

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan cara memenuhi yang dilakukan seseorang secara terus – menerus dengan tujuan untuk mengubah sikap atau tingkah laku serta mendewasakan seseorang melalui sebuah pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan disengaja untuk mempengaruhi, membantu peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, serta meningkatkan potensi yang sudah ada sebelumnya pada peserta didik serta mewujudkan tujuan dan cita – cita peserta didik. Penyelenggaraan pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah, sudah pasti tidak lepas dari peran seorang guru dalam proses belajar dan mengajar pada peserta didik. Tenaga pendidik atau guru harus bisa melakukan proses belajar dan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru dituntut untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien, dengan memakai metode dan pendekatan pembelajaran yang dengan mudah dimengerti oleh siswa.

Pembelajaran adalah sebuah cara interaksi antara seorang siswa dan guru secara disengaja untuk melangsungkan proses pembelajaran. Media pembelajaran (alat bantu) adalah suatu sarana yang dipakai sebagai alat yang dapat mempermudah dalam menyampaikan isi materi . Dalam sistem pembelajaran, terdapat banyak strategi yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan sebuah

sistem lingkungan yang mengharuskan terciptanya proses mengajar, agar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang paling berperan penting bagi kelangsungan para penerus bangsa pun banyak yang memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk pengajarannya. Dalam perkembangan dan kemajuan pendidikan pada saat ini mengenai dinamika litosfer, seorang guru harus bisa menggunakan multimedia interaktif ini kedalam model pembelajarannya guna untuk menambah semangat dan membangkitkan pola pikir serta kemajuan peserta didik.

### **Analisis Buku Paket kelas X Penerbit CV Mefi Ceraka**

No	Kalimat	Sub Materi	Hal	Kebutuhan
1.	Litosfer merupakan lapisan yang paling luar pada bumi yang terbentuk dari batuan. Pada litosfer ini membahas bermacam bentuk permukaan bumi dan beragam proses yang mengakibatkan berubahnya bentuk muka bumi	Lapisan – lapisan Litosfer	72	Gambar tentang lapisan litosfer, dan pembagian litosfer
2.	Batuan sering disebut sebagai benda alam yang merupakan penyusun utama materi bumi. Batuan adalah gabungan dari mineral yang telah membeku batuan ini terbentuk karena adanya proses alam.	Batuan dan jenisnya	74	Gambar tentang jenis – jenis batuan
3.	Tektonisme adalah proses yang terjadi karena adanya pergerakan dan pengangkatan kulit bumi, sehingga menyebabkan perubahan bentuk pada muka bumi. Pada umumnya, bentuk hasil tenaga tektonisme berupa lipatan dan patahan.	Proses Tektonisme	77	Gambar tentang gerakan hasil tenaga tektonisme yaitu lipatan dan patahan
4.	Vulkanisme merupakan proses yang terjadi karena magma yang ada di dalam bumi naik ke permukaan bumi.	Proses Vulkanisme	79	Video proses vulkanisme

No	Kalimat	Sub Materi	Hal	Kebutuhan
5.	Intrusi magma merupakan penembusan magma pada retakan atau celah yang terdapat pada batuan litosfer.	Intrusi Magma	80	Video proses instrusi magma
6.	Ekstrusi magma adalah magma yang berada didalam bumi naik ke permukaan bumi , contohnya erupsi gunung api.	Ekstrusi Magma	80	Video proses ekstrusi magma
7	Gempa bumi terjadi karena adanya pergeseran atau pergerakan lempeng bumi atau lapisan kulit bumi, yang diakibatkan oleh tenaga endogen.	Proses Seisme	83	Video proses terjadinya gempa bumi
8	Tenaga eksogen merupakan tenaga yang berasal dari bumi, sedangkan tenaga endogen adalah tenaga yang berasal dari dalam bumi	Tenaga Eksogen dan Edogen	88	Gambar tentang contoh dari tenaga eksogen
9	Tanah adalah lapisan paling luar yang terdapat di bumi untuk tempat hidup manusia dan makhluk hidup lainnya.	Pembentukan Tanah	97	Gambar tentang horizon tanah
10	Konservasi tanah berfungsi untuk mencegah atau mengurangi erosi tanah dari permukaan bumi, akibat kerusakan yang disebabkan oleh alam atau dari manusia itu sendiri.	Konservasi Tanah	104	Gambar

**Tabel 1.1 Analisis Buku Paket**

Dari tabel diatas dapat dilihat Pembelajaran dinamika litosfer sangat menguras daya kreatifitas seorang guru/pendidik. Yang mana seorang guru harus dapat mengatasi berbagai macam mata pelajaran dan menyatukan ke dalam sub tema dan disampaikan ke peserta didik. Pembelajaran dinamika litosfer akan lebih menarik jika disampaikan oleh seorang guru pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia karena akan lebih menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan lebih inovatif.

Menurut Rusman (2012: 153) mengemukakan “pembelajaran berbasis komputer adalah upaya pemakaian program yang ada di komputer yang digunakan sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran. Sistem komputer ini juga bisa menyampaikan pelajaran yang sudah dibuat pada sistem komputer dengan tujuan agar lebih mudah memberikan pembelajaran secara pribadi dan secara langsung terhadap peserta didik, inilah yang disebut sebagai pembelajaran interaktif.

Dengan seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat, dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi banyak digunakan untuk proses pembelajaran yaitu seperti sarana komputer handphone dan teknologi lainnya. Beberapa sarana dan prasarana dapat digunakan sebagai alat pendukung multimedia interaktif. Munir (2009:213) menyatakan multimedia saat ini dipakai sebagai untuk memberikan sebuah gambaran mengenai sebuah sistem yang memanfaatkan teknologi komputer yang mana segala media seperti teks, suara, animasi, video dan grafik bisa digabungkan menjadi satu didalam *software* komputer . Multimedia interaktif dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk sistem pembelajaran di sekolah. Daryanto (2010) mengatakan, “apabila multimedia dipilih, digunakan serta dikembangkan dengan benar maka akan mendapatkan manfaat yang amat banyak oleh para siswa, yaitu salah satunya dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi kreatif dan interaktif serta meningkatkan sikap belajar peserta didik.

Ketika peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran tentang dinamika litosfer, hal yang dapat dilakukan dalam memecahkan kejadian tersebut

adalah memperbagus dan menyempurnakan proses pembelajaran, dengan menentukan media pembelajaran yang cocok dengan materi, misalnya pada media pembelajaran interaktif. Karena sudah ada media yang bagus guru dengan gampang memberikan materi secara kongkrit, ringkas, dan jelas. Menurut Sofiyatul Hidayah, dkk (2017), “salah satu software atau aplikasi yang bisa menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memakai *Adobe Flash CS6*.

*Adobe Flash Professional CS6* adalah salah satu aplikasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, yang menarik untuk sebuah presentasi suatu pembelajaran. Kelebihan *adobe flash CS6* adalah mempunyai fitur yang lengkap dan banyak, maka dari itu *software* ini dapat menggabungkan gambar, teks, video, animasi serta suara secara bersamaan. Madcoms (dalam Apriyani, 2012:20) juga menyampaikan *adobe flash CS6* merupakan salah satu software yang bisa dipakai dalam membantu dan mendukung pembelajaran interaktif.

Dalam perkembangan media adobe flash ini sangat luas makna dan cakupannya. Media yang berperan penting sebagai alat untuk mendukung sarana pembelajaran bagi siswa dan guru dalam efektivitas pembelajaran. Bagi siswa, media dapat memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan bagi guru, media menjadi alat pendukung untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran materi Dinamika Litosfer pada kelas X IPS di SMA Negeri 2 Langsa.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia intraktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika litosfer kelas X
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika litosfer kelas X

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika litosfer kelas X
2. Menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika litosfer kelas X

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Penelitian ini diinginkan bisa membantu guru dalam membuat media pembelajaran tentang materi dinamika litosfer dan materi lainnya agar menarik dan kreatif agar dapat memudahkan proses belajar mengajar.

2. Bagi peserta didik

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bisa mempermudah peserta didik saat mempelajari materi pembelajaran tentang dinamika liitosfer dan materi lainnya dan dapat membantu proses belajar pada peserta didik

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan dan menambah jenis media pembelajaran untuk kegiatan belajar dan mengajar di sekolah

#### 4. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diinginkan bisa mengetahui mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis adobe flash sebagai media pembelajaran pada materi dinamika litosfer

### 1.5 Definisi Istilah

Agar terhindar dari terjadinya kekeliruan dari pemahaman dan menguraikan istilah – istilah yang telah ada, selanjutnya penulis harus menyampaikan penjelasan dan penegasan pada istilah – istilah tersebut.

1. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dipakai untuk mempermudah pada penyampaian materi.
2. Multimedia interaktif merupakan pemanfaatan computer untuk menciptakan dan menyatukan teks, grafik, audio, video dan animasi, yang mana hasil kombinasi dari unsur – unsur tersebut akan menyajikan informasi yang lebih interaktif.
3. *Adobe Flash CS6 Professional* adalah suatu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif, yang menarik dalam sebuah presentasi pembelajaran
4. Dinamika litosfer adalah segala sesuatu yang terjadi di kulit bumi atau di permukaan bumi

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mengembangkan, menganalisa apakah multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media

pembelajaran pada materi dinamika litosfer layak atau tidak layak digunakan dan mengkaji efektivitas pembelajaran pada materi dinamika litosfer dan menganalisa efektivitas multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran dinamika litosfer.