

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah. Deskripsi dari masing-masing komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang semakin pesat, kecanggihan teknologi sudah tidak bisa dihindari lagi. Pada era modern ini, peningkatan kualitas pendidikan harus terus diperbaharui. Menurut Liew (2020) dilihat dari sudut pandang pendidikan, penyebaran pengetahuan teknologi informasi yang semakin vital dan relevan kepada pelajar di lembaga pendidikan dan masyarakat secara keseluruhan, mengingat teknologi digital menyebar di semua aspek kehidupan saat ini. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sangat dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran tentunya memiliki peran yang sangat penting untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima serta dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh guru.

Menurut Daryanto dalam Hamid (2020:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu meliputi manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan

untuk menyampaikan serta menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Menurut Sumiharsono (2017:11) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran antara lain.

1. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
2. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
3. Penggunaan media pembelajaran integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
4. Media pembelajaran bukan sekadar pelengkap atau alat hiburan;
5. Media pembelajaran digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menangkap penjelasan yang diberikan oleh guru; dan
6. Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran tentunya terdapat proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu "*Communicare*" artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan meliputi ide, gagasan, materi pelajaran dari satu pihak kepada pihak lainnya agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya (Rusman, 2013:80).

Faktor-faktor yang dapat menghambat proses komunikasi antara lain hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan. Hambatan psikologis seperti minat, sikap, intelegensi, motivasi, kepercayaan diri, gaya belajar, dan sebagainya. Perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan merupakan contoh hambatan kultural. Hambatan lingkungan adalah hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi dari keadaan sekitar. Pembelajaran di tempat yang sejuk dan nyaman tentu akan berbeda dengan pembelajaran di tempat yang panas dan bising (Suartama, 2016:13). Oleh karena itu, lingkungan belajar harus cukup fleksibel dan penggunaan media harus dipilih dengan cermat untuk pembelajaran yang efektif (Ceken, 2022).

Penggunaan teknologi yang optimal dalam pengajaran bahasa dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik, seperti menciptakan lingkungan dimana lebih banyak peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Farahian, 2022). Di Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama yang dipelajari sebagai mata pelajaran wajib dari sekolah menengah pertama hingga perguruan tinggi. Tidak dapat dipungkiri jika sampai saat ini bahasa Internasional pertama yang banyak digunakan adalah bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris menjadi sangat penting karena hampir semua sumber informasi global dalam berbagai aspek kehidupan menggunakan bahasa Inggris. Pembelajaran dan pemahaman bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Dengan mempelajari bahasa Inggris, seseorang akan terbuka wawasan dan pengetahuannya secara internasional. Dalam hal ini, penggunaan bahasa Inggris menjadi alat komunikasi yang penting. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan,

dan lain sebagainya. Salah satu upaya Pemerintah Indonesia dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan cara memperkenalkan bahasa Inggris lebih awal di lembaga pendidikan formal, yakni dimulai dari sekolah dasar (Purnaningsih, 2017:34).

Dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, setiap guru dituntut untuk mempersiapkan segala kegiatan yang menunjang keberhasilan pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan efisien. Guru harus bisa merancang media pembelajaran serta mengetahui fungsi dan kegunaannya. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang hanya terfokus pada papan tulis saja. Dalam suatu pembelajaran peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran yang berperan aktif untuk memahami pembelajaran baik secara fisik maupun secara mental dengan menggunakan potensi yang ada secara optimal. Tugas guru adalah memastikan peserta didik aktif dan mampu memahami materi pembelajaran (Rikawati dan Sitinjak, 2020).

Dilihat dari hasil penilaian harian bahasa Inggris di kelas VIII M, standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VIII yaitu 66 namun, mengacu pada standar KKM nasional yaitu 75. Adapun 65% dari peserta didik masih di bawah standar minimum KKM, sedangkan 35% dari peserta didik mampu melebihi standar KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik diketahui bahwa pembelajaran di kelas belum sepenuhnya dapat berjalan optimal dan efektif. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas agar lebih efektif.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Nilai Bahasa Inggris Kelas VIII

Jumlah nilai di atas KKM Nasional	12 orang
Jumlah nilai di bawah KKM Nasional	22 orang
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	66
Rata-rata nilai peserta didik	72,44

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 November 2021 dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris yaitu Ibu I Gusti Agung Ayu Asrini, S.Pd, bahwa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas yang dilakukan di kelas VIII masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan sumber belajar juga masih terbatas pada bahan cetak seperti buku paket dan LKS.

Selain itu, pada hasil observasi pada tanggal 23 November 2021 terkait proses pembelajaran di kelas, diketahui bahwa peserta didik dapat menyimak materi yang disampaikan guru dengan baik meskipun tidak semua peserta didik dapat memahami langsung materi tersebut. Beberapa peserta didik masih merasa malu ketika guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab, padahal kenyataannya peserta didik mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Analisis kebutuhan dapat diketahui dari hasil observasi, dimana tersedianya fasilitas penunjang pembelajaran seperti proyektor dan stop kontak yang tersedia di setiap ruangan. Selain itu, fasilitas laptop juga dimiliki oleh setiap peserta didik mulai dari kelas VII sampai kelas IX di SMP Negeri 2 Kuta Utara. Hal tersebut yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan pengembangan multimedia interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Kuta Utara.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun solusi yang dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan media yang menarik dan interaktif agar dapat digunakan siswa dengan mudah. Melalui multimedia interaktif berpendekatan kontekstual, peserta didik diharapkan dapat mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Suhailah (2021) yang menyatakan bahwa perlu adanya media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa *powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Dewi, 2021). Solusi yang penulis sajikan dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang dialami oleh guru dan peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran masih terbatas pada metode ceramah.
3. Peserta didik belum mencapai kompetensi kognitif yang telah ditetapkan, hal tersebut dilihat dari hasil belajar peserta didik yang masih rendah.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dengan menitikberatkan pada multimedia interaktif power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas. Dalam hasil penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023” lebih memfokuskan pada pengembangan media *power point* interaktif meliputi materi “*Degree of Comparison*” pada kelas VIII SMP Kurikulum 2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara?
2. Bagaimana hasil uji validitas produk multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara?
3. Bagaimana efektivitas produk multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas produk multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kuta Utara.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis pengembangan multimedia interaktif berbasis *power point* dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu-ilmu pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan multimedia dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran bahasa Inggris dengan bantuan multimedia interaktif berbasis *power point*.

2) Bagi Guru

Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran lebih lanjut dengan model-model yang bervariasi.

3) Bagi Kepala Sekolah

Dapat menjadi bahan untuk mengarahkan guru-guru dalam membuat multimedia yang interaktif.

4) Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi sumber rujukan, referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan produk agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan penulis kembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *power point* pada mata pelajaran bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan materi *Degree of Comparison*. Pengembangan produk tersebut adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berpendekatan kontekstual diterapkan dalam kehidupan nyata yang termuat pada materi dan evaluasi produk pengembangan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis *power point* didesain dengan beberapa menu, gambar, animasi, suara, yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Multimedia interaktif didukung dengan berbagai pilihan menu seperti menu petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil pengembang media, dibuat interaktif agar dapat memberikan kemudahan akses untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
4. Multimedia interaktif berbasis *power point* dapat dijalankan dalam perangkat komputer dengan menggunakan *Microsoft Office 2016* terutama *microsoft power point 2016*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini perlu diteliti dan dikembangkan lebih lanjut, karena dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara pada mata pelajaran bahasa Inggris terdapat fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti tersedianya proyektor LCD dan stop kontak. Meskipun di beberapa kelas, fasilitas tersebut tidak dapat dimanfaatkan dengan baik karena dalam keadaan rusak akibat tidak pernah digunakan selama pembelajaran daring. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa peserta didik kurang memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Inggris sehingga materi yang dijelaskan kurang tersampaikan dengan baik. Pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik agar termotivasi mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut.

1. Guru dan peserta didik sudah memiliki keterampilan dalam menjalankan perangkat elektronik, seperti smartphone, PC, dan laptop.
2. Guru dan peserta didik sudah memiliki fasilitas pembelajaran yaitu laptop.
3. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapa pun.

Keterbatasan pengembangan pada pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

1. Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan multimedia interaktif disesuaikan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kurikulum 2013 untuk SMP/MTs.
2. Produk yang dikembangkan sebagai media tambahan dalam belajar agar peserta didik tidak bosan.

1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain ke dalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan. Di dalam kawasan teknologi pendidikan, domain pengembangan didasari oleh teori desain dan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Kawasan pengembangan dapat dikategorikan dalam desain teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer dan teknologi terpadu (Seel and Richey, 1994).

2. Multimedia Interaktif

Multimedia memiliki arti bermacam-macam dan medium yang artinya sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Mayer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Interaksi dalam multimedia interaktif merupakan salah satu fitur yang memungkinkan pembelajaran yang aktif, tidak hanya melihat atau mendengar tetapi juga melakukan sesuatu.

3. Berpendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual yaitu, konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan dan penilaian autentik (Trianto, 2008:20).

4. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris digunakan sebagai suatu alat untuk berkomunikasi dalam berbahasa asing. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbahasa.

5. Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus didukung oleh pendekatan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah pendekatan kontekstual (Buchori, 2019). Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing hendaknya dikemas sedemikian rupa sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk mempelajarinya. Hal tersebut dapat ditunjang dengan alat bantu mengajar yang menarik, seperti gambar, video, animasi, *software* pembelajaran, dan media pembelajaran lainnya, agar terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

