BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan prestasi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional guru sangat berperan penting dalam proses belajar. Proses belajar mengajar memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikanoleh guru. Maka dari itu diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Seiring dengan perkembangan teknologi dan telekomunikasi (IPTEK) yang semakin pesat, maka dunia pendidikan juga memerlukan inovasi yang dapat mendorong siswa untuk belajar lebih optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh kedalam segala aspek kehidupan khususnya seperti Negara – Negara berkembang seperti Indonesia. Dunia pendidikan di masalalu, guru merupakan satu – satunya sumber

belajar bagi siswa sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional dan terkesan monton yang berpusat hanya kepada guru. Penyebaran perangkat teknologi masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan. Akan tetapi lain halnya sekarang, perangkat teknologi mudah ditemukan dimana – mana sehingga perkembangannya masuk kedalam dunia pendidikan. Pada saat ini, sekolah – sekolah terutama di kota – kota besar sudah memanfaatkan teknologi yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ternyata teknologi yang disepakati sebagai media itu, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar (Sukiman, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat – alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat – alat tersebut seusai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan memahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Arsyad, 2013): (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. (3) seluk beluk proses belajar. (4) hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan. (5) nilai atau pemanfaatan media pendidikan dalam pengajaran. (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan. (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran. (9) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menutut AECT *(Association of Education and Communication Technology, 1997)* media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2013). Media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) keadaan penerima (dalam hal ini siswa). Oleh sebab itu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut membantu mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajra yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik dalam (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantuk keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan mendapatkan informasi dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan, karena media sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

SMA Negeri 4 Kisaran merupakan salah satu sekolah yang mempunyai fasilitas yang menunjang untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dan obeservasi yang telah dilakukan oleh sumber seorang guru mata pelajaran geografi dan siswa – siswi kelas X IS, pada tanggal 19 Juli 2019 di SMA Negeri 4 Kisaran bahwa media

pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa buku, gambar, dan *microsoft Power Point*. Guru menggunakan beberapa macam cara untuk penyampaian materi dalam proses pembelajarannya, mulai dari ceramah, praktik dan penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Mata pelajaran geografi memiliki banyak materi dalam setiap bab pembahasannya, hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal materi. Salah satu bab yang dirasa sulit adalah Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya. Kesulitan tersebut disebabkan karena pemebelajaran yang diberikan saat ini kurang efektif dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru mata pelajaran dan kurangnya alat bantu dalam proses belajar. Penggunaan alat bantu saat ini hanya berupa buku pendamping materi dan presentasi siswa yang belum interaktif sehingga terkadang membuat siswa tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar di kelas.

Materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya mempunyai banyak konsep yang kompleks dan kejadian – kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung, contohnya pergerakan tata surya, struktur lapisan bumi dan lain – lain. Dari banyaknya materi dan ditambah dengan banyaknya kejadian – kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka pembuatan media pembelajaran geografi merupakan salah satu hal yang potensial untuk dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan di dalam kelas yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash* untuk mata pelajaran Geografi materi dinamika planet bumi dan tata surya khususnya di Kelas X SMA N 4 Kisaran. Media pembelajaran nantinya juga perlu di uji

kelayakannya melalui beberapa ahli sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk belajar lebih lanjut mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Suasana kelas perlu dirancang dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada akhirnya dapat memperoleh suasana belajar yang maksimal dan tidak membosankan.

Dari berbagai permasalahan diatas, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 4 Kisaran, yang diharapkan dapat mengatasi hambatan siswa dalam menerima pelajaran dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang menarik, efektif dan efisien. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya belajar melalui guru, akan tetapi juga dibantu oleh media yang disediakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Geografi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya Berbasis *Adobe Flash* bagi Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Kisaran”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya berbasis *Adobe Flash* belum digunakan di SMA N 4 Kisaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariatif pada materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya di SMA N 4 Kisaran.
3. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya karena media yang digunakan oleh guru tidak menarik.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya berbasis *Adobe Flash* belum diterapkan di SMA N 4 Kisaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi maka masalahnya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya berbasis *Adobe Flash* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 kisaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana memgembangkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya menggunakan *Adobe Flash* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 kisaran sehingga layak digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi materi Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya berbasis *Adobe Flash* bagi siswa kelas X SMA Negeri 4 kisaran hingga layak digunakan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.
2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru mata pelajaran geografi agar dapat berinovasi dan termotivasi untuk mengemas materi pelajaran agar lebih menarik untuk diterapkan pada siswa.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang memiliki topik relevan dengan penelitian ini.