

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai peran yang sangat penting untuk pembangunan nasional dalam segala bidang. SDM yang berkualitas akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Untuk mendapatkan SDM yang berkualitas dilakukan dengan pendidikan yang baik. Jadi pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dalam pembangunan nasional setiap bangsa termasuk bangsa Indonesia. Hal ini dijelaskan oleh Soedijarto (1998: 110) menyatakan bahwa peran kemampuan SDM tergambar begitu penting dalam pengembangan SDM di suatu negara. Melalui kemampuan dan keterampilan SDMnya akan dapat memberdayakan Sumber Daya Alam (SDA), selanjutnya dapat meningkatkan dan mengembangkan modal, mengembangkan teknologi, serta menghasilkan produk-produk yang baik dan berkualitas. Suatu negara yang tidak dapat mengembangkan SDM, maka negara tersebut tidak akan dapat berbuat apa-apa untuk memperbaiki dan mengembangkan, baik dalam bidang politik, nasionalisme, ataupun bidang ekonomi serta bidang pendidikan.

Pengertian pendidikan antara seorang ahli dan yang lainya tidaklah sama. Dewey (1955) memaparkan pendidikan adalah suatu proses pengalaman. Karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan ialah proses menyesuaikan pada tiap-tiap fase serta menambahkan kecakapan di dalam perkembangan seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Saifuddin (2014) yang menyatakan bahwa

pendidikan adalah proses abadi dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental. Perkembangan tersebut bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional, dan kemauan dari manusia. Kedua pendapat di atas mengindikasikan bahwa pendidikan merupakan bantuan yang diberikan pada peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan yang terjadi di sekitar menyangkut sikap, kemampuan berpikir, dan keterampilan hidup. Dengan demikian proses pendidikan bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan kebutuhan di sekitar. Seperti pernyataan Langeveld dalam Saifuddin (2014), pendidikan adalah setiap pergaulan yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak yang merupakan lapangan atau suatu keadaan pekerjaan mendidik itu berlangsung. Selanjutnya dipertegas oleh Yunus (1993), pendidikan adalah usaha-usaha yang sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dengan tujuan peningkatan keilmuan, jasmani, dan akhlak sehingga secara bertahap dapat mengantarkan anak kepada tujuan yang paling tinggi. Tujuan agar anak hidup bahagia, serta seluruh apa yang dilakukan menjadi bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Dalam hal ini, pengertian yang diberikan oleh Yunus (1993) lebih mengena. Dengan demikian pendidikan dapat diartikan seluruh usaha yang dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai pendidikan yang baik perlu dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri. Pembelajaran merupakan proses komunikasi

yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu belajar (*teaching aids*) yang disebut media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang relevan diharapkan akan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Proses belajar mengajar atau sering diistilahkan pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Braskamp et al (1984) pembelajaran adalah berkaitan dengan peserta didik yang belajar dan penyediaan kondisi untuk memudahkan belajar. Sehingga dalam pembelajaran, keberadaan guru dapat memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dan mencapai hasil yang optimal. Gage (1978) menyatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas seseorang untuk memudahkan belajar orang lain. Guru atau orang dewasa mengelola kegiatan dengan tujuan peserta didik dapat belajar dengan baik. Seperti juga disampaikan oleh Leighbody dan Kidd (1968) bahwa pembelajaran adalah membantu orang lain untuk belajar. Dengan demikian guru perlu merencanakan pengalaman belajar yang harus dikuasai peserta didik sehingga dapat segera mungkin menguasai kecakapan dan pengetahuan yang diinginkan. Pengertian ini menunjukkan, bahwa usaha trial and error yang secara acak dilakukan oleh peserta didik tidak perlu dilakukan karena memang tidak efektif. Pendapat Braskamp, Gage, serta Leighbody dan Kidd di atas menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk memudahkan peserta didik untuk belajar dan membuat kemajuan dalam kecakapan dan pengetahuan.

Pelajaran Geografi bertujuan mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat, dan lingkungan pada muka bumi

(Sumaatmadja, 1996: 32). Melalui pelajaran Geografi, siswa didorong untuk dapat memahami proses-proses fisik yang membentuk pola-pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di muka bumi, sehingga diharapkan siswa dapat memahami bahwa manusia menciptakan wilayah (region) untuk menyederhanakan kompleksitas muka bumi. Dengan demikian siswa diharapkan bangga akan warisan budaya dan memiliki kepedulian kepada keadilan sosial, proses-proses demokratis dan kelestarian ekologis, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa memiliki nilai-nilai karakter (nilai terhadap Tuhan, terhadap diri sendiri, terhadap sesama, terhadap lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan). Selain itu melalui pembelajaran Geografi diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan di lingkungannya pada masa kini dan masa depan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju menuntut tenaga pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar dan mengajar, dimana selama ini tenaga pendidik menggunakan buku dan LKS sebagai media proses belajar yang terkadang menyulitkan pelaku pendidikan dalam mengakses, menerima dan memberikan informasi secara cepat dan tepat, dengan menerapkan teknologi informasi memunculkan ide untuk membuat pengajaran dalam bentuk multimedia (Manongga, 2009). Pengembangan pengajaran dalam bentuk multimedia yang memanfaatkan sarana dan prasarana IT memudahkan pendidik dan peserta didik dalam aktivitas proses belajar mengajar. Multimedia learning merupakan nama yang umum digunakan untuk menjelaskan *cognitive theory of multimedia learning* (Moreno, 1999) yaitu teori yang mencakup beberapa prinsip pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai media ajar. Penggunaan multimedia akan memudahkan seseorang untuk

mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar yang merupakan sistem kerja dasar dari memori, dengan penggunaan multimedia sebagai bahan bantu ajar membuat siswa tidak akan dibebani oleh multiinstruksi yang diterimanya sehingga membantu kerja otak dalam hal manajemen memori.

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan saat ini, pembelajaran geografi perlu memanfaatkan teknologi informasi yang ada, yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat dan mempresentasikan materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digolongkan ke dalam multimedia. Menurut Handoyo (2003) “multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersama (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien”.

Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indra manusia. Mukhtar (2006) menjelaskan bahwa “semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif”. Secara tegas teori ini menyarankan penggunaan lebih dari satu indra manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar.

Pernyataan di atas berkaitan dengan pendapat Dale (2016) yang menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Hal senada ditegaskan oleh Munir (2008) yang menyatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi melalui indera lainnya.

Menurut Udin (2008: 3) siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa memperoleh pembelajaran melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian, bakat, minat serta psikologis siswa.

Sudjana dan Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yang disertai animasi.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran geografi diharapkan adanya kreatifitas dari para guru untuk dapat menyajikan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Guru memiliki peran dalam keberhasilan pendidikan, harapan agar bisa memperbaiki kehidupan dan kesejahteraan disematkan dalam proses dan hasil pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah kearah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah memilih dan menetapkan media mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Joyce and Wile (1972:6) mengungkapkan bahwa, keinovatifan guru akan membantu mengembangkan institusi tempat bekerja, mengembangkan kemampuan diri sebagai guru, dan menganalisis setiap ide-ide inovasi pendidikan yang baru. Kemampuan menganalisis setiap inovasi untuk mengembangkan

pendidikan yang menjadi tugasnya diistilahkan oleh Harsja (1980) sebagai *capacity for analysis*, yang merupakan bagian dari satu kriteria guru yang baik yaitu *intellectual competence*. Pencapaian tujuan pendidikan atau kualitas pendidikan ditentukan oleh efektivitas pengelolaan proses belajar mengajar. Efektivitas proses belajar mengajar akan dicapai, apabila pendidik menguasai kompetensi dan mampu menyerap perubahan-perubahan yang terjadi dan berusaha memasukan perubahan tersebut, dalam tugasnya mengelola proses belajar mengajar (Crow dan Crow, 1963:21). Berdasarkan konsep tersebut berarti terdapat dua tugas guru sekolah kejuruan untuk mengefektifkan kegiatan proses belajar, yaitu guru mempunyai tugas untuk merespon setiap perubahan di lapangan kerja dan mengelola informasi perubahan tersebut menjadi bahan yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kewajiban sebagai pendidik atau guru, tidak hanya *transfer of knowlegde* tapi juga dapat mengubah perilaku, memberikan dorongan yang positif sehingga peserta didik termotivasi, memberi suasana belajar yang menyenangkan, agar dapat berkembang semaksimal mungkin. Guru tidak hanya mengolah otak peserta didik tetapi juga mengolah jiwa anak didik, bila seorang guru hanya mengolah otak tanpa mempedulikan jiwa anak didik, maka anak didik tumbuh menjadi manusia robot yang tidak berhati. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 yang mengarahkan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan siap bekerja sesuai dengan bidang serta menguasai kompetensi program keahlian untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya. Dengan demikian tugas guru adalah

membimbing dan memfasilitasi agar terjadi kegiatan belajar pada peserta didik. Melalui kegiatan belajar yang benar, maka akan terbentuk aktifitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap (Winkel, 1996: 82). Untuk itu sangat diperlukan kemampuan guru melihat suasana kegiatan belajar yang menjadi tanggungjawabnya, agar selalu dapat terlaksana dengan baik dan menumbuhkan motivasi bagi peserta didik. Kegiatan belajar demikian tentunya memerlukan kreativitas dan inovasi yang tepat baik dalam memilih maupun mengembangkan kegiatan proses pembelajaran.

Pengembangan proses pembelajaran melalui berbagai inovasi dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif atau dapat mencapai sasaran secara optimal. Indikatornya adalah pencapaian prestasi belajar peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Winkel (1996:162) bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik yang dikelola oleh guru untuk mencapai prestasi belajar maksimal sesuai dengan bobot indikator yang telah ditetapkan. Pencapaian hasil belajar dengan demikian akan dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Suatu proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika dilaksanakan oleh guru yang memiliki kualitas kompetensi akademik dan profesional yang tinggi atau memadai. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan diupayakan melalui peningkatan mutu guru. Selengkap apapun prasarana dan sarana pendidikan, tanpa didukung oleh mutu guru yang baik,

prasarana dan sarana tersebut tidak memiliki arti yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan. Untuk melakukan pembelajaran yang baik dan efektif, guru membutuhkan alat bantu yang sesuai dengan tujuan dan materi yang diberikan. Alat bantu yang dimaksud adalah media pembelajaran (Heinich et al, 1993) Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam pendidikan yang dimaksud pengantar dan penerima adalah guru dan peserta didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak; perantara; penghubung. Media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Banyak pendapat yang diberikan orang atau institusi tentang batasan media, antara lain, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika. AECT membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (1970) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Dalam proses belajar mengajar, guru sudah melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan mencoba untuk menerapkan model pembelajaran dengan materi yang diajarkan kepada siswa, namun masih terdapat berbagai kesenjangan yakni tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kompetensi dasar yang dituntut dari siswa. Hal ini diakibatkan pembelajaran yang masih menggunakan media power point sebagai salah satu media yang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar, guru belum mencoba menemukan dan menggunakan media yang lebih efektif, variatif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sementara media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan guru mampu dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dan tentunya dengan media yang lebih interaktif serta mampu menarik minat siswa yang pada akhirnya berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan hal tersebut, dampak yang ditimbulkan terhadap pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran geografi.

Hal senada juga diungkapkan dalam pendapat Hamalik (1994: 11) dimana pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan akan adanya perubahan suasana belajar menjadi lebih bervariasi dan aktif yang tentunya diharapkan akan dapat berpengaruh

terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan alat peraga dan media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi tingkah laku siswa dan dapat mengkomunikasikan pesan guru kepada siswa serta dapat menumbuhkan minat, motivasi, mudah mengingat dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran. Media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran selain dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa juga memudahkan siswa dalam menafsirkan data dan dapat memadatkan informasi yang diperoleh siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebaiknya dipergunakan oleh guru mata pelajaran secara berkelanjutan, pada semua jenjang pendidikan dan setiap mata pelajaran yang ada di sekolah tidak terkecuali mata pelajaran Geografi.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association; NEA*), menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat direkayasa, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan demikian berdasarkan beberapa pendapat di atas, media pendidikan merupakan alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi serta menyalurkan informasi pelajaran kepada peserta didik baik berupa media visual, audio atau audio-visual, dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem antara guru dan peserta didik, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak dapat terjadi

dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Dengan demikian media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Salah satu konsep dasar yang paling sering dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah konsep kerucut pengalaman Dale (*Cone's Dale of Experience*, 1960). Pada kerucut tersebut dibuat peringkat pengalaman belajar dari yang paling kongkrit hingga yang abstrak.

Media pembelajaran interaktif telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Media pembelajaran interaktif juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan *output* (keluaran) yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan media pembelajaran interaktif diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda, hal ini perlu diperhatikan oleh guru agar dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua kategori secara garis besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media interaktif termasuk media teknologi mutakhir. Termasuk dalam media teknologi mutakhir adalah: (1) media berbasis telekomunikasi, misalnya teleconference, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalnya *computer-assisted instruction (CAI)* , permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi geografi di SMA Negeri 12 Medan, ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi sering terkendala. Faktor-faktor tersebut diantaranya setiap siswa memiliki kemampuan daya serap materi yang berbeda-beda, sebagian siswa juga mengatakan bahwa mereka kurang menyukai pelajaran geografi karena faktor dari SMP, dimana guru yang mengajar juga monoton dan kurang menarik. Kegiatan pembelajaran masih kurang optimal juga dikarenakan guru cenderung mendominasi pembelajaran dengan ceramah dan pembelajaran langsung sehingga siswa pasif dalam pembelajaran, guru masih menggunakan bahan ajar konvensional atau printed, bersumber dari bahan ajar atau buku paket saja, belum menggunakan multimedia. Untuk itu, guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Penerapan media untuk belajar kurang optimal, beberapa materi pembelajaran masih belum ada media untuk belajar. Dengan adanya media belajar yang tepat, siswa dapat lebih terfokus dalam proses pembelajaran. Pada zaman modern ini, media pembelajaran telah menjadi salah satu komponen yang penting dalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran geografi, dengan pokok bahasan Atmosfer, siswa mengungkapkan

mengalami kendala dalam materi tersebut yang mempunyai tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa, dan belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan pada pokok bahasan Atmosfer tersebut, kemudian siswa juga beranggapan bahwa pelajaran geografi sulit dipahami, yang cenderung kurang menarik. Hal senada diungkapkan guru bidang studi geografi masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tersebut, sehingga guru harus menjelaskan materi tersebut berkali-kali. Dengan demikian, hasil belajar geografi menjadi rendah yang nantinya akan berakibat pada peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran geografi berupa pembelajaran yang interaktif dan lebih efektif sehingga pelajaran tersebut menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Sujito (2008) menjelaskan “dalam uji coba lapangan, media interaktif terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa untuk terus belajar”. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kristiningrum (2007) yang menjelaskan bahwa “multimedia yang dibuat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, serta menunjukkan kemajuan teknologi yang semakin pesat. CD pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran dan meningkatkan kreativitas dan

memotivasi siswa untuk terus belajar supaya dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman”.

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan seperti penyajian informasi berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Sadiman (2011) menyebutkan bahwa ada 4 (empat) manfaat media interaktif pengajaran yaitu : (1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran”. Melalui Media pembelajaran interaktif, guru dalam menyampaikan materi pelajaran diharapkan agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan masalah kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.

Dari penjelasan tersebut, maka kehadiran media pembelajaran interaktif di sekolah saat ini, merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pendapat keefektifan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas juga dikemukakan oleh Dwiyono (2009) “efektivitas pembelajaran terjadi karena siswa dapat melihat berbagai bentuk data baik gambar, teks, suara, gerak dan peragaan mengenai prosedur pelaksanaan tune up, sehingga memungkinkan siswa lebih menguasai materi pelajaran”.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Salah satu

perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. Akbar (2008) menjelaskan : “*Adobe Flash CS6* merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik. Berdasarkan fitur dan kemudahan yang ditawarkan oleh *Adobe Flash CS6* maka dapat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran berbentuk media interaktif.

Melihat kenyataan yang telah diuraikan, perlu adanya media pembelajaran yang menarik, lebih interaktif, efektif dan mudah digunakan untuk mata pelajaran geografi di SMA. Dengan pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Para siswa sebagai penerima materi pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Untuk itu, salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis *Problem based Learning* dengan bantuan multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk peningkatan kualitas pembelajaran geografi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan sebagai berikut : 1) Proses belajar yang kurang variatif membuat siswa kurang berminat belajar Geografi, 2) Karena siswa kurang berminat, maka pada saat pembelajaran situasi belajar yang tidak berjalan secara kondusif , 3) Guru Geografi sudah mencoba menerapkan model pembelajaran namun belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran Interaktif/kurang optimal dalam proses belajar sebagai upaya meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar geografi, 4) Guru masih cenderung menggunakan pembelajaran langsung dengan menggunakan media power point, 5) Media pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif dan kurang efektif, 6) Guru masih menggunakan bahan ajar yang konvensional atau printed serta bersumber dari buku paket saja.

Dari kesenjangan tersebut, muncul pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran geografi yang kurang variatif menyebabkan minat siswa rendah dalam mengikuti pelajaran geografi?
2. Apakah guru mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar?
3. Apakah guru menggunakan model pembelajaran yang variatif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar?
4. Bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada pembelajaran geografi?
5. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada pembelajaran geografi?

6. Apakah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah bersifat komunikatif dan interaktif?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran geografi yang akan dikemas dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran geografi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran geografi?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran geografi?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran geografi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran geografi.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang pendidikan dalam mata pelajaran geografi yaitu untuk :

1. Melengkapi, memperluas dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan secara khusus bidang ilmu geografi yang telah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
2. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

1. Menghasilkan multimedia interaktif untuk pembelajaran Geografi.
2. Bahan untuk memperkaya metode pembelajaran dan sumber inspirasi yang efektif dan efisien bagi guru Geografi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.
3. Bagi siswa dapat terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta membantu siswa dalam pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.