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 8 Takengon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin di capai dalam penelitali ini, maka hasil penelitian pengembangan ini di harapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini anantara lain :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya program studi teknologi pendidikan dan pembelajaran Geografi dengan cara pengembangan multimedia pembelajara interaktif pada mata pelajaran Geografi.

2. Manfaat Praktis pengembangan ini adalah:

- a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa belajar secara efektif dan efisien serta dapat belajar secara mandiri.
- 2) Dapat membantu siswa dalam pembelajaran Geografi untuk mendalami serta memahami materi sehingga menyenangkan bagi setiap siswa yang akhirnya meningkatkan minat dan hasil belajar.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan guru bidang studi Geografi untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat memberikan alternatif bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menambah wawasan dalam bidang teknologi yang bermanfaat bagi pendidikan, guru juga dapat menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai alternatif pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat mengembangkan mutu dan kualitas yang dirasa selalu monoton, dapat memberikan suatu variasi atau inovasi dalam pembelajaran Geografi pada Standar Kompetensi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan teori-teori yang didapat dalam perkuliahan di tempat penelitian. Untuk peneliti lain yang sejenis, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi.