

# Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Karangpandan Berbasis Multimedia Interaktif

Mina Miskowati

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta

minamiskowati@yahoo.com

**Abstract :** Learning Media is one medium that can be used in making classroom learning. By using the medium of learning is expected to make classroom learning more interesting and not boring. The development of technology today is very fast, especially computer technology. With today's computer technology media learning can be made more attractive, using Macromedia Director. School to school most of the teachers in delivering learning that uses many conventional learning where students listen to the teacher explain, then it obviously makes learning, record. About become less attractive. Less interesting ways of learning and teaching is done by conventional teachers, motivated us to create interactive learning media. Interactive learning media that we create is an interactive learning media for geography subjects Junior High School Grade VII. The purpose of this research is to create an interactive learning media is to make learning more interesting, not boring and does not require a lot of time. The research method used in this study is literature, observation, interview, Data Analysis, Design of Interactive Learning Media, Development, Implementation, Testing System, and last conclusions and suggestions. With the medium of learning is students will not be saturated and more enthusiasm for learning, students will also be more interested in studying the geography lesson.

*Kata Kunci/Key word : Media Pembelajaran, Geografi*

**Abstrak :** Media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, terutama teknologi komputer. Dengan teknologi komputer sekarang ini media pembelajaran bisa dibuat lebih menarik, dengan menggunakan Macromedia Director. Disekolah-sekolah sebagian besar guru dalam menyampaikan pembelajaran masih banyak yang menggunakan pembelajaran konvensional dimana guru menerangkan siswa mendengarkan, kemudian mencatat. Hal ini jelas membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Kurang menariknya pembelajaran maupun cara pengajaran yang dilakukan oleh para guru yang konvensional, memotivasi kami untuk membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang kami buat adalah media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran geografi Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk membuat Media pembelajaran interaktif ini adalah agar pembelajaran semakin menarik, tidak membosankan dan tidak memerlukan waktu yang cukup banyak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kepustakaan, Observasi, Wawancara, Analisis Data, Perancangan Media Pembelajaran Interaktif, Pembuatan, Implementasi, Uji Coba Sistem, dan terakhir pengambilan kesimpulan dan saran. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa tidak akan jenuh dan lebih semangat belajar, siswa juga akan lebih berminat dalam mempelajari pelajaran geografi.

*Kata Kunci/Key word : Media Pembelajaran, Geografi*

## 1.a Latar Belakang

Perkembangan media pembelajaran saat ini karena dipengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang berkembang sangat pesat. Kalau dilihat perkembangannya, media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu yang biasanya hanya dibuat sendiri oleh guru mata pelajaran. ataupun mendapatkan dari instansi terkait yaitu Diknas Pada kenyataannya media pembelajaran yang diperoleh para guru tidak begitu banyak manfaatnya karena setiap sekolah mempunyai kebutuhan pembelajaran sendiri-sendiri, Media Pembelajaran yang dianggap baik belum tentu bisa diterima dengan baik oleh setiap peserta didik. Akan lebih baik guru mata pelajaran yang

bersangkutan membuat sendiri berdasarkan keadaan peserta didiknya.

Dengan tujuan pembelajaran yang baik, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal. Dan pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja.

## 1.b Rumusan Masalah

- 1 Siswa kesulitan memahami materi geografi terutama peta Indonesia
- 2 Siswa merasa jenuh dan bosan dalam pelajaran

- 3 Belum ada media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan keadaan anak didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Karangpandan.

#### 1.c. Batasan Masalah

- 1 Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya pada pelajaran geografi terutama peta Indonesia.
- 2 Perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun media pembelajaran yaitu Macromedia Director.
- 3 Statistik respon siswa terhadap pembelajaran geografi terutama peta Indonesia menggunakan Macromedia Director.

#### 1.d. Tujuan

Adapun tujuan pembuatan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran geografi kelas VII yang interaktif, menarik serta mudah dipahami oleh siswa dan mempermudah guru dalam mengajar

#### 1.e. Manfaat Penelitian

- 1 Dapat mempermudah pemahaman mengenai pelajaran geografi terutama peta Indonesia
- 2 Dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran
- 3 Membangkitkan minat siswa untuk belajar.

#### 1. f. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- a. *Analysis*. Merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience, dalam hal ini tentunya siswa). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lainnya)
- b. *Design*. Penyusunan kerangka struktur isi program, menyusun garis-garis besar isi program media.
- c. *Development*. Proses mengambil gambar, merekam, membuat animasi, menyusun teks, dan sebagainya. Dilanjutkan dengan proses

pemrograman dengan *authoring tools*, pengemasan/formatting, pengkajian/penyuntingan.

- d. *Implementation*. Apabila pembuatan media pembelajaran telah dilaksanakan kemudian dilakukan tahap implementasi, yaitu pengujian produk baik dalam bentuk pengujian internal maupun pengujian eksternal.
- e. *Evaluation*. Merupakan tahap untuk mengevaluasi setiap hasil penilaian produk. Evaluasi dilakukan terhadap hasil kuantitatif dan kualitatif penilaian produk, serta menguji keberhasilan responden yang dilihat dari hasil/prestasi belajar siswa.

#### 2.a.1. Pengertian Pembangunan

Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia pembangunan berarti proses, cara, perbuatan, membangun.

#### 2.a.2. Media Pembelajaran

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). (Cepi Riyana, dan Rudi Susilana, 2007)

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual.

Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Dadang Supriatna, 2009).

Jenis-jenis Media Pembelajaran Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

- 1 Teks. Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

- 2 Media Audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.
- 3 Media Visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
- 4 Media Proyeksi Gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)
- 5 Benda-benda Tiruan/miniature Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- 6 Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu. (Dadang Supriatna, 2009)

#### 2.a.4. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) "multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak ( video dan animasi ) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi". (Dwi Sarwiko, 2009)

#### 2.a.5. Adobe Director

Macromedia merupakan paket software authoring multimedia yang sangat powerful yang bisa digunakan baik pada sistem operasi windows. Director adalah software buatan macromedia seperti flash dan dremweaver yang bisa di gunakan untuk pembuatan :

- a. CD Interaktif Profil perusahaan, profil pribadi, atau marketing
- b. Edukasi / Pembelajaran
- c. Katalog produk
- d. Game 2D / Puzzle, seperti CD interaktif anak cerdas

Director mampu mengimport banyak format, seperti:

- a. Movie format VCD, DVD, AVI, MPG/DAT, MOV, VOB, GIF, dll

- b. Bitmap : PSD (Photoshop), JPG, GIF, dll
- c. Vector : AI ( Adop Ilustrator), SWF (Flash)
- d. Dimensi : W3D shockwave 3D(Truespace dan 3 Dstudiomax)
- e. Audio : WAV, MP3, MIDI.

#### 2.a.6 Corel Draw

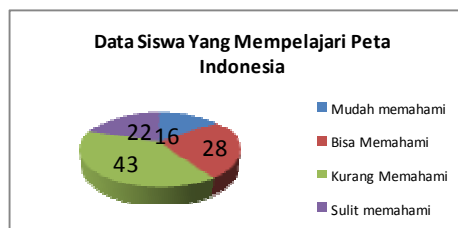
CorelDraw adalah software grafis serbaguna yang biasa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain, outdoor, elektronik dll. CorelDraw merupakan aplikasi grafis yang dengan format vector (koordinat), tidak seperti Macromedia Adobe Photoshop yang lebih mengutamakan format bitmap (pixel). (Hendi Hendratman 2009)

#### 3.1 Analisis Masalah

Permasalahan yang terjadi pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Karangpandan adalah pada pembelajaran geografi terutama pembelajaran peta banyak mengalami kendala. Pembelajaran biasanya dilakukan dengan cara guru membawa Globe (miniature bumi) ke kelas, permasalahan muncul siswa tidak dapat melihat dengan jelas terutama yang duduk di belakang sehingga pembelajaran geografi terasa sulit, membosankan dan kurang menarik. Dengan teknologi yang semakin maju dan dengan sarana prasarana yang ada pada sekolah yaitu Laptop dan LCD akan lebih menarik jika siswa belajar dengan menggunakan peralatan tersebut dengan memutar materi pembelajaran interaktif.

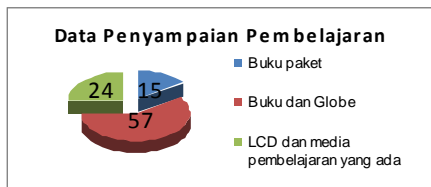
#### 3.2 Perancangan Sistem

Dari angket siswa diperoleh data bahwa pembelajaran geografi terutama pembelajaran peta Indonesia siswa yang mudah memahami 26% siswa, 22% siswa merasa bisa memahami, 23% siswa merasa kurang bisa memahami dan 29% merasa sulit memahami. (kuesioner dan wawancara)



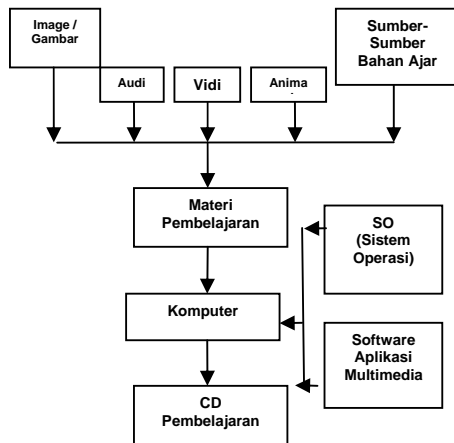
Gambar Grafik Presentase Pembelajaran  
Sumber : Kuesioner

Saat ini belum ada software media pembelajaran geografi yang sesuai dengan keadaan sekolah. Media pembelajaran yang didapat dari Diknas kurang fleksibel dan agak sulit pengoperasiannya. Media pembelajaran yang ada menggunakan software flash namun tiap peta propinsi berdiri sendiri sehingga menyulitkan dalam pengoperasiannya, dan tidak dilengkapi soal evaluasi serta tampilannya kurang menarik. Hal inilah yang memicu para guru mata pelajaran geografi masih menggunakan pembelajaran konvensional, selain itu karena kurangnya kemampuan skill yang dimiliki para guru mata pelajaran geografi. Terlihat dari presentase penyampaian guru pada waktu pembelajaran geografi terutama peta Indonesia yaitu 85% menggunakan buku teks pelajaran dan globe dan 15% menggunakan LCD Proyektor untuk memutar media pembelajaran yang ada untuk memeragakan.



Gambar Grafik Presentase Penyampaian Pembelajaran  
Sumber : kuesioner

Untuk mengatasi masalah diperlukan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan keadaan sekolah dan anak didik serta mudah dioperasikan, menarik tampilannya dan tidak membosankan yang bisa dipelajari siswa disekolah maupun di rumah.



Gambar Kerangka Masalah

#### 4. Implementasi Sistem dan Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran pada materi

mengoperasikan aplikasi Macromedia Flash 8 yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) menggunakan aplikasi Adobe Director 11.

##### 1. Bagian Awal

Bagian awal merupakan frame pembuka / jalur untuk menuju halaman menu utama.



##### 2. Bagian Inti

Bagian inti merupakan menu utama yang disajikan dengan 4 (Empat) pilihan menu, yaitu : materi, evaluasi, bantuan dan profil.





### 3. Bagian Akhir

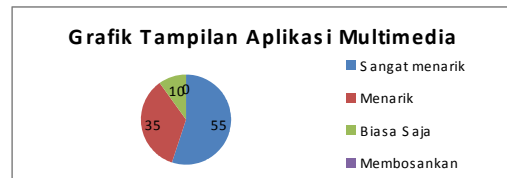
Frame Penutup memuat ucapan terima kasih penyusun media, sekaligus merupakan jalur untuk keluar dari media pembelajaran



#### 4.a Data Analisis dekriptif Presentase

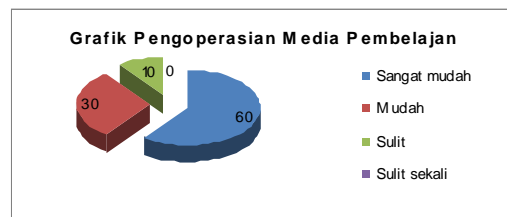
Berdasarkan pernyataan yang diajukan kepada 20 siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Karangpandan tentang minat dan respon siswa saat menerima materi dengan program multimedia interaktif. Hal ini akan memunculkan beberapa variable antara lain : tampilan program, pengoperasian

media pembelajaran, kesesuaian materi dengan kurikulum yang ada.



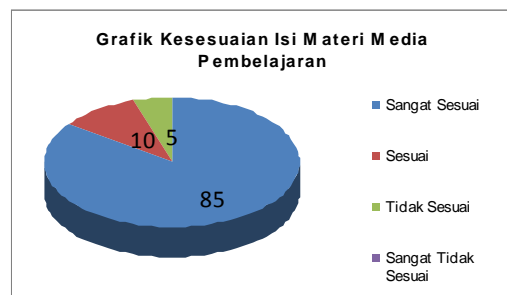
Gambar 9 Grafik tampilan aplikasi multimedia  
Sumber : kuesioner

Dilihat dari grafik tampilan aplikasi multimedia yang diperoleh dari data kuesioner siswa yang memilih sangat menarik berjumlah 11 siswa atau 55%, siswa yang memilih menarik berjumlah 7 anak atau 35%, dan sisanya 10% memilih biasa saja dengan jumlah 2 anak. Jadi sebagian besar siswa melihat tampilan aplikasi multimedia sangat menarik dengan prosentase 55%.



Gambar 10 Grafik pengoperasian media pembelajaran  
Sumber : kuesioner

Dilihat dari grafik pengoperasian media pembelajaran yang diperoleh dari data kuesioner siswa yang memilih sangat mudah pengoperasiannya berjumlah 12 siswa dengan prosentase 60%, siswa yang memilih mudah pengoperasiannya berjumlah 6 siswa dengan prosentase 40%, yang memilih sulit pengoperasiannya 2 siswa dengan prosentase 10%. Jadi sebagian besar siswa sangat mudah mengoperasikan media pembelajaran dengan prosentase 60%.



Gambar 11 Grafik kesesuaian isi materi media pembelajaran  
Sumber : kuesioner

Dilihat dari grafik kesesuaian isi materi media pembelajaran yang diperoleh dari data kuesioner siswa yang memilih sangat sesuai materinya berjumlah 17 siswa dengan prosentase 85%, siswa yang memilih sesuai materinya berjumlah 2 siswa dengan prosentase 10%, siswa yang memilih tidak sesuai materinya berjumlah 1 siswa dengan prosentase 5%. Jadi isi materi media pembelajaran sangat sesuai materi yang diajarkan dengan prosentase 85%.

#### 4.b. Pembahasan

Dari hasil penelitian secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa minat dan respon dalam menerima materi dengan menggunakan Multimedia Interaktif. Hal ini menunjukkan adanya peran yang bagus dari multimedia ini sebagai sarana pembelajaran. Dilihat dari beberapa variabel menjadikan gambaran bagaimana reaksi siswa selama menerima materi pengukuran dengan Multimedia yang interaktif. Indikator-indikator tersebut seperti tampilan program, kemudahan penggunaannya, kesesuaian isi materi, cara penyajian materi dan tingkat pemahaman materi bisa dijadikan tolak ukur untuk mengetahui minat respon siswa selama menerima materi dengan multimedia yang interaktif. Hal tersebut bisa menjadikan siswa senang belajar dan pada akhirnya dapat mengatasi rasa bosan dalam menerima materi pelajaran.

#### 5.a Kesimpulan

1. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran geografi, maka cara penyampaian pelajaran geografi terutama pelajaran peta akan menjadi lebih bervariasi sehingga siswa mudah memahami materi, lebih menarik dan tidak membosankan.
2. Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran geografi dapat menjadi alternatif atau alat bantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

#### Pustaka

- [1] **Arikunto, Suharsimi, Prof, Dr.**Prosedur Penelitian, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- [2] **Cepi Riyana, M.Pd dan Drs. Rudi Susilana,** Media Pembelajaran, CV Wacana Prima, Bandung, 2007.
- [3] **Dadang Supriatna, M.Ed,** Pengenalan Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa, 2009.
- [4] **Departemen Pendidikan Nasional,** Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ke 3 Balai Pustaka, 2002.
- [5] **Dwi Sarwiko,** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi), Universitas Gunadarma, 2009.
- [6] **Suyatno, Bambang Eka Purnama,** PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW X4, *Jurnal Speed – Edisi 12 – Februari 2012* ISSN : 1979-9330
- [7] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama,** Gesang Kristianto Nugroho, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen, Speed – Edisi 12 – Februari 2012*
- [8] **Buyung Aji Wijayanto, Estiarto Wahyu Sumirat,** *Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah Tingkat Pertama, Jurnal Speed – Edisi 12 – Februari 2012*
- [9] **Suyatno, Bambang Eka Purnama,** *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4,* Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [10] **Ernawati, Bambang Eka Purnama,** *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia,* Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [11] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu,** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer,* Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [12] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho,** *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen,* *Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012,* ISSN 1979 – 9330