

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa ini pendidikan di Indonesia sedang mengalami persoalan pendidikan abad ke-21. Pendidikan abad ke-21 merupakan era transformasi di mana kemajuan teknologi yang pesat memengaruhi setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era ini, masyarakat telah mengadopsi pola hidup modern yang tak terpisahkan dari gawai atau alat elektronik, dapat memperoleh informasi dengan mudah, cepat, dan luas yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tidak bisa disangkal bahwa generasi siswa saat ini yaitu pengguna internet yang amat aktif. Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan sangat bermanfaat dalam memungkinkan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar maksimal. Hal ini sejalan dengan pendidikan abad ke-21 yang menuntut inovasi teknologi.

Kurikulum merdeka yang saat ini dijalankan pada pembelajaran di sekolah-sekolah di berbagai tingkatan merupakan konsep yang muncul dari evaluasi kurikulum 2013. Kurikulum merdeka ini memasukkan perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia sebagai elemen penting bagi pendidik dan siswa yang mengharuskan melek terhadap teknologi. Di abad ke-21, pemanfaatan teknologi yang tepat, berkelanjutan, dan terjangkau ini sungguh sangatlah penting.

Salah satu dampak positif dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah kemampuan untuk memanfaatkan inovasi teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu contoh teknologi pendidikan tersebut. Hamalik (2014) mengemukakan bahwa tujuan proses pendidikan dan pembelajaran dapat dicapai secara efektif jika didukung oleh berbagai faktor dan media pembelajaran adalah salah satunya. Dari situasi ini, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan memperbaiki kualitas hasil pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, untuk menggapai tujuan pendidikan yang

dikehendaki, guru harus memahami tidak hanya materi pelajaran tetapi juga media yang dipakai untuk menerangkan materi tersebut.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada alat-alat yang mendukung proses pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran, seperti media audio, video, dan audiovisual. Kombinasi media pembelajaran dan inovasi teknologi berpotensi memberikan dampak positif pada pendidikan dan sarana pendidikan, dan efek ini semakin terasa terutama karena siswa semakin banyak menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*. Lembaga pendidikan perlu menghadapi dan mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pendidikan abad ke-21. Tetapi, teknologi berbasis IT belum sepenuhnya didayagunakan secara maksimal. Maka dari itu, dibutuhkan upaya inovatif dari para guru untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran geografi.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan di kelas X SMA Negeri 71 Jakarta mengungkapkan adanya masalah terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Meskipun guru menggunakan media berbasis teknologi, penggunaannya masih terbatas pada *Microsoft PowerPoint*. Kurangnya keberagaman media pembelajaran menyebabkan siswa menggunakan media yang sama untuk semua kegiatan pembelajaran, sehingga menurunkan antusiasme belajar. Kemudian, berdasarkan wawancara informal dengan guru geografi kelas X SMA Negeri 71 Jakarta diharapkan adanya variasi media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran geografi. Guru geografi juga menambahkan bahwa mereka berharap dengan keberagaman media pembelajaran tersebut dapat berupa sebuah media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa terhadap literasi.

Selanjutnya, berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa cenderung disibukkan dengan aktivitas mereka sendiri, seperti bermain *smartphone* mereka selama kelas berlangsung, sehingga menyulitkan mereka untuk berkonsentrasi pada proses

pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana yang tidak kondusif untuk belajar dan mengurangi pemahaman siswa pada pelajaran. Alasan siswa lebih suka bermain dengan *smartphone* mereka selama kelas karena siswa menganggap media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* kurang efisien karena siswa perlu mengunduhnya dengan ukuran file yang besar, sehingga siswa dengan kapasitas penyimpanan terbatas enggan untuk mengunduhnya. Selain itu, ketika melihat tampilan *PowerPoint* melalui proyektor, beberapa siswa yang kesulitan melihat dari jarak jauh menganggap kualitasnya kurang bagus atau sulit dilihat dari kejauhan, sehingga sulit untuk memperhatikan pembelajaran dengan baik. Dapat diketahui bahwa siswa sudah mempunyai gawai atau alat elektronik yang cukup memadai, seperti *smartphone* dan laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran geografi menggunakan media elektronik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 71 Jakarta guna menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan Articulate Storyline, sebuah aplikasi komputer yang memungkinkan perancangan media interaktif. Selain itu, *software* ini memudahkan proses perancangan media interaktif karena tidak memerlukan pemrograman atau pengkodean (*coding*). Media yang dikembangkan dapat dipublikasikan dalam berbagai format untuk dapat diakses secara *online*.

Multimedia interaktif ini diharapkan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang baru dan menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pembelajaran secara efektif karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media ini melalui laptop, tablet, atau *smartphone* mereka. Kemudian, dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk mendukung proses mengajar guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menambah variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar melalui interaksi langsung menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Geografi Materi Karakteristik Lapisan Atmosfer Bumi Untuk Siswa Kelas X SMAN 71 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Masih kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran geografi yang memengaruhi sikap belajar peserta didik, seperti tidak fokus dalam pembelajaran dan bermain dengan *smartphone* mereka.
2. Guru memerlukan variasi media pembelajaran lain sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Perlunya mengembangkan variasi media pembelajaran yang berbeda dan interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21 dan kurikulum merdeka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan agar fokus dan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada pembelajaran geografi materi karakteristik lapisan atmosfer bumi untuk siswa kelas X SMAN 71 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran geografi materi karakteristik lapisan atmosfer bumi untuk siswa kelas X SMAN 71 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada pembelajaran Geografi pada materi karakteristik lapisan atmosfer bumi kelas X SMAN 71 Jakarta ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran geografi serta berfungsi sebagai bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengonstruksikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam pembelajaran Geografi khususnya materi karakteristik lapisan atmosfer bumi di kelas X SMAN 71 Jakarta sehingga memberikan perasaan belajar yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang relevan.