

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Pentingnya Pengembangan, (8) Asumsi dan Keterbatasan, dan (9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang menunjang usaha pembaharuan. Teknologi menjadi peranan yang sangat penting, terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat menyadari peranan teknologi dan perkembangannya yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi dalam bidang komunikasi yang disajikan dalam bentuk software maupun hardware telah mempengaruhi seluruh bidang masyarakat termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena teknologi untuk pendidikan yang menjadi media pendidikan merupakan kebutuhan yang diharuskan agar selaras dengan perkembangan teknologi, lebih-lebih dimasa yang akan datang. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang sesuai dengan komponen-komponen pembelajaran dan juga sesuai dengan kurikulum. Salah satu komponen yang dicantumkan pada kurikulum adalah muatan kurikulum yakni mata pelajaran. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum yaitu seperangkat

rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pelajaran serta secara yang digunakan sebagai pedoman membuat berbagai mata pelajaran yang harus diberikan pada peserta didik, dan salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah Bahasa Bali.

Di daerah Bali, Bahasa Bali menjadi mata pelajaran yang dimulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan sekolah menengah kejuruan. Hal tersebut sudah tertuang dalam Peraturan Gubernur Bali Nomor 20 Tahun 2013 tentang Bahasa, Aksara dan Sastra Daerah Bali Pada pendidikan Dasar dan Menengah dengan alokasi waktu dua jam pelajaran per minggu. Bahasa Bali merupakan Bahasa yang digunakan oleh setiap masyarakat Bali, baik dalam pergaulan sehari-hari, berbicara dengan orang tua, maupun untuk melaksanakan upacara keagamaan (Setiawan, dkk. 2014). Sudah sangat sepatutnya kita sebagai masyarakat Bali tetap melestarikan salah satu *Ajeg* Bali yang kita miliki. Namun kenyataan yang terjadi saat ini kebanyakan peserta didik masih pasif dalam berbahasa bali, setiap komunikasi lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia yang membuat eksistensi Bahasa Bali semakin hari akan semakin menurun. Hal lain yang membuat peserta didik semakin tidak fasih dalam berbahasa Bali antara lain karena bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Bali cenderung kurang.

Bahan ajar yang baik memiliki kriteria seperti konsisten dengan kurikulum. Pembuatan Materi didasarkan pada kurikulum yang berlaku dan harus mempertimbangkan status siswa di bidang ini. Persiapan juga harus memperhatikan kebutuhan siswa untuk mencapai hal tersebut. Pada dasarnya ada bahan ajar yang sengaja disusun untuk pembelajaran dan ada pula yang tidak dipersiapkan secara

khusus tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran. Bahan ajar yang tidak dibuat khusus ini sering digunakan sebagai suplemen atau pelengkap dalam pembelajaran berbasis kebutuhan.

Penggunaan materi pendidikan dalam pembelajaran bahasa Bali masih didasarkan pada materi edukasi dari penerbit yang gagal menyajikan kekayaan daerah kepada siswa. Salah satu kelemahan materi dalam bahan ajar ini adalah kurang fokus pada budaya lokal khususnya bali. Tampilan buku didesain kurang menarik, sehingga minat baca siswa sangat rendah, siswa cepat bosan dengan bahan ajar yang bahasanya kurang komunikatif, dan topik yang digunakan dalam materi pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi siswa. Materi dalam bahan ajar tersebut memiliki kelemahan yaitu kurang terfokus terhadap kebudayaan di daerah khususnya Bali. Penampilan buku disusun secara kurang menarik sehingga membuat minat baca siswa sangat rendah, siswa menjadi cepat merasa jenuh dengan bahan ajar yang memiliki bahasa yang kurang komunikatif, dan tema yang digunakan dalam materi pembelajaran kurang sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Bali semakin diperlukan di masa pandemi *Covid-19* ini, perubahan strategi mengajar yang dilakukan pada masa pandemi *Covid-19* mengakibatkan guru mencari sumber belajar yang relevan agar bisa diberikan kepada peserta didik sebagai tambahan bahan belajar ketika belajar di rumah secara *online*. Keterbatasan media pembelajaran yang dapat guru bagikan kepada siswa membuat guru kesulitan dalam menjelaskan materi, sehingga siswa mudah bosan, mudah melupakan apa yang diajarkan, membuat pembelajaran menjadi tidak berguna, dan pemahaman siswa menjadi terbatas (Mustofa, dkk.

2018). Selain itu, siswa menjadi pasif, yang membuat pembelajaran menjadi tidak nyaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada November 2021 dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali kelas VII bapak I Made Dwi Adiprayana, S. Pd. di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara, yang mengatakan bahwa pembelajaran selama pandemi mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa terutama materi bahasa bali yang menyangkut aksara bali, media pembelajaran untuk materi aksara bali yang digunakan dalam pembelajaran daring masih sangat terbatas dan hampir tidak ada media yang memuat materi aksara bali yang mengakibatkan turunnya hasil belajar dari peserta didik, beliau mengungkapkan bahwa 50 % dari siswa kelas VIIA yang merupakan kelas unggulan masih mendapatkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=70) dan sisa dari siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal, hanya mendapatkan nilai rata-rata dibawah 75. Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemi, penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran Bahasa Bali yang memuat materi aksara bali dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mata pelajaran Bahasa Bali terutama dalam pemahaman mengenai aksara bali. Beliau berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran Bahasa Bali yang khususnya untuk materi Aksara Bali.

Melihat kondisi tersebut, untuk dapat mengatasi permasalahan diatas kini sudah banyak inovasi-inovasi media pembelajaran daring (dalam jaringan) yang digunakan pada kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan), semisalnya penggunaan multimedia interaktif berbasis website. Pembelajaran menggunakan

multimedia interaktif ini mampu memudahkan guru untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran kepada peserta didik dan semua itu dapat dilakukan dengan alat komunikasi atau smartphone yang telah dimiliki guru maupun siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran perlu didukung dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah pendekatan kearifan lokal. Pendekatan berbasis kearifan lokal sesuai dengan topik dari mata pelajaran Bahasa Bali yaitu aksara Bali, karena semua nama fasilitas umum yang berada di Bali wajib menggunakan aksara Bali di atas huruf Latin yang sesuai dengan Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali. Kearifan lokal yang merupakan kebudayaan manusia yang dimiliki masyarakat suatu wilayah yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat tertentu yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yang mendapatkan nilai-nilai dari pengalaman tersebut (Rahyono, 2009). Media pembelajaran multimedia berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan Bahasa Bali peserta didik semakin luas. Bahan ajar alternatif dapat digunakan dengan memanfaatkan keadaan sekitar siswa, yang digunakan sebagai bahan ajar tambahan bagi siswa. Memperkenalkan kekayaan kearifan lokal berupa tradisi di Bali membuat siswa merasa memiliki budaya sehingga merasa sedang mempelajari atau melestarikannya. Kearifan lokal sendiri merupakan kebiasaan masyarakat, yang diturunkan secara turun temurun dan terus berkembang dalam kehidupan masyarakat di suatu daerah. Kearifan lokal bersifat unik dan bersifat kedaerahan karena hanya dilakukan oleh masyarakat itu

sendiri. Nilai kearifan lokal ini umumnya diakui melalui proses panjang penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Cara termudah untuk melestarikan nilai-nilai kearifan lokal adalah dengan belajar di sekolah, dan karena pandemi, siswa tidak dapat bersekolah. Oleh karena itu sebuah media pembelajaran berbasis kearifan lokal bisa digunakan dalam proses pembelajaran dimasa pandemi. Media Pembelajaran ini merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran akan berbentuk akhir sebuah link HTML atau *website*. Produk web tersebut dapat dibuka pada *smartphone*, komputer maupun gadget lainnya. Mengingat keterbatasan sumber belajar bahasa Bali, maka pembangan media pembelajaran yang mengedepankan kearifan lokal di lingkungan belajar siswa sangat dibutuhkan. Menggunakan bahasa Bali sangat berarti untuk melestarikan bahasa daerah yang digunakan di Bali. Mengingat penggunaan bahasa daerah semakin hari semakin berkurang akibat banyaknya bahasa serapan yang masuk ke masyarakat, maka bahasa Bali mengalami sedikit perubahan.

Atas dasar itu, perlu adanya perubahan dan inovasi agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat, efektif dan mendorong tumbuhnya pengetahuan siswa. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media yang mendukung proses pembelajaran. Jenis media yang diyakin dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, bermakna, dan mendorong peningkatan keterampilan siswa adalah media pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali kelas VII bapak I Made Dwi Adiprayana, S. Pd. di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara pada November 2021, menghasilkan kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan

lokal dirasa menarik untuk dikembangkan sebagai tambahan bahan ajar bagi guru dan juga penggunaan media utama dalam mengikuti pembelajaran secara daring.

Menghadapi pada uraian di atas, maka dilakukan suatu penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan sumber belajar baru yang dapat digunakan oleh siswa yang membutuhkannya. Penelitian yang berjudul **”Pengembangan Multimedia Interaktif Mesari (*melajah aksara Bali*) Berbasis Kearifan Lokal untuk Kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022”** merupakan langkah penting yang perlu ditindaklanjuti dan diimplementasikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang disediakan pada mata pelajaran Bahasa Bali topik Aksara Bali kurang menarik.
2. Kurangnya sumber belajar yang relevan dengan materi aksara bali. Di kelas VII hanya berpatokan dengan 1 buku panduan aksara bali.
3. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal, menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap topik yang dijelaskan.
4. Pembatasan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa didalam kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, pengadaan media memakan waktu dan biaya yang mahal, sehingga sekolah dan guru kelas tidak menggunakan media untuk pembelajaran.

5. Media Pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Bali terutama pada topik Aksara Bali belum ada.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah sebelumnya, maka masalah yang disajikan masih sangat luas, sehingga perlu dilakukan penyempitan masalah. Masalahnya dipersempit ke keterbatasan waktu, anggaran, keterampilan peneliti dan sumber daya. Penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran, yang membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran bahasa Bali khususnya materi aksara Bali yang selaras dengan pada Pengembangan Multimedia Interaktif *Mesari* (Melajah Aksara Bali) berbasis Kearifan Lokal untuk siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara tahun Pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan batasan masalah yang dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara?
2. Bagaimanakah validitas dari pengembangan multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara tahun pelajaran 2021/2022 .
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara bali) berbasis kearifan lokal untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, kegunaan penelitian ini adalah untuk mendukung landasan teori pengembangan multimedia pembelajaran yang dapat membangkitkan kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan student center dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif ini memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna, siswa mendapatkan suasana baru saat belajar, yang mempengaruhi pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi yang dijelaskan.

- b) Bagi Guru

Sarana yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan proses belajar bagi siswa, membantu guru dan mendukung mereka dalam memberikan materi pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, aktif, kreatif dan

bermakna. Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru diharapkan dapat mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna untuk memudahkan proses pembelajaran bagi guru.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media, agar media yang dikembangkan bermanfaat dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai map sekolah dalam proses peningkatan mutu pendidikan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan untuk memotivasi diri sendiri, sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian sejenis, serta masukan untuk pengembangan media yang lebih inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara tahun pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Dalam multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) ini ditunjuk pada mata pelajaran bahasa Bali kelas VII tentang materi aksara Bali, yang terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran

hingga evaluasi yang dikemas dalam format HTML atau *Website* sehingga memudahkan digunakan dalam berbagai *platform*.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini adalah produk ini lebih menekankan pada topik aksara bali, dari hasil perbandingan media penelitian sebelumnya oleh (Wiweka, dkk. 2021) dan (Nida, dkk. 2020), yang masih kurangnya kejelasan dari topik aksara bali yang dipaparkan dimana hanya memaparkan sekilas tentang aksara bali, serta media tersebut masih dalam berbentuk fisik . Oleh karena itu, produk ini akan menjelaskan lebih dalam mengenai topik aksara bali yang dikemas dalam bentuk HTML atau link website yang berisi gambar tulisan aksara bali beserta cara pengucapannya dalam bentuk audio, contoh kosa kata aksara bali yang bertema kebudayaan dibali, tampilan yang sesuai dengan tema kearifan lokal, dan lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media dalam bentuk fisik.

4. Software

Dalam pengembangan produk multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal ini menggunakan *Software Articulate Storyline 3* sebagai software utama dengan bantuan beberapa software lain seperti, *Microsoft Office Word*, *Audacity*, dan *Adobe Photoshop CC 2018*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi pada November 2021, pembelajaran online yang dilaksanakan pada masa pandemi ini lebih menekankan kepada siswa untuk belajar mandiri sehingga ini menunjukkan bahwa pentingnya media ini dikembangkan, Pembelajaran dilakukan dengan pemberian tugas dan penyampaian materi dengan

cara merekam materi pada kertas kemudian foto dan sharing di grup whatsapp sehingga menyulitkan siswa dalam memahami isi materi.

Dari permasalahan tersebut, peneliti dan guru mata pelajaran melakukan diskusi yang mendapatkan hasil yaitu dengan membuat sebuah media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mampu untuk mengembangkan sifat suka terhadap kebudayaan lokal terutama dalam topik aksara bali kelas VII yang dianggap sangat sulit untuk dikuasai. Dengan hasil diskusi yang sudah didapatkan peneliti menyimpulkan untuk dibuatkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan topik aksara bali kelas VII.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi pengembangan

1. Multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa bali.
2. Multimedia interaktif *Mesari* (melajah aksara Bali) berbasis kearifan lokal ini dimaksudkan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memahami mata pelajaran bahasa Bali dan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan khususnya pada mata pelajaran Aksara Bali.
3. Untuk menambah ketertarikan, motivasi belajar siswa, serta memberikan learning experience yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

- a. Media yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara sehingga media yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara.
- b. Media yang dikembangkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Negara.
- c. Situasi dan kondisi COVID-19 menyebabkan ditiadakannya uji lapangan, sehingga peneliti hanya sampai pada validitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses dalam membuat produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar mendapatkan produk media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran..
2. Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
3. Kearifan lokal adalah pengalaman masyarakat tertentu yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yang mendapatkan nilai-nilai tertentu dari pengalaman tersebut dan belum tentu juga masyarakat di wilayah lainnya mengalami pengalaman yang dengan masyarakat lainnya.

4. Model ADDIE adalah model yang digunakan dalam merancang konten digital, model ini terdiri dari 5 langkah, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*.

