

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pesatnya laju pertumbuhan dibidang teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dalam sepuluh tahun terakhir telah membawa perubahan yang sangat besar dalam bidang pendidikan. teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Teknologi semakin banyak digunakan diberbagai industri untuk mempermudah pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan nasional yang baik wajib menyajikan pembelajaran yang bermutu sebab pembelajaran bertujuan mentransfer tata nilai serta keahlian kepada pihak lain sehingga diharapkan bisa mencari serta menghasilkan suatu yang baru.

Teknologi ialah hasil dari pertumbuhan ilmu pengetahuan, yang terjalin di dunia pembelajaran. Oleh sebab itu, telah selayaknya pembelajaran sendiri juga menggunakan teknologi agar membantu penerapan pendidikan. Menurut Tondeur et al dalam (Lestari, 2018) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan didalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran. Teknologi digital bagi dunia pendidikan seharusnya diartikan dengan ketersediaanya fasilitas atau sarana yang mengintegrasikan teknologi yang dapat dipakai untuk menunjang kemajuan program pendidikan. Pemanfaatan

teknologi digital dalam bidang pendidikan sudah sangat diharapkan dapat membantu meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran. Namun kurangnya pemanfaatan sarana serta fasilitas pendidikan yang mengintegrasikan teknologi pada dunia pendidikan mengakibatkan kegiatan pembelajaran berjalan kurang efektif. Salah satu faktor ketidakefektifan dalam dunia pendidikan terjadi karena kurang menariknya media pembelajaran serta rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru abad 21 memiliki peran yang tidak hanya bertugas untuk berbagi pengetahuan namun juga sebagai fasilitator dan motivator yang memiliki tugas aktif untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi aktif dari diri siswa (K. Agustini et al., 2019). Pada era digital ini memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajaran pada lembaga pendidikan sangatlah penting sehingga guru tidak hanya memiliki kemampuan pedagogis dan konten pengetahuan namun juga harus didorong dengan memadukan semua komponen tersebut dengan teknologi. Laju perkembangan teknologi digital yang sangat cepat membawa dampak bagi pendidik dan pelaksana pendidikan untuk selalu memperbaharui kemampuan dalam mengimplementasikan teknologi untuk dijadikan sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini searah dengan adanya perbaharuan kurikulum yaitu K-13 yang memiliki tuntutan agar guru dapat mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun faktanya masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan dan memadukan teknologi dalam kegiatan belajar dikelas, pendidik masih dominan menggunakan pembelajaran klasik (konvensional) dalam penyampaian materi. (K. Agustini et al., 2019).

Menurut Djamarah (1996) dalam (Palera et al., 2020), Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena metode ini telah lama digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran konvensional sering kali disertai dengan penjelasan dan latihan. Menurut (Delisda & Sofyan, 2014) proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional menyebabkan kegiatan pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif sehingga pembelajaran menjadi cenderung monoton. Kurang efektifnya metode pembelajaran konvensional berimbas pada kurangnya hasil belajar siswa. Selain itu (Admadja & Marpanaji, 2016) menyebutkan guru sebaiknya mengupayakan pembaharuan media pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang telah ada. Media memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini kreativitas guru sangat diharapkan bisa memotivasi siswa untuk belajar (Widiasih, Widodo, & Kartini, 2018). Pemakaian media dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab lewat media, siswa bisa memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu peserta didik akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan jika semakin banyak siswa memakai indra yang dimilikinya, maka suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberikan beberapa manfaat diantaranya yaitu: (1) guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hubungan dengan siswa. (2) Membuat pembelajaran lebih menarik. (3) Belajar lebih interaktif. (4) Menghemat waktu dalam proses pendidikan. (5) Belajar bisa dilakukan kapan

saja dan dari mana saja. (6) Meningkatkan hasil belajar siswa (7) Sikap baik yang muncul pada diri siswa terhadap pembelajaran. (Situmorang, *et al.*, 2006).

Media pembelajaran adalah suatu alat penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi (Hamdan, 2020). Dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berupa teknologi digital. Melalui media pembelajaran pendidik dapat menyalurkan informasi berupa materi yang akan diberikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, seperti media pembelajaran audio, visual, audio visual, cetak, animasi, media interaktif dan sebagainya. Pada hal ini jenis-jenis media pembelajaran diatas dapat digabungkan menjadi satu, yang sering disebut sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Menurut buku (Dwi Surjono, 2017) Multimedia pembelajaran interaktif adalah alat pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran dengan mengkombinasikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, game, simulasi secara selaras untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mana dapat secara aktif berinteraksi langsung dengan media.

Pada masa ini pendidikan mengalami dampak pandemi COVID-19 yang mana SMP Negeri 4 Singaraja juga terkena dampak dari pandemi COVID-19 ini. Pandemi COVID-19 menyebabkan proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan sistem pembelajaran berupa *audio conference* melalui media *whatsApp*, selain itu proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *LMS (Learning Management System)* yaitu *Google Classroom*. Namun kegiatan pembelajaran lebih sering dilakukan dengan sistem pembelajaran yang berupa *audio conference*

melalui media *whatsApp*. Kegiatan pembelajaran selama ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* yang mana siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Singaraja, terdapat kekurangan dalam kemampuan guru mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sehingga dalam menjelaskan materi guru menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa pembelajaran ceramah yang didukung dengan sarana buku paket. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan dan sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan kurang meningkatnya hasil belajar peserta didik dikarenakan minat belajar peserta didik yang rendah. Selain itu, pendidikan saat ini masih terkena dampak pandemi yang menyebabkan proses belajar masih dilakukan secara daring bahkan pertemuan tatap muka masih berjadwal sehingga akan membuat peserta didik enggan dalam mengikuti proses pembelajaran, ditambah media pembelajaran yang digunakan berupa penjelasan yang disampaikan melalui *voice note WhatsApp* yang mana peserta didik akan mendengarkan dan memahami bahkan menjawab pertanyaan pada media pembelajaran tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan kurang menariknya media pembelajaran tersebut membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar dan tentunya akan menurunkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Kegiatan observasi juga dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan peserta didik yang memperoleh hasil 92,5925% dari 27 siswa kelas VII kurang memahami dengan baik pembelajaran yang disampaikan guru dan 92,5925% siswa menginginkan guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta 92,5925% siswa menyatakan membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif agar senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, oleh sebab itu penerapan media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Hasil respon yang didapatkan bersumber pada observasi terhadap peserta didik dilihat pada *lampiran*. Kegiatan observasi juga tidak hanya melakukan analisis pada kebutuhan peserta didik namun juga melakukan analisis terhadap hasil belajar siswa yang memperoleh hasil 27% dari 33 siswa kelas VII yang memperoleh nilai di atas KKM dan 73% dari 33 siswa kelas VII memperoleh nilai di bawah KKM yang seharusnya diharapkan guru 100% siswa memperoleh nilai di atas KKM. Data hasil belajar yang didapatkan bersumber dari hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris yang dapat dilihat pada *lampiran*.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik sebagai alat penunjang guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dipertegas dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Handini et al., 2022) mengenai pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada yang memperoleh hasil ditemukan adanya peningkatan hasil

belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 78,06 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 72,96. Media pembelajaran interaktif ini sangat dibutuhkan dengan harapan dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab jika menggunakan media siswa dapat memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu siswa akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat (Situmorang, *et al.*,2006). Dalam proses pembelajaran selain media yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran juga perlu adanya model dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat diharapkan mampu meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa inggris yakni *discovery learning*. Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang mana peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahuinya serta tidak melalui pemberi tahaun, tetapi peserta didik menemukan sendiri menurut (Cahyo.,2013:100). Berdasarkan penjelasan dari permasalahan diatas, salah satu solusi yang memadai untuk kasus diatas ialah dengan merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning*. Keberhasilan media yang dirancang dengan baik bertujuan agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dan sasaran pendidikan bisa ditingkatkan. Peneliti memiliki tujuan merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software adobe animate. Oleh sebab itu penulis melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery***

learning pada mata pelajaran bahasa inggris materi descriptive text di SMP Negeri 4 Singaraja”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Singaraja?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka adapun tujuan dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media interaktif dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Singaraja.

1.4. BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran bahasa inggris Di SMP Negeri 4 Singaraja adalah sebagai berikut.

1. Materi pelajaran pada penelitian yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris materi descriptive text di semester genap kelas VII.
2. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Singaraja dengan mengambil subjek di kelas VII mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 4 Singaraja, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan landasan teoritis pemecahan suatu masalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa baik secara daring maupun luring. Pengembangan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu memperlancar proses pembelajaran dan menambah motivasi belajar peserta didik agar peserta didik dapat menguasai serta memahami materi pembelajaran. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan, khususnya pada bidang penelitian Research and Development (R&D).

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Media ini diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung sarana dan prasarana sehingga menambah kualitas pendidikan.

b. Manfaat Bagi Guru

Adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran bahasa Inggris ini diharapkan dapat digunakan sebagai media penunjang, yang dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan cepat memahami materi, serta mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih semangat, dan memiliki atensi yang lebih dalam mengikuti pembelajaran.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat oleh peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dibangku perkuliahan, serta dapat menambah wawasan dan skill tentang cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning untuk mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.