

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Telaga Biru adalah salah satu sekolah lanjutan tingkat menengah atas yang terletak di Kabupaten Gorontalo di jalan Achmadi Hiola Kec. Telaga Biru. Sekolah ini dibangun sejak tahun 2010. Sekolah mempunyai ruang belajar yang berjumlah 22 ruang yang terdiri dari 4 ruang kelas X, 5 ruang kelas XI dan 6 ruang kelas XII, dan mempunyai 5 laboratorium, 1 ruang bimbingan konseling, 1 mushola serta lapangan olahraga yang cukup luas. Jumlah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Telaga Biru berjumlah 492. Sekolah ini memiliki 15 orang guru, 16 tenaga honor.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Telaga Biru masih kurang efektif dikarenakan sekolah ini masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, penyampaian materinya cenderung mengandalkan papan tulis, buku teks yang monoton serta sistem ceramah yang membosankan sehingga berpengaruh pada kemauan siswa untuk belajar. Proses pembelajaran seperti ini terdapat pada beberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran geografi.

Permasalahan tersebut diperkuat dari hasil observasi dimana ketersediaan media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Telaga Biru masih kurang sehingga guru mata pelajaran menyetujui adanya pengembangan multimedia

pembelajaran interaktif yang menarik untuk mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Telaga Biru. Selanjutnya peneliti juga mengamati hasil belajar peserta didik pada semester ganjil dan ditemukan fakta bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya motivasi belajar peserta didik, motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendaya gunakan potensi-potensi yang ada dalam dirinya agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas maka diperlukan “Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Telaga Biru”.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perancangan multimedia interaktif berbasis *website* untuk mata pelajaran Geografi?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *website*?
3. Bagaimana hasil pengujian kelayakan multimedia interaktif berbasis *website*?

### **1.2 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup materi meliputi:

1. Materi yang dituangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* di khususkan untuk siswa kelas XIIS-3 dan digunakan pada semester ganjil.

2. Multimedia Pembelajaran geografi dirancang dengan *website* berupa teks, gambar, video dan animasi serta soal-soal latihan.
3. Penelitian ini lebih terfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui pengukuran tingkat efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *One Group Pretest Posttest Desain*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang multimedia interaktif berbasis *website* untuk mata pelajaran Geografi.
2. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa melalui pengukuran efektifitas multimedia interaktif berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa kelas XIIS-3.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.

2. Manfaaat Praktis

Bagi Siswa

- a. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran

- b. Membuat suasana yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

#### Bagi Guru Mata Pelajaran Geografi

- a. Memudahkan guru mata pelajaran geografi dalam menyampaikan materi yang akan di ajarkan
- b. Menyiapkan pembelajaran yang kondusif sehingga dapat mengatasi masalah belajar seperti materi yang hanya bisa dihayalkan siswa sehingga kebanyakan dari siswa hanya mengantuk dan bercerita dalam kelas mengakibatkan menurunnya hasil belajar dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran

#### Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam memaksimalkan sumber belajar yang akan digunakan peserta didik.

#### Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dalam mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisa serta meningkatkan ilmu dan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya kajian ilmu tentang Multimedia.