

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat berbagai media pembelajaran berbasis IT diterapkan hampir di setiap sekolah di Indonesia termasuk Provinsi Gorontalo. Salah satu sekolah yang menerapkan media pembelajaran berbasis IT di Provinsi Gorontalo adalah SMA Negeri 4 Gorontalo.

SMA Negeri 4 Gorontalo pada proses pembelajarannya seperti Bahasa Indonesia, Matematika, termasuk Geografi telah menggunakan media seperti *PowerPoint* untuk mempresentasikan materi dengan bantuan LCD Proyektor. Media *PowerPoint* hanya merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu hal yang ingin disampaikan. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat dari Sadirman (2011:7) yang mengemukakan bahwa: “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran diberlakukan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa, sehingga siswa mampu menanggapi dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Adapun berbagai media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan untuk menunjang ataupun mendukung proses pembelajaran sehingga

dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berbagai media pembelajaran IT tersebut adalah *Macromedia Flash*, *Windows Movie Maker*, *Swishmax*, *Macromedia Director*, *3D Studio Max*, *Sound Forge* dan sebagainya.

Namun dari sekian banyaknya media pembelajaran berbasis IT yang ada, hingga kini beberapa guru pengajar Geografi hanya mampu menggunakan media *PowerPoint* dalam penyajian materi Geografi dikarenakan kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif masa kini. Penyajian materi Geografi dengan menggunakan media *PowerPoint* pun hanya berupa gambar yang tidak bergerak dan disertai dengan tulisan – tulisan yang merupakan penjelasan dari gambar – gambar yang ditampilkan tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar dikarenakan perasaan jenuh setiap kali mata pelajaran Geografi akan disampaikan dengan menggunakan media *PowerPoint* sebagai media untuk menyampaikan materi Geografi. Sebagai hasil dari rendahnya motivasi siswa dalam belajar Geografi hal ini dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal untuk mata pelajaran Geografi pada semester ganjil hanya mencapai 70 % dari Kriteria Ketuntasan Minimal 75 % (Sumber: TU SMA Negeri 4 Gorontalo T.A 2012/2013).

Untuk mengantisipasi permasalahan – permasalahan di atas, banyak media pembelajaran berbasis IT yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang daya berfikir

siswa adalah *Swishmax*. *Swishmax* merupakan aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu yang cepat. Animasi yang dihasilkan oleh *Swishmax* dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar Geografi karena adanya pergerakan dan suara untuk mempermudah penggambaran dari suatu materi. Menurut *Computer Technology Research* (dalam Munir, 2012:6) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat kemudian didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar sekaligus, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mengingat materi Geografi apabila materi Geografi disajikan dengan animasi yang tentu saja dilengkapi dengan suara / audio dan gambar yang bergerak.

Salah satu ilmu pengetahuan Geografi yang membutuhkan penyampaian materi berupa animasi adalah Atmosfer. Atmosfer merupakan lapisan pelindung kehidupan di bumi dari radiasi matahari yang kuat pada siang hari dan mencegah hilangnya panas keruang angkasa pada malam hari. Materi Atmosfer memiliki berbagai materi yang membutuhkan penjelasan lebih intensif bila dibandingkan materi – materi yang ada dalam ilmu Geografi. Sehingga apabila materi Atmosfer seperti lapisan – lapisan Atmosfer serta cuaca dan iklim apabila hanya disajikan dengan *PowerPoint* yang didalamnya tidak terdapat animasi, maka selama proses belajar mengajar berlangsung, minat siswa akan Geografi semakin berkurang dan

menyebabkan motivasi siswa untuk belajar Geografi menurun serta akan berakibat pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan formulasi judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Swishmax* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atmosfer** (Suatu Penelitian Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Gorontalo)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
2. Kurangnya penggunaan media – media pembelajaran berbasis IT selain media *PowerPoint* untuk menyajikan materi Geografi.
3. Kurangnya penguasaan media pembelajaran berbasis IT selain media *PowerPoint* untuk menyajikan materi Geografi.
4. Guru yang mengajar mata pelajaran Geografi berbasis ilmu ekonomi
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi *Swishmax* terhadap hasil belajar siswa pada materi Atmosfer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, sebagaimana yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi *Swishmax* dengan media pembelajaran animasi *PowerPoint* di SMA Negeri 4 Gorontalo ? ”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi *Swishmax* dengan media pembelajaran animasi *PowerPoint* di SMA Negeri 4 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru Geografi
 - a. Memberikan gambaran kepada guru tentang media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan maupun partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberikan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis IT pada ilmu Geografi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis siswa.
 - c. Memotivasi guru untuk dapat memberikan materi pelajaran secara menarik dan variatif sehingga siswa tidak bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif.

2. Bagi siswa

- a. Meningkatkan partisipasi siswa karena sistem pembelajarannya yang lebih menarik dan menyenangkan serta bersifat *student center*.
- b. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar ilmu Geografi karena disajikan dengan presentasi yang menarik dengan bantuan ilmu teknologi.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir secara analitis melalui media animasi yang dikembangkan melalui aplikasi *Swishmax*.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah pengetahuan yang nantinya dapat digunakan ketika terjun ke dalam dunia pendidikan.
- b. Menambah pengalaman sebagai calon guru yang professional untuk dapat memilih media pembelajaran interaktif yang tepat dan variatif dalam proses pembelajaran.
- c. Menimbulkan motivasi bagi para calon guru yang professional untuk melakukan inovasi-inovasi dalam merancang maupun mengembangkan media – media pembelajaran berbasis IT pada kegiatan pembelajaran.

4. Bagi sekolah

- a. Memberikan saran dalam upaya mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir analitis siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Sebagai acuan kebijakan sekolah dalam pengadaan media – media pembelajaran berbasis IT seperti pengadaan LCD proyektor dan media pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir analitis untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa.