

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Pendidikan merupakan hak dasar yang dimiliki oleh setiap warga negara dan dijamin oleh Undang-Undang Dasar (UUD). Setiap warga diberikan kesempatan yang sama untuk menempuh pendidikan dasar dengan tanggungan dari pemerintah baik itu pemerintah pusat maupun daerah. Untuk merealisasikan pendidikan dasar bagi seluruh masyarakat maka pemerintah mengalokasikan biaya 20 % untuk pendidikan. Biaya ini dipergunakan untuk membiayai pendidikan terutama pelaku pendidikan serta sarana penunjang yang disediakan untuk mendukung terlaksananya pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan yang bermutu dan berkualitas maka diperlukan sumberdaya manusia dan sarana penunjang yang bermutu pula sehingga menghasilkan luaran yang sesuai harapan. Sumberdaya manusia disini adalah guru yang berkualifikasi dan mempunyai kompetensi dibidangnya. Tenaga guru yang mempunyai kompetensi yang sesuai standar maka diperlukan sarana penunjang mulai dari sarana utama seperti gedung sekolah, laboratorium, buku dan media pembelajaran. Beberapa sarana tersebut yang cukup penting dan menjadi prioritas dalam pengembangan pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting karena menjadi salah satu penentu dalam perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah.

Membuat media pembelajaran dapat digunakan media sederhana secara manual dan media berbasis teknologi informasi (TI). Media yang berbasis TI tentunya memanfaatkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran. Berbagai aplikasi sudah ada dan tinggal bagaimana mengembangkannya sesuai materi yang ada. Hasil yang didapat melalui aplikasi ini adalah animasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai kejadian yang ada disekitar.

media animasi ini segala kejadian yang sudah terjadi dapat disimulasikan kembali sehingga dapat dipelajari kembali oleh siswa. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi adalah macromedia flash, Victorrian Giotto, Swish Max dan 3D Max.

Media animasi yang sudah ada umumnya menggunakan aplikasi pembuat animasi seperti Macromedia flash, 3D Max, Victorrian Giotto dan SwishMax. Media yang dihasilkan sudah baik namun perlu penambahan aplikasi lain agar media yang dihasilkan lebih menarik, untuk membuat animasi yang dihasilkan dapat tampil lebih menarik, maka perlu diintegrasikan dengan aplikasi lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi dari gambar seperti Proshow. Menggunakan aplikasi pembuat video animasi dari gambar , maka tampilan media animasi akan lebih kaya dan lebih menarik untuk dilihat sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa atau pengguna lain.

Ilmu Geografi sebagai sebuah ilmu yang banyak berkaitan dengan alam tentunya membutuhkan sebuah cara pembelajaran dengan melihat fenomena secara langsung baik melalui praktek lapangan atau melalui media pembelajaran yang berbentuk animasi dan video. Praktek lapangan tentunya pilihan yang

sangat baik tetapi konsekuensi biaya yang besar serta pada waktu-waktu tertentu saja. Menggunakan animasi ini maka kita dapat melihat dan mengulangi kembali sampai pembelajaran tersebut tuntas kapanpun dan sesuai kebutuhan, dengan menggunakan animasi, dosen/guru dapat lebih berkreasi untuk membuat sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena animasi berformat video dapat menunjukkan sesuatu yang nyata yang ada di alam, selain itu dengan Proshow maka animasi ini akan nampak lebih menarik, hal tersebut didukung oleh data penelitian yang menunjukkan dengan menggunakan animasi/video maka 50-70% materi yang disajikan lebih dipahami oleh mahasiswa. Fakta-fakta diatas tersebut peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sumberdaya Alam Menggunakan Aplikasi Swishmax yang Diintegrasikan dengan Proshow"

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dengan dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Sumberdaya Alam Menggunakan Aplikasi Swishmax yang Diintegrasikan dengan Proshow ?

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Sumberdaya Alam Menggunakan Aplikasi Swishmax yang diintegrasikan dengan Proshow.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara membuat media pembelajaran berbasis animasi dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan di Perguruan Tinggi.
2. Sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum di sekolah SMAN 2 Kota Gorontalo berkaitan dengan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan.