

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Era globalisasi pada abad-21 senantiasa menuntut manusia untuk menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Dalam kehidupan saat ini, peran pendidikan merupakan bagian yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) baik dari aspek kemampuan berpikir, kepribadian maupun tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradabadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pada kenyataannya kondisi pendidikan yang ada di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan terlebih lagi karena pandemi *Covid-19* yang telah melanda berbagai pelosok belahan dunia tidak terkecuali Indonesia, dalam kasus ini tentunya memberikan dampak yang negatif pada semua sektor, termasuk sektor pendidikan.

Menangani kasus *Covid-19* yang semakin hari semakin melonjak tinggi dan mangkhawatirkan, pemerintah Indonesia menyiasatinya dengan menerbitkan protokol kesehatan yang wajib diterapkan di seluruh wilayah Indonesia dan

dilakukan oleh seluruh aspek dalam lapisan masyarakat serta dipandu secara terpusat oleh Kementerian Kesehatan (Telaumbanua, 2020). Dengan diberlakukannya peraturan tersebut, maka masyarakat harus menerima konsekuensi diberlakukannya protokol kesehatan untuk mengurangi rantai penyebaran *Covid-19* yaitu ditutupnya berbagai fasilitas publik, termasuk sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi salah satu fasilitas umum yang mengharuskan pembelajaran secara tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh atau daring. Kebijakan ini tentunya tidak akan mudah untuk diimplementasikan, karena berbagai alasan baik dari ketersediaan infrastruktur teknologi ataupun adaptasi terhadap kurikulum serta kemampuan guru sebagai fasilitator yang harus menyesuaikan dengan kondisi yang sedang dihadapi, dan menjadi salah satu tantangan terbesar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran mandiri merupakan salah satu kesiapan yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk dapat menentukan keberhasilan dan keterampilan dalam proses belajar yang sangat diperlukan agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Artinya dalam kondisi pandemi *Covid-19* ini secara tidak langsung memaksakan sistem pendidikan harus beradaptasi dengan kurikulum pendidikan kekinian (Sya et al., 2021). Salah satu solusi yang dapat diberikan yaitu dengan membuat sebuah inovasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat menarik perhatian serta fokus peserta didik dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Menurut Sultan & Tirtayasa (2019) penggunaan media pembelajaran akan cukup efektif bagi peserta didik untuk menerima pesan dari guru, selain itu dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi juga dapat

meningkatkan kualitas guru. Pada abad ke-21 ini, menjadi seorang guru dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk bisa membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik dan komunitas sekolah, dengan menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pengajaran, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajaran secara berkesinambungan (Hammond, 2006).

Metode mengajar dan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, maka makna dari materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai, selain itu hadirnya media pembelajaran dapat mengurangi kemungkinan kesalahpahaman dari materi yang tersampaikan, dan juga menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru dapat menentukan media yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan juga materi yang akan disampaikan. Karena pemilihan media yang sesuai dan cocok dengan kebutuhan peserta didik akan memberikan dampak yang baik dan akan memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses belajarnya. Penggunaan media yang berbasis IT adalah penerapan media yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Penggunaan media pembelajaran dalam menyajikan sebuah materi juga dapat menambah variasi dalam belajar peserta didik, sehingga dapat menghindari rasa bosan belajar dari peserta didik dan dapat menumbuhkan rasa semangat belajar dan motivasi belajarnya, karena materi dikemas dalam bentuk video dan modul serta peserta didik dapat belajar secara mandiri dan online.

Berdasarkan riset awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Ubung, dengan melakukan observasi dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas III dan

wawancara bersama salah seorang guru yang mengampu muatan pelajaran Bahasa Bali. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan informasi bahwa dalam proses belajar mengajar diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Bahasa Bali khususnya untuk materi pengenalan aksara bali masih terbatas hanya menggunakan papan tulis sebagai alat untuk menjelaskan materi, sehingga peserta didik masih kurang memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru. Selain itu guru juga mengalami kesulitan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang variatif yang sesuai dengan sistem pembelajaran jarak jauh, hal ini disebabkan kurangnya pemahaman terkait dengan pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga dalam proses belajar peserta didik hanya menggunakan buku paket atau modul serta penjelasan dari guru sebagai sumber belajar serta mencatat hal-hal yang dianggap penting. Modul yang disediakan gurupun dianggap kurang menarik, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan yang mengakibatkan minat belajar peserta didik dalam belajar aksara bali dapat dikatakan rendah. Adanya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sistem pembelajaran daring juga menjadi permasalahan, guru menyebutkan proses pembelajaran daring kurang efisien, terlebih lagi dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan terbilang susah seperti pengenalan aksara bali, dengan demikian kebutuhan akan media pembelajaran dalam muatan pelajaran Bahasa Bali khususnya materi pengenalan aksara bali ini sangat dibutuhkan oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terlebih lagi dengan alasan akan pentingnya Pengenalan Aksara Bali sejak dini untuk menjaga eksistensi kearifan lokal di Bali. Adanya suatu media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk

muatan pelajaran Bahasa Bali tentunya sangat diharapkan oleh peserta didik, karena dengan adanya media pembelajaran tentunya akan mempermudah peserta didik untuk mengakses materi yang diinginkan baik saat berada di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan masalah tersebut, salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai perantara materi ajar dari guru kepada peserta didik, dengan mengemas materi pembelajaran kedalam sebuah media pembelajaran interaktif tentunya akan menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar dari peserta didik, serta mudah untuk digunakan. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Wahyudi, 2021) tentang penggunaan media pembelajaran interaktif yang memperoleh hasil bahwa penggunaannya dapat menarik perhatian peserta didik, serta praktis untuk digunakan. Menurut Kemp & Dayton (dalam Sadiman, 1990: 19) menyatakan bahwa dalam Pendidikan media pembelajaran interaktif dapat memenuhi tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya banyak, yaitu 1) memotivasi minat dan tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi pertama, media dapat diwujudkan dengan penyajian materi yang menarik, menghibur dan bersifat interaktif. Untuk memenuhi fungsi kedua, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekompak siswa. Dan untuk memenuhi fungsi ketiga, informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dalam pengembangan media

pembelajaran tentu diperlukan sebuah aplikasi untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran interaktif.

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu aplikasi *authoring tools* yang memiliki kemampuan untuk menampilkan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang dapat dikombinasikan dengan audio dan video, serta menu interaktif yang dapat memberikan *respon-feedback*, navigasi halaman, *hypermaps*, dan kontrol animasi sangat cocok digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Di dalam media pembelajaran interaktif untuk muatan pelajaran Bahasa Bali akan menghadirkan menu-menu materi yang interaktif seperti gambar, animasi, video, dan kuis yang akan digunakan siswa berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Adanya user feedback seperti kuis yang digunakan sebagai pengukur pemahaman peserta didik terhadap isi dari media. Hal ini dipertegas dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Rianto (2020) tentang pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik, penelitian tersebut memperoleh hasil yang positif dengan keaktifan siswa dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu keunggulan dari *Articulate Storyline 3* adalah pada *output* yang dihasilkan sangat beragam dan dapat digunakan dibagai *platform* android, windows, MacOS dan iOS, sehingga akan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan uraian dari permasalahan dan solusi di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada muatan pelajaran Bahasa Bali, karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif *Paksa Bali* Pada Muatan Bahasa Bali Materi Pengenalan Aksara Bali Kelas III Sekolah Dasar”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih terbatas hanya menggunakan papan tulis sebagai alat untuk menjelaskan materi pengenalan aksara bali.
2. Guru mengalami kesulitan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang variatif yang sesuai dengan sistem pembelajaran jarak jauh.
3. Guru masih kurang memahami terkait dengan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.
4. Terjadi keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sistem pembelajaran daring dan proses pembelajaran menjadi kurang efisien.
5. Peserta didik hanya mengandalkan buku paket atau modul serta penjelasan dari guru sebagai sumber belajar.
6. Peserta didik merasa jenuh dan bosan disebabkan modul yang disediakan guru kurang menarik dan pemberian materi dalam pembelajaran masih monoton.

7. Siswa lebih tertarik apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka pembatasan masalah penelitian berfokus pada kurangnya pengembangan dalam pengaplikasian media pembelajaran yang kurang bervariasi pada muatan Bahasa Bali materi pengenalan aksara bali. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya upaya dalam mengembangkan media pembelajaran dengan media interaktif *Paksa Bali* pada muatan Bahasa Bali materi pengenalan aksara bali di kelas III Sekolah Dasar.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* pada muatan bahasa bali materi pengenalan aksara bali kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* pada muatan bahasa bali materi pengenalan aksara bali kelas III sekolah dasar menurut para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

1.5 TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* pada muatan bahasa bali materi pengenalan aksara bali kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* pada muatan bahasa bali materi pengenalan aksara bali kelas III sekolah dasar menurut para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil).

1.6 MANFAAT PENGEMBANGAN

Secara umum terdapat dua manfaat pada penelitian pengembangan ini yaitu manfaat teoretis dan praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara Teoretis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Paksa Bali* Pada Muatan Bahasa Bali Materi Pengenalan Aksara Bali Kelas III Sekolah Dasar dapat bermanfaat untuk membantu dalam proses pembelajaran dan perkembangan pada ilmu pendidikan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan bagi peneliti lain yang relevan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan dengan adanya bantuan Media Pembelajaran Interaktif *Paksa Bali*, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran disajikan menggunakan media

pembelajaran interaktif yang berisi materi berupa teks, gambar, video, animasi, dan quiz.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini dapat membantu guru dalam memberikan materi tentang pengenalan aksara bali pada saat pembelajaran, dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu juga menambah variasi media pembelajaran bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran, serta membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sehingga dapat digunakan secara langsung atau daring oleh siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini mampu memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran dalam materi pengenalan aksara bali di sekolah dasar, serta membantu guru dalam melakukan penelitian terkait dengan pengembangan media.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada muatan bahasa bali materi pengenalan aksara bali kelas III sekolah dasar, selain itu juga untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan

Ganesha, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman sebagai bekal untuk terjun kedalam dunia pendidikan

e. Bagi Peneliti Lain

Guna sebagai sumber rujukan dan refrensi baru bagi peneliti lain yang relevan dalam meningkatkan kualitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Media Pembelajaran Interaktif *Paksa Bali* Pada Muatan Bahasa Bali Materi Pengenalan Aksara Bali Kelas III Sekolah Dasar merupakan media yang berbentuk aplikasi yang dapat berinteraksi dengan siswa dalam proses penggunaannya. Media pembelajaran ini menggunakan Software *Articulate Storyline 3* dalam pembuatannya. Guru dan siswa dapat menggunakan smartphone atau laptopnya masing-masing untuk melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali*, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel serta dapat digunakan pada saat proses pembelajaran daring maupun luring.

Media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* terdapat menu *opening* yang berisi kolom untuk memasukan nama siswa, setelah memasukan nama maka siswa akan melihat menu utama dari media pembelajaran interaktif yang terdiri dari pendahuluan, petunjuk, profil, materi, dan latihan atau quiz.

1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan produk media pembelajaran interaktif ini penting untuk dilakukan karena telah melakukan analisis kebutuhan sebelumnya, dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini sudah disesuaikan dengan kondisi

pembelajaran daring sehingga mudah untuk digunakan dimana saja. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa karena didalam media pembelajaran interaktif terdapat gambar, video, animasi, dan quiz yang tidak membosakan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini bersifat fleksibel sehingga pengakses media ini dapat menggunakannya dimana saja tanpa ada keterbatasan jarak dan waktu sehingga sesuai dengan pembelajaran daring.
- c. Media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pengenalan aksara bali berupa gambar, video animasi dan quiz sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran interaktif *Paksa Bali* ini hanya memuat materi tentang pengenalan aksara bali untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Paksa Bali* memerlukan smartphone atau laptop dalam untuk mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

1.10 DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan penggunanya dan didalamnya mencakup materi, gambar, video animasi yang dapat menyampaikan informasi secara interaktif dan efektif.
- 2) *Articulate Storyline 3* adalah suatu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, cara menggunakan *software* ini sama seperti menggunakan *Microsoft Power Point* namun terdapat beberapa kelebihan pada *Articulate Storyline 3* sehingga dapat membuat sebuah media yang kreatif dan interaktif.
- 3) Model addie adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).