

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan tentang (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan pengayaan kosa kata bahasa asing, metode menghafal tanpa ada bantuan media saja tidak cukup. Maka perlu ada inovasi media yang menarik, mudah diingat, dan menyenangkan.

Di masa sekarang banyak orang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Romdloni, 2017). Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di beberapa sekolah. Untuk mengimbangi pengaruh masuknya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di dalam pembelajaran maka diperlukan perencanaan pengembangan dan pengelolaan yang salah satunya merupakan unsur-unsur terpenting di dalam jurusan Teknologi Pendidikan yang di

dalamnya memberikan keterampilan dan pemahaman mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan mengevaluasi proses pembelajaran. Bila tanpa diimbangnya dengan keterampilan yang di miliki, maka IPTEK tersebut tidak akan mempunyai manfaat yang dapat membantu permasalahan pendidikan.

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika interaksi pendidik dengan peserta didik baik dan penjelasan yang diberikan bisa dipahami dan bisa menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Selama ini proses belajar hanya bertumpu kepada pihak pendidik sebagai sumber utama, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran, karena peserta didik dikatakan belajar apabila mereka mampu mengingat dan menghafal materi pembelajaran yang telah disampaikan. Proses pembelajaran seperti ini tidak akan membuat peserta didik menjadi aktif, dan mandiri dalam mengembangkan pengetahuannya, karena seseorang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 13 November 2021, diawali dengan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X diperoleh beberapa informasi terkait penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X. Hasil belajar di kalangan siswa masih belum optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan motivasi dari siswa itu sendiri dan juga perlu adanya rencana yang matang oleh pendidik serta perlu adanya media

yang mendorong siswa untuk belajar sehingga dapat terciptanya hasil belajar yang optimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa di Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja pada mata pelajaran bahasa Inggris, dapat dipaparkan sebagai berikut;

- (1) Kemauan siswa untuk membaca buku cenderung rendah karena buku pegangan siswa kurang menarik dan kurang lengkap.
- (2) Materi yang dibahas dalam buku LKS cukup lengkap dan struktural namun penggunaan gambar masih kurang.
- (3) Penggunaan gambar pendukung masih menggunakan gambar hitam putih. Hendaknya digunakan gambar yang lebih bervariasi sehingga menarik perhatian siswa untuk membaca maupun mempelajarinya.
- (4) Kurangnya penggunaan media juga membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain buku penunjang pembelajaran seperti LKS, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar pada materi *Writing* yaitu pemberian contoh penggunaan alat-alat teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga mengoptimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas informasi, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, dan membuat proses pembelajaran lebih bervariasi. Walaupun guru sudah menggunakan media, media tersebut merupakan media yang sudah ada di sekolah. Sangat jarang seorang guru membuat media pembelajaran sendiri karena dianggap sulit, dan guru juga kekurangan waktu untuk menyiapkan atau membuat sebuah media pembelajaran. Menurut Putri & Citra (2019), kesulitan-kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang terjadi di sekolah adalah dalam hal merancang media

pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT.

Dengan kemajuan teknologi diharapkan guru dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah secara mandiri. Media ini diharapkan dapat mewakili peranan guru sehingga siswa dapat belajar dan memperoleh informasi dan dapat berkomunikasi secara tidak langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Untuk membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa, maka dapat dibuatkan Media pembelajaran yaitu berupa Multimedia Pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017).

Multimedia Pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Inggris. Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *Micromedia Flash 8*. Program ini dapat menyampaikan informasi yang berupa tulisan, gambar-gambar, animasi serta dapat menampilkan suara yang menarik sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan menyampaikan pesan yang seperti itu tentunya peserta didik tidak merasa bosan dan bahkan tertarik untuk mempelajari pesan/materi yang disampaikan dan siswa bisa juga belajar dirumah tanpa guru yang menyampaikan isi materinya. Dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran, diharapkan dapat merubah cara belajar

peserta didik sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal.

Dari latarbelakang tersebut, dilakukan penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Masih kurangnya rancangan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. *Multimedia Pembelajaran* sebagai media dalam membantu proses belajar belum banyak dikembangkan di kalangan pendidikan.
3. Masih adanya keterbatasan dalam pengembangan media karena keterbatasan waktu.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini peneliti memfokuskan penelitian pengembangan pada aspek:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa *Multimedia Pembelajaran* pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.

2. Penilaian kualitas *Multimedia Pembelajaran* pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris dan siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.
3. Efektivitas penggunaan *Multimedia Pembelajaran* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta sumbangsih yang bersifat membangun bagi pengembang *Multimedia Pembelajaran* dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat secara positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan Multimedia Pembelajaran, siswa akan termotivasi dan terangsang dalam belajar dan memperoleh informasi serta dapat berkomunikasi secara tidak langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

2) Bagi Guru Bahasa Inggris di SMA

Hasil penelitian yang berupa Multimedia Pembelajaran dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tenaga dalam membantu proses pembelajaran, sehingga media ini diharapkan mewakili peran guru.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat yang diharapkan bagi Kepala Sekolah dalam pengembangan *Multimedia Pembelajaran* ini adalah agar media ini dapat

dimanfaatkan dan digunakan sebaik-baiknya untuk kegiatan pembelajaran di sekolah yang nantinya kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu memberikan sumbangan sebagai sumber belajar yang efektif bagi siswa dan masyarakat sekolah sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran di sekolah dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran ini dapat menambah koleksi media dan informasi mengenai jenis media serta dijadikan acuan oleh guru-guru lain dalam mengajar.

4) Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber atau acuan tambahan bagi peneliti lain sehingga peneliti lain bisa mengembangkan hasil penelitiannya.

5) Bagi Pengembang Teknolog Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan menambah wawasan dalam mendesain Multimedia Pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran dalam bentuk *Multimedia Pembelajaran*.

1. Produk ini berupa Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. Konten dari produk ini yaitu tentang mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Pada Bab IV Materi “A Meaning Song”.

3. Dalam Multimedia Pembelajaran ini terdapat KI & KD, Petunjuk belajar, materi, latihan soal, evaluasi, referensi, dan identitas pengembang.
4. Terdapat 5 sub materi yang disajikan pada Multimedia yakni *Introduction, Songs, Language Features of Songs, Listening Skill, Speaking Skill*, dan *Writing Skill*.
5. Materi yang disajikan dikemas dalam bentuk CD
6. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan *software Adobe Flash 8* sebagai *Software* utama dengan bantuan beberapa *software* seperti *CorelDraw X7*.
7. Pada setiap halaman terdapat tombol-tombol yang mempermudah siswa menggunakannya sehingga siswa bisa belajar mandiri.
8. Produk yang dihasilkan adalah sebuah Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dalam bentuk *Software* dengan format MP4, sehingga tidak susah untuk dibawa kemana-mana cukup diakses melalui CD/Link Youtube.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini perlu dilakukan karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan *multimedia pembelajaran* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, *multimedia pembelajaran* ini juga dapat meringankan beban guru dalam mengajar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia ini didasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan *Multimedia Pembelajaran* ini dikembangkan berdasarkan kurangnya motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya untuk siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja.
- 2) Pengembangan *Multimedia Pembelajaran* di SMA Negeri 3 Singaraja khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X belum banyak dikembangkan.
- 3) Pengembangan *Multimedia Pembelajaran* dikembangkan agar dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- 4) Produk pengembangan *Multimedia Pembelajaran* ini terbatas pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas X semester II.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah, sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan satu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
2. Model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*), menjadi pedoman dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. model ini memiliki lima tahapan pengembangan yakni *analysis*(analisis), *design* (perancangangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

3. Multimedia Pembelajaran adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (tool), dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

