

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi media pembelajaran yang telah memajukan potensi besar dalam dunia pendidikan merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Media pendidikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif sebagai salah satu dari media pendidikan merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada pelajar. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan seorang pendidik dalam mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Penggunaan media interaktif dapat memperbaiki proses belajar mengajar yang tadinya hanya menggunakan buku dan ceramah saja, kini bisa dengan kreatifnya seorang pendidik dalam membuat proses belajar mengajar yang menyenangkan. Demikian juga bagi pelajar, dengan media interaktif diharapkan mereka akan lebih mudah dalam menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya teknologi komputer. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan,

terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rusman, dkk, 2012: 1).

Pada proses pembelajaran yang berlangsung guru biasanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pada siswa, sehingga siswa mudah bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kalau guru menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan powerpoint saja yang berisi tulisan-tulisan yang memuat materi yang diajarkan. Sehingga siswa hanya membacanya tanpa melihat gambar atau video yang terkait dengan materi tersebut. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Boliyohuto bahwa penggunaan media pembelajaran sangat terbatas dikarenakan kurangnya alat pembelajaran seperti LCD dan colokan. Hal ini membuat guru hanya bisa menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja. Dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif diharapkan dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dengan cara menampilkan gabungan dari materi, animasi, video, audio, dan gambar dalam satu aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif dalam bentuk swishmax yang diintegrasikan dengan powerdirector dengan materi pembelajaran geografi. Aplikasi swishmax ini merupakan aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash MX yang dapat dipakai untuk menambahkan gambar, animasi, suara dan hal-hal yang interaktif (interactivity) ke dalam Web.

Pada proses pengembangan ini menggunakan Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan oleh Thiagrajan (1974) dan sammel (dalam

Mulyaningsih) yang dikenal dengan istilah 4-D (*four-D model*) yakni *Define* (pendefinisian/penetapan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Akan tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan).

Media interaktif yang akan dikembangkan ini membahas tentang Sumber Daya Alam. Materi tersebut dipilih karena materi ini berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Objek geografi pada kajian ini memang nyata dan dapat diamati secara langsung, tetapi masih butuh media penjas untuk memahaminya. Oleh karena itu, perlu adanya media lain yang bisa menarik minat siswa seperti melalui video animasi bergerak. Melalui media tersebut siswa akan merasa terlibat langsung. Media interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pengelolaan sumber daya alam sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari ilmu geografi.

Media interaktif dapat berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri karena siswa diharapkan dapat menjelaskan secara ringkas mengenai pengelolaan sumber daya alam di Indonesia yang dimaksud dengan atau tanpa bantuan dari guru, sehingga konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan siswa karena konsepnya ditemukan dan disimpulkan sendiri oleh siswa. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan daya visual siswa karena media interaktif ini berisi gambar sekaligus sebagai media hiburan, dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar geografi .

Menurut Slameto 2010 mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menyenangi beberapa kegiatan, kegiatan yang

diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan perasaan senang.

Dengan demikian, pengembangan media interaktif pengelolaan sumber daya alam dengan menggunakan aplikasi swiahmax yang diintegrasikan dengan powerdirector ini diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi geografi “Sumber Daya Alam” sehingga siswa mudah paham dalam menerima materi tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana media interaktif sumber daya alam dengan menggunakan aplikasi swishmax yang diintegrasikan dengan power director dalam pembelajaran?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media interaktif dengan menggunakan aplikasi swishmax yang diintegrasikan dengan power director dalam pembelajaran.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi guru, menambah alternatif media pembelajaran untuk materi Sumber Daya Alam, serta diharapkan dapat menjadi acuan untuk guru mata pelajaran geografi agar mengembangkan aplikasi swishmax ini dalam mata pelajaran geografi sehingga lebih efektif.

3. Bagi siswa, meningkatkan keterampilan mandiri dalam belajar geografi, menimbulkan semangat dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran geografi.
4. Bagi sekolah:
  - a Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan penggunaan media-media yang tepat.
  - b Untuk memberikan pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan fasilitas pendidikan yang dalam hal ini penggunaan aplikasi swishmax dan powerdirector.