

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha seseorang untuk meningkatkan kualitasnya. Pendidikan terbagi menjadi dua, yaitu pendidikan formal dan non-formal. Salah satu jenis pendidikan yang paling berpengaruh, adalah pendidikan formal. Di sebuah negara, terkhusus Indonesia, peran pendidikan sangat penting. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan dapat menentukan kualitas sumber daya manusia dan mempengaruhi pembangunan negara. Seiring berjalannya waktu, maka kehidupan manusia pun ikut berkembang. Salah satu bentuk dari perkembangan yang terjadi dalam kehidupan manusia perkembangan teknologi.

Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan manusia untuk menjalankan berbagai aktivitasnya di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan digital membawa pengaruh tersendiri pada interaksi guru dan siswa, sehingga berdampak pada mekanisme pembelajaran, dimana terdapat perbedaan pada sumber dan modul pembelajaran, seperti buku pelajaran, *web site*, *e-book*, dan sebagainya. Perubahan seperti ini tentu memudahkan guru untuk menjelaskan segala bentuk materi pelajaran yang seharusnya diberikan secara langsung oleh siswa, tetapi kini dapat dijelaskan secara tidak langsung dengan menggunakan modul pembelajaran dengan menggunakan media. Pembelajaran melalui modul dengan menggunakan media pembelajaran, merupakan sebuah cara alternatif yang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi bagi guru dan siswa di era modern seperti ini.

Pembelajaran melalui modul pembelajaran dengan menggunakan media, tentu akan menghasilkan konsep tersendiri untuk para siswa, dimana siswa yang aktif di dalam kelas akan terlihat mendominasi siswa lainnya yang kurang aktif. Dalam hal ini, peran guru yang dibutuhkan. Guru akan dituntut untuk mengeksplor kemampuannya lebih dalam lagi dalam memaksimalkan kecanggihan teknologi guna menghasilkan modul pembelajaran yang kreatif dan representatif sebagai media penunjang pembelajaran. Selain itu, guru juga berperan untuk mengkaitkan metode modul

pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungannya. Dengan hal ini, maka akan terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang diajarkan dapat diterima oleh siswa secara ideal.

Proses pembelajaran aktif dapat berjalan secara optimal, apabila sarana dan pra-sarana dalam proses pembelajaran dapat saling mendukung antara satu komponen dengan komponen lainnya. Dalam hal ini, guru akan bertugas dalam menyediakan dan menyampaikan mengenai ilmu pengetahuan, wawasan, pendapat, pandangan, pengalaman dan berbagai kualitas yang dimilikinya guna menunjang materi pembelajaran yang dipelajari. Dengan memaksimalkan modul pembelajaran yang menggunakan media, maka siswa sebagai penerima akan mengasah pola pikir, wawasan, pengetahuan, semangat, dan kemauannya untuk dapat memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Melalui modul pembelajaran, maka segala informasi akan tersampaikan sesuai dengan teori pembelajaran, sehingga dengan hal ini akan terciptanya suatu proses pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan, maka dapat dilihat bahwa perkembangan digital yang pesat sudah memasuki bidang pendidikan, sehingga menghasilkan berbagai media pembelajaran digital. Selaras dari pernyataan (asyar dkk., 2016) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mempunyai kelebihan dibandingkan media pembelajaran konvensional, karena media pembelajaran digital dapat terintegrasi dengan berbagai jenis media lainnya, seperti *audio*, *visual*, ataupun *audio-visual (video)*. Dengan adanya media digital, menjadikan para siswa dapat memperoleh berbagai informasi dan pembelajaran tidak hanya melalui guru saja, melainkan melalui informasi dan pembelajaran yang tersedia di media. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pengembangan modul pembelajaran interaktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang serta membuat modul pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, guna meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan perilaku siswa terhadap modul

pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti membuat modul pembelajaran multimedia interaktif, seperti *Adobe Animate* dalam bentuk aplikasi guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat terus memperoleh pembelajaran dalam berbagai kondisi dan situasi.

Adobe Animate merupakan suatu aplikasi yang dirancang dalam bentuk animasi untuk menarik peserta didik beserta guru. *Adobe animate* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang berisikan gambar, *audio*, *video*, materi pembelajaran, tugas, serta evaluasi agar materi yang disampaikan dapat dipahami. Melalui media pembelajaran seperti ini juga, peserta didik diharapkan agar mampu untuk memahami mata pelajaran geografi secara optimal, ataupun melakukan pembelajaran secara mandiri. Tidak hanya untuk siswa, media pembelajaran seperti ini juga diharapkan mampu untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materinya kepada siswa. Oleh karena itu, dengan pembuatan modul pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti ini juga dapat membantu dan mempermudah siswa kelas X SMA Negeri 11 Jakarta.

Melalui pembagian angket yang diberikan kepada 36 siswa kelas X SMA di Jakarta, maka hasil angket menyatakan bahwa sebesar 13.3% siswa yang menganggap bahwa geografi bukanlah pelajaran yang sulit, 55.6% siswa mengatakan bahwa geografi mungkin adalah pelajaran yang sulit dan 31.1% siswa berasumsi geografi adalah pelajaran yang sulit. Hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa 37.8% siswa berasumsi materi Karakteristik Lapisan Bumi adalah materi tersulit dibandingkan materi geografi lainnya. Hasil pretest menunjukkan sebanyak 31% siswa mempunyai nilai masih di bawah KKM. Karakteristik Lapisan Bumi merupakan salah satu cabang materi pada pelajaran geografi. Selain mendapatkan informasi dari siswa, peneliti juga mewawancarai guru untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil yang diperoleh, guru menjelaskan bahwa untuk mempelajari geografi diperlukan modul pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat memberikan sebuah gambaran detail dan proyeksi. Mereka juga memberikan kriteria mengenai modul pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa, sehingga siswa merasa tertarik. Hasil wawancara menggambarkan bahwa media pembelajaran berupa video dapat menarik siswa guna melatih kemampuannya

dalam mempelajari materi geografi, terkhusus mengenai materi karakteristik lapisan bumi. Hal ini selaras dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sastramiharja, dkk. 2021), dimana hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan video memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket juga menyatakan bahwa siswa membutuhkan ilustrasi dari materi karakteristik lapisan bumi. Melalui penelitian ini, peneliti juga masih menemukan guru yang tetap menggunakan media pembelajaran seperti buku pelajaran, *powerpoint*, alat tulis spidol dan papan tulis, yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas. Hal seperti ini, dikarenakan guru tersebut belum menemukan modul pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Geografi yang diberikan terkesan kurang maksimal dikarenakan minimnya minat para siswa terhadap mata pelajaran Geografi yang terlalu bersifat teori, hafalan, dan bersifat konvensional. Hal seperti ini juga dikarenakan jadwal mengajar yang dimiliki oleh guru terlalu padat, sehingga waktu yang dimilikinya tidak cukup untuk membuat modul pembelajaran dengan menggunakan media yang inovatif, kreatif, dan efektif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Setelah diuraikan latar belakang, maka permasalahan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran geografi Ratanah yang dikembangkan?
2. Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran pada materi karakteristik lapisan bumi?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan modul pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Animate* pada mata pelajaran Geografi kelas X untuk materi karakteristik lapisan bumi.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu “bagaimana pengembangan modul pembelajaran multimedia interaktif melalui *adobe animate* pada mata pelajaran geografi di kelas X SMAN 11 Jakarta Timur?”

E. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran dengan menggunakan media *adobe animate* pada mata pelajaran geografi, materi karakteristik lapisan bumi di kelas X SMAN 11 Jakarta Timur.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah modul pembelajaran multimedia interaktif melalui *adobe animate* pada pelajaran geografi, terkhusus materi mengenai karakteristik lapisan bumi.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis ataupun praktis. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama pada jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Selain itu, melalui penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan mengenai mata pelajaran geografi di SMA, terkhusus pada materi karakteristik lapisan-lapisan bumi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pelajar, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan serta untuk melatih keterampilan yang dimiliki oleh siswa, agar dapat memahami materi karakteristik lapisan bumi.
- b. Bagi pihak sekolah dan pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran geografi pada materi karakteristik lapisan bumi.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan peneliti terkait teori yang berkaitan dengan pembelajaran geografi, terkhusus pada materi karakteristik lapisan bumi.