

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Self efficacy sangat diperlukan seseorang, termasuk mahasiswa. *Self efficacy* adalah keyakinan seorang dalam menyelesaikan sesuatu agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Gutiérrez-Braojos, C., 2015; Hasan, dkk., 2020; Marasabessy, 2020; Herzamzam, 2021). *Self efficacy* yang memadai serta mendapat dukungan yang cukup dari pihak keluarga dan pihak sekolah membantu mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemandirian, keyakinan, dan kepercayaan diri untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas akademik dan nonakademik. Bandura (2015) menjelaskan melalui *social cognitive theory*, yakni konstruksi *self efficacy* sebagai keyakinan individu pada kapasitas diri ketika mengerjakan sesuatu sehingga mencapai kinerja atau tujuan yang ditentukan. *Self efficacy* ini berkaitan dengan penilaian diri dapat melakukan hal baik atau buruk, bisa atau tidak dalam mengerjakan sesuatu. Tindakan seseorang itu merupakan hubungan timbal balik antara individu, lingkungan, dan perilaku. *Self efficacy* ini merupakan komponen penting dalam teori kognitif sosial yang umum. Hal tersebut berkaitan dengan penilaian kemampuan yang dimiliki oleh seseorang saat ingin mencapai tujuannya sehingga berfungsi sebagai anteseden dalam mencapai prestasi di bidang tertentu (Tomás, 2020). *Self efficacy* memberikan pengaruh positif dan signifikan serta memiliki hubungan erat dengan pencapaian prestasi akademik (Hoigaard, 2015; Cha, 2020; Sidik dan Gandi, 2021).

Peserta didik, terutama mahasiswa masih mengalami kesulitan menumbuhkan sikap *self efficacy*. Mahasiswa masih kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan, terutama dalam pembelajaran. Biasanya, mahasiswa akan lebih memilih tugas-tugas yang mudah, lalu sedang, dan sulit sesuai dengan yang disusun menurut tingkat kesulitan dan sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan bisa untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut dengan baik. Sebagai contoh, mahasiswa akan mudah menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan mempelajari kosa kata yang baru dalam bahasa Indonesia, sebagai contoh kata *akselerasi*, *taklimat*, *unduh*, *unggah*, *gawai*, *solfatara*, dan sebagainya. Lalu, pada konteks tataran tugas level sedang, mahasiswa akan mulai tidak percaya diri dengan kemampuan bila diminta menyusun kosa kata baru itu dalam kalimat sederhana. Akhirnya, mahasiswa akan menurun drastis keyakinan diri yang dimiliki bila diberikan tugas-tugas yang kompleks, seperti menulis esai yang berkaitan dengan topik tertentu. Contoh yang lain, mahasiswa belum mampu mengerjakan tugas menganalisis materi tertentu sesuai dengan permintaan dosen. Mereka cenderung mampu mengerjakan tugas menjawab pertanyaan sederhana dan juga menghafal dibandingkan menganalisis materi tertentu.

Berikutnya, beberapa mahasiswa masih susah melakukan tugas-tugas dalam bidang atau rentang yang luas (generalisasi) dan sebagian juga bisa melaksanakan rentang tugas yang spesifik. Mahasiswa akan merasa percaya diri saat berbicara di depan keluarga atau teman dekat bila topiknya dipahami dengan baik. Keyakinan mahasiswa akan menurun bila diminta berbicara sendiri di depan kelas yang audiensnya adalah teman sekelas. Bahkan, mahasiswa semakin tidak percaya diri

berbicara di depan kelas bila audiensnya semakin banyak dan berbeda atau tidak dikenal. Yang terakhir, mahasiswa belum memiliki kepercayaan atau keyakinan diri yang kuat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran. Sebagai contoh, umumnya, mahasiswa belum memiliki kepercayaan diri bila diminta untuk menyampaikan ide di depan kelas atau berbicara di depan kelas dengan topik tertentu. Selain itu, mahasiswa memperlihatkan ketidaksiapan dalam menghadapi ujian atau tes. Ini terlihat dari gerak tubuh yang tidak nyaman dan muncul kecemasan pada mahasiswa, terlebih menghadapi soal yang sulit. Apabila belajar saat menjelang ujian, mahasiswa akan menunjukkan *self efficacy* yang kuat. Sebaliknya, bila tidak belajar, mahasiswa akan menunjukkan *self efficacy* yang rendah.

Ketiga aspek permasalahan yang dialami oleh mahasiswa dalam pembelajaran sesuai dengan konsep *self efficacy* yang melibatkan tiga aspek, yakni *magnitude/level* atau besaran atau tingkatan kesulitan tugas yang dihadapi oleh peserta didik, *generality* atau luas bidang/rentang tugas yang dapat diselesaikan oleh peserta didik, dan *strength* atau kekuatan/keyakinan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Bandura, 2015; Herzamzam, 2021). Permasalahan ini juga teruraikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sidik, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa. Ini ditunjukkan dengan tiga dimensi *self-efficacy* yang berada pada kategori tinggi: *magnitude*, *generality*, dan *strength*. Ketiga dimensi ini menunjukkan cara mahasiswa bertindak cepat dan responsif ketika menghadapi

masalah belajar yang dianggap sulit dan membutuhkan pemikiran tingkat tinggi (HOTS), giat, dan percaya diri untuk mencapai tujuan mereka.

Di samping kemampuan *self efficacy* ini, keterampilan menyimak juga penting bagi kehidupan, termasuk mahasiswa. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar atau fondasi utama dan aspek kritis pada pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa. Keterampilan ini sering dikaitkan dengan kegiatan mendengar dan mendengarkan (Hijriyah, 2016). Ketiga istilah itu berbeda. Istilah mendengar itu adalah dapat menangkap suara (bunyi) dengan telinga; tidak tuli. Kalau mendengarkan itu, mendengar akan sesuatu dengan sungguh-sungguh; memasang telinga baik-baik untuk mendengar (KBBI *online*, 2023). Istilah menyimak itu mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan secara sengaja serta melibatkan pemahaman secara ekstensif dan intensif.

Keterampilan menyimak ini berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menerima dan memahami informasi secara efektif saat mendengarkan (Maridjo, 2014 dan Utami, 2022). Kegiatan ini melibatkan beberapa tahapan, seperti penerimaan, pengidentifikasian, penginterpretasian, pemahaman, pengevaluasian, dan pemberian respons terhadap pesan yang disampaikan melalui berbagai saluran suara, seperti pidato, rekaman audio, audio visual, atau percakapan sehari-hari. Keterampilan menyimak mencakup kemampuan memahami kata-kata, makna kontekstual, intonasi, serta nuansa ekspresi yang terkandung dalam ucapan. Dengan demikian, keterampilan ini dianggap penting karena selain sebagai dasar penguasaan suatu bahasa, juga sebagai dasar penguasaan komunikasi lisan

(keterampilan berbicara) dan penguasaan sistem fonologi (Doludea, dkk., 2018 dan Alyaqhuta, 2023).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Fatmawati, 2018; Tarigan, 2018; dan Perayani dan Rasna, 2022). Semua keterampilan ini saling terkait dan memiliki hubungan satu sama lain. Keterampilan berbahasa dimulai dengan menyimak dan berbicara, kemudian baru membaca dan menulis. Namun, kekhawatiran saat ini adalah bahwa keterampilan menyimak sering diabaikan dan dianggap kurang penting dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Fenomena ini serupa terjadi di daerah Yordania terkait keterampilan menyimak yang terabaikan dalam pembelajaran. Abu-Mwais dan Smadi (2017) dan Al-Husban (2020) menyampaikan bahwa

“in Jordan students finish their study after 12 years of studying English language without being able to comprehend spoken text by a native speaker, this is due to the way of learning Listening comprehension, that is, teachers read the scripts and translate them, and teachers do not teach students' listening skills. This leads to reducing the interest and the motivation of students towards this skill”.

Konteks itu bermakna bahwa di Yordania, siswa itu dapat menyelesaikan studi setelah 12 tahun mempelajari bahasa Inggris tanpa mampu memahami teks lisan yang diucapkan oleh penutur asli. Hal ini terjadi disebabkan oleh cara pembelajaran pemahaman *listening* (menyimak), yaitu guru selalu membacakan naskah dan menerjemahkannya. Guru tidak mengajarkan keterampilan menyimak siswa. Ini menyebabkan berkurangnya minat dan motivasi siswa terhadap keterampilan tersebut.

Padahal, menurut beberapa penelitian terdahulu, keterampilan berbahasa itu dapat terlatih melalui keterampilan menyimak dan sebagian besar aktivitas manusia berawal dari keterampilan menyimak ini (Irawan, dkk., 2018). Aktivitas menyimak bahasa memiliki korelasi (hubungan) yang positif dengan kemahiran (prestasi) berbahasa. Nantinya, kegiatan menyimak dalam pembelajaran mata kuliah menyimak ini akan dikolaborasikan dengan keterampilan berbahasa lainnya sehingga keterampilan menyimak tidak hanya dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang reseptif tetapi juga bersinergi dengan keterampilan yang produktif.

Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pendidikan Ganesha sering menghadapi beberapa permasalahan umum dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Setelah diamati melalui kegiatan observasi dan hasil evaluasi belajar, beberapa permasalahan tersebut melibatkan faktor-faktor sebagai berikut. Pertama, mahasiswa mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokus perhatian saat menyimak. Gangguan internal atau eksternal, seperti pikiran yang melayang atau kebisingan di lingkungan sekitar dapat menghambat kemampuan memahami pesan dengan baik. Selain itu, mahasiswa tidak bisa menjawab pertanyaan dengan baik yang berkaitan dengan materi yang disimak saat diberikan tes menyimak. Kedua, ada ketidakpahaman terhadap kosa kata atau pengetahuan topik tertentu sehingga dapat membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan. Ini dapat disebabkan oleh kurangnya persiapan atau pemahaman awal terkait materi yang dibahas. Ketiga, aspek-aspek nonverbal, seperti intonasi, ekspresi wajah, atau bahasa tubuh juga dapat menjadi tantangan. Mahasiswa kesulitan menangkap nuansa pesan yang

disampaikan oleh pembicara, dalam hal ini dosen melalui elemen-elemen ini. Sebagai contoh, dosen mendiktekan kata tertentu dengan menggunakan intonasi pemberitahuan dan pertanyaan, mahasiswa belum bisa membedakan hal itu. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh tidak dapat dilakukan dengan baik oleh mahasiswa saat dosen menugasi untuk mengungkapkan kembali isi bahan simakan setelah melakukan kegiatan menyimak. Keempat, minimnya motivasi terhadap topik atau metode penyampaian dapat memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menyimak. Kurangnya minat terhadap materi pembelajaran dapat membuat mereka kurang termotivasi untuk mendengarkan dan menyimak dengan serius. Kelima, selama ini, pelatihan keterampilan menyimak belum dilakukan secara terus-menerus atau kontinu dan durasi yang diperlukan cukup lama untuk membuat mahasiswa terampil. Mahasiswa yang kurang terbiasa mendengarkan atau tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan keterampilan menyimak akan mengalami kesulitan dalam mengasah kemampuannya. Keenam, kurangnya strategi mendengarkan, beberapa mahasiswa tidak memiliki strategi mendengarkan yang efektif, seperti mengidentifikasi ide pokok, membuat catatan, atau menangkap poin-poin kunci. Ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam memahami dan menyaring informasi yang relevan. Ketujuh, belum adanya media pembelajaran yang relevan dalam mendukung pembelajaran menyimak. Selama ini, dosen pengampu mata kuliah menyimak hanya melakukan adaptasi terhadap media pembelajaran yang diunduh pada media *youtube*. Media *youtube* masih dianggap sebagai salah satu media yang mudah diakses dan digunakan oleh dosen pengajar mata kuliah ini tanpa harus berpikir susah untuk membuat media pembelajaran.

Pandangan ini selaras dengan yang disampaikan oleh Darmayanti (2018), yang mengungkapkan bahwa media *youtube* dapat dijadikan dan digunakan sebagai alat pengajaran untuk menyebarkan informasi kepada siswa, pasien, dan keluarganya. Melalui pemanfaatan video interaktif, seperti *youtube* ke dalam pembelajaran, dapat ditingkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan peserta didik (Artika, dkk., 2021). Oleh karena itu, media *youtube* dianggap mempermudah proses pembelajaran.

Untuk dapat melihat gambaran hasil belajar mahasiswa berkaitan dengan permasalahan di atas, disajikan data dukung kuantitatif hasil belajar mahasiswa. Berikut data dukung kuantitatif yang menggambarkan hasil belajar mahasiswa semester 1 periode tahun 2023/2024 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha saat melaksanakan pembelajaran Menyimak. Data kuantitatif hasil belajar menyimak mahasiswa kelas 2A, yaitu nilai rerata sikap dan partisipasi adalah sebesar 87, rerata nilai tugas adalah 72, rerata nilai ujian tengah semester adalah 71, dan rerata nilai ujian akhir semester adalah 69 dalam pembelajaran mata kuliah Menyimak. Nilai rerata pada mahasiswa kelas 2B, yaitu rerata nilai sikap dan partisipasi adalah 85, rerata nilai tugas adalah 73, rerata nilai ujian tengah semester adalah 65, dan rerata nilai ujian akhir semester adalah 64. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa terkait pembelajaran menyimak masih kurang dan perlu diperbaiki serta ditingkatkan.

Dalam kaitan dengan pembelajaran menyimak, *self efficacy* penting diperhatikan sebab akan memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang dicanangkan. Peserta didik, terutama mahasiswa yang memiliki *self efficacy* rendah

menunjukkan perilaku mudah menyerah dalam menyelesaikan soal menyimak. Perilaku tersebut juga muncul saat mahasiswa mendapatkan informasi suatu materi yang dianggap sulit sehingga mahasiswa kurang aktif bertanya dan cenderung tidak memiliki keyakinan dapat mempelajarinya atau bahkan, memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan persoalan yang diberikan tersebut. Akibatnya, mahasiswa tidak bisa mencapai keberhasilan belajar dalam pembelajaran menyimak. Padahal, kemampuan menguasai pembelajaran menyimak dapat dibentuk melalui pembentukan kemampuan *self efficacy* ini yang dapat dilatihkan secara terus-menerus.

Selama ini, dosen pengampu mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia jarang memberikan permasalahan secara kontinu karena dalam proses pembelajaran, kebanyakan mahasiswa memanfaatkan ingatan dibandingkan memahami konsep. Hal ini mengakibatkan mahasiswa bingung ketika akan menghubungkan informasi yang tersaji dalam soal menyimak dengan konsep yang berhubungan dengan penyelesaian atau pemecahan masalah. Kebanyakan mahasiswa mementingkan jawaban akhir atau final dibandingkan proses penyelesaian masalah. Ini diketahui saat mahasiswa diminta untuk menjelaskan rasional memecahkan masalah itu tidak dapat dilakukan dengan baik. Sebagai contoh, diminta menguraikan perbedaan dan persamaan antara mendengar, mendengarkan, dan menyimak saja mahasiswa lama untuk mencari jawaban tersebut. Terlebih lagi, jika soal yang diberikan berbeda dengan contoh, menyebabkan ketidakyakinan mahasiswa dalam menyelesaikan soal yang sedang dihadapi. Mahasiswa dalam pembelajaran menyimak cenderung menyelesaikan

tugas yang dianggap paling mudah. Ketika dihadapkan atau diberikan persoalan yang sulit, mahasiswa akan membutuhkan waktu yang lama untuk bisa menyelesaikan masalah itu.

Dengan demikian, muncullah opini mahasiswa bahwa pembelajaran menyimak itu tidaklah mudah. Opini itu muncul disebabkan oleh mahasiswa yang enggan bertanya bila mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Mahasiswa lebih memilih diam dan tidak berani bertanya. Seolah-olah ada beban berat yang dihadapi bila mahasiswa bertanya. Keadaan ini berdampak pada *self efficacy* mahasiswa menjadi rendah. Terlebih, bila mahasiswa diminta untuk melakukan secara mandiri dalam menyelesaikan tugas, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai dengan RPS yang telah disusun. Oleh sebab itu, *self efficacy* mahasiswa perlu dibangun dan dilatih sehingga akan memiliki kemampuan atau sikap yang siap menghadapi berbagai pembelajaran yang diberikan. Tingkat *self efficacy* yang tinggi tentu tidak akan menghasilkan kinerja dengan kompetensi yang baik apabila pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan kurang memadai (Tazouti, 2019).

Permasalahan-permasalahan tersebut memberikan peluang yang menarik bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan efektif. Salah satu cara yang menarik adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak. Dengan adanya media pembelajaran itu, permasalahan-permasalahan yang dialami selama pembelajaran menyimak, baik itu berkaitan dengan *self efficacy* dan keterampilan menyimak dapat diminimalisasi oleh pendidik, dalam hal ini dosen tersebut. Agar dapat menyesuaikan media

pembelajaran yang baik dan bermanfaat atau tepat guna, perlu dipersiapkan rancangan atau rencana pembelajaran yang baik. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang baik perlu dibuat atau disusun sebab RPS ini bagian integral atau poin penting yang perlu dipersiapkan oleh pendidik sebelum melakukan pembelajaran agar arah pelaksanaan pembelajaran menjadi jelas dan sistematis. Menurut Nurdin (2017), RPS ini disusun dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang keilmuan tertentu dalam program studi. Untuk dapat membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan dapat menyelenggarakan pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, pendidik perlu mengetahui unsur-unsur persiapan pembelajaran, antara lain analisis kebutuhan peserta didik, tujuan-tujuan yang hendak dicapai, media pembelajaran, berbagai pendekatan dan strategi yang relevan digunakan, serta kriteria evaluasi atau penilaian (Khadijah, 2023). Berkaitan dengan hal itu, RPS mata kuliah Menyimak sudah ideal dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum Merdeka sehingga bisa dilaksanakan dalam pembelajaran oleh dosen pengampu mata kuliah Menyimak yang di dalamnya diatur pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diharapkan akan memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini mahasiswa, terutama dalam pembelajaran atau mata kuliah Menyimak. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikatakan kondusif digunakan untuk

melakukan promosi dan meningkatkan keterampilan berbahasa (McBride, 2009; Godwin-Jones, 2006) dan dalam meningkatkan proses pembelajaran (Dogoriti & Pange, 2013; Hamat, 2019). Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi serta komunikasi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Ashby dalam Rusman, dkk. (2012) menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusi yang kelima. Yang pertama, revolusi itu terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang pendidik, baik itu padepokan, paguron, pesantren, sekolah, dan perguruan tinggi. Yang kedua, revolusi terjadi ketika digunakan tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring ditemukan mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak, seperti buku, modul, dan sebagainya. Revolusi yang keempat terjadi ketika digunakan perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Yang berikutnya adalah revolusi kelima, yaitu pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran,

media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, dkk, 2012; Noverdika, 2021). Peran TIK menjadi sangat penting bagi pendidik dan peserta didik dalam mencari, mengolah, menyimpan, menyajikan, menyebarkan data dan informasi dalam rangka untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Sutama, dkk., 2022). Pada proses pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa perubahan yang dikemas sedemikian rupa dalam media pembelajaran harus dilakukan agar dapat meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak pada mahasiswa dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran Menyimak. Untuk meningkatkan hal itu dengan lebih baik, diperlukan berbagai cara, baik dalam kenyamanan ruang belajar, pemenuhan sarana prasarana pembelajaran, keahlian pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidik dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, dipandang perlu mengembangkan multimedia interaktif, terutama multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning*.

Pemanfaatan sarana ini untuk pendidikan semakin meningkat dan kemajuan sistem ini semakin ditekankan dalam beberapa dekade terakhir (Nazir, Rizvi & Pujeri, 2012). Kemajuan teknologi ini juga memungkinkan untuk mengintegrasikan berbagai media, antara lain teks dan gambar statis dan animasi, narasi aural, foto, dan video ke dalam materi pembelajaran dengan menggunakan teknik visualisasi. Visualisasi merupakan teknik membuat gambar, diagram, atau animasi untuk

mengomunikasikan pesan. Visualisasi biasanya disajikan secara statis, baik dalam lingkungan cetak maupun berbasis komputer. Kini, dapat dianimasikan atau diprogram menjadi dinamis untuk menyajikan dengan jelas gagasan-gagasan abstrak yang tidak terlihat oleh audiens. Penerapan visualisasi melalui *mobile* atau dapat dikatakan sebagai alat bantu visual untuk mendemonstrasikan makna dan menyistematiskan materi yang diajarkan; hal ini dapat memperkuat pemahaman yang lebih baik dan retensi materi yang lebih tinggi (Hart 2003; Roohani, 2015; Okrul, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya bersifat satu arah tetapi bersifat interaktif dan tidak hanya terdiri atas media tunggal melainkan juga multimedia. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan oleh Fikri, dkk. (2018), yakni multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna dan komputer. Berkaitan dengan itu, multimedia interaktif yang dikembangkan ini akan disematkan dalam bentuk *Moodle* sebagai salah satu bentuk *e-learning*.

E-learning merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran pada era digital sekarang ini. *E-learning* terdiri atas dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘elektronik’ dan *learning* yang memiliki pengertian pembelajaran. Menurut Darmawan (2014), *e-learning* itu adalah sistem pendidikan yang memanfaatkan aplikasi elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan media internet, jaringan komputer, dan komputer *stand alone*. Dengan memanfaatkan *e-learning*, proses pembelajaran diharapkan akan lebih dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ada empat manfaat yang bisa didapatkan dalam penggunaan *e-learning*, antara lain: pengalaman pribadi dalam belajar, mengurangi biaya, mudah dicapai dan memiliki kemampuan bertanggung jawab. Pandangan ini senada seperti yang disampaikan oleh Nugroho, dkk. (2019), yaitu sebagai berikut.

“E-learning enables learners to access learning materials anytime and anywhere while at the same time it enriches the learning materials with various learning sources, multimedia learning tools and allows the educators immediately review and revise the materials. E-learning is one of the latest applications in the educational technology that is able to facilitate distance learning, learning process in which the teacher and students are not interacting face to face at the same time and place. Currently, e-learning is part of the most promising and developed issues in the educational institution”.

Ini bermakna *e-learning* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran setiap saat dan di berbagai tempat serta saat yang sama dapat memperkaya materi pembelajaran dengan berbagai sumber belajar, alat bantu pembelajaran multimedia, dan memungkinkan pendidik untuk segera melakukan review dan revisi terhadap materi pembelajaran. *E-learning* merupakan salah satu aplikasi terbaru dalam teknologi pendidikan yang mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, yaitu proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung pada waktu dan tempat yang sama. Saat ini, *e-learning* menjadi bagian dari isu yang paling menjanjikan dan berkembang di dunia pendidikan.

Moodle merupakan sebuah layanan yang berbasis *web* yang memberikan bantuan dalam kegiatan pembelajaran secara *online*. Kepanjangan *Moodle* itu sendiri ialah *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang

memiliki makna sebagai tempat belajar yang dinamis dengan menggunakan model dan berorientasi objek (Natasia, 2020; Riyanto, 2020). Soraya, dkk. (2020) juga mengungkapkan bahwa *Moodle* adalah singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang merupakan salah satu CMS, yang mengkhususkan diri untuk pembelajaran elektronik atau *e-learning* (www.moodle.org). *Moodle* dirancang oleh Martin Dougiamas, kali pertama dirilisnya pada 20 Agustus 2002 yang pada awalnya sengaja didedikasikan untuk lingkungan universitas atau pendidikan tinggi. Ada beberapa alasan kuat digunakan *Moodle* dalam penelitian ini, antara lain *free* dan *open source*, *Moodle* ialah LMS *open source* sehingga semua orang dapat melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan institusi yang menggunakannya.

Moodle didistribusikan secara gratis sehingga tidak membutuhkan dana untuk membeli aplikasi ini, kecuali dana yang dibutuhkan untuk membeli *bandwidth* yang terpakai untuk mendownload 17 MB master *Moodle*; *educational philosophy*, *Moodle* dibangun berdasarkan pengalaman langsung di lapangan dengan latar belakang ilmu pendidikan sehingga *Moodle* mampu mengakomodir hampir semua kebutuhan pendidikan konvensional yang ditransfer dalam wujud *online learning* serta memiliki komunitas yang besar dan saling berbagi. Komunitas pengguna *Moodle* tergabung dalam suatu organisasi www.moodle.org. Setiap pengguna *Moodle* dapat saling berbagi kebermanfaatan dan kendala dalam penggunaan *Moodle*; dan ukuran kecil tetapi memiliki kemampuan maksimal. Dengan ukuran yang kecil (hanya sekitar 17 MB untuk versi *Moodle* 3.1), mampu mengelola aktivitas kegiatan akademik dan pembelajaran hingga seukuran sebuah universitas.

Pembelajaran dengan berbantuan *e-learning* berbasis *Moodle* akan memudahkan dan melancarkan, tidak hanya mahasiswa tetapi juga dosen dalam proses pembelajaran. *Moodle* memiliki banyak fitur. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut, seperti tugas, *quiz*, jurnal elektronik, komunikasi, kolaborasi, survei, serta fitur utama yang dapat mengupload berbagai format materi pembelajaran (Samsuddin, 2013; Utami, 2016; Irawan, dkk., 2018; Astiti, dkk., 2019). Aplikasi *Moodle* sangat baik dan interaktif dalam pembelajaran *online* sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran jarak jauh. *Moodle* dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban *web* atau menggunakan *Smartphone*, PC/Komputer, dan laptop.

Kegunaan *e-learning Moodle* sebagai wadah atau tempat mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, baik tugas dalam bentuk soal pelatihan atau berupa proyek karena dalam *penguploadan* atau pengiriman *file*, mahasiswa dapat *mengupload* berbagai format *file*. Kemudian, mahasiswa dapat mengakses materi pelajaran yang disampaikan melalui media yang telah tersedia. Apabila mahasiswa mengalami kesulitan, dapat mengirimkan pesan melalui menu pesan terkait materi yang belum dipahami. Mahasiswa juga dapat mengikuti *quiz* secara *online* sehingga mampu melatih *self efficacy* yang dimiliki. Penguasaan dan penggunaan teknologi akan menjadi kunci penting dalam mempertahankan eksistensi suatu perguruan tinggi maka pengembangan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran yang berbentuk *e-learning* berbasis *Moodle* sangat perlu dan menjadi sebuah keharusan

untuk dikembangkan. Laman *Moodle* yang digunakan dalam penelitian ini memanfaatkan laman *e-learning* Universitas Pendidikan Ganesha.

Pemanfaatan dan penggunaan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* ini dapat dikolaborasikan dengan basis *Mobile Assisted Language Learning* yang memanfaatkan tidak hanya laptop dan komputer tetapi bisa juga memanfaatkan *handphone* atau telepon selular sebagai alat untuk belajar. Nazir, dkk. (2012) berpendapat bahwa lingkungan multimedia berbasis komputer telah membuka jalan bagi pengajaran yang lebih efektif dan menciptakan *platform* untuk menerapkan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa ini berawal dari CALL (*Computer Assisted Language Learning* atau pembelajaran bahasa berbantuan komputer) kemudian berkembang menjadi SALL (*Self Assisted Language Learning* atau pembelajaran bahasa berbantuan pada kemampuan diri sendiri) dan terakhir pembelajaran bahasa ini berbantuan *mobile* atau dikenal dengan istilah MALL (*Mobile Assisted Language Learning*). MALL ini hadir dengan menawarkan perangkat pembelajaran yang baru bagi generasi milenial dan generasi Z. AbuSa'alek (2014) mengungkapkan bahwa

“the employment of mobile technologies differentiates mobile learning from other forms of learning. Therefore, if learning process happens via or with a mobile device away from traditional learning environment, then it is Mobile assisted language learning”.

Yang memiliki penjelasan, yakni pemakaian teknologi *mobile* membedakan pembelajaran *mobile* dari bentuk pembelajaran lainnya. Jika proses pembelajaran terjadi melalui atau dengan perangkat seluler yang jauh dari tradisional, itu adalah pembelajaran bahasa yang dibantu oleh perangkat seluler.

Keunggulan MALL ini adalah memfasilitasi pembelajaran bahasa secara kontekstual dan otentik (Shadiev, dkk., 2017; Cheng dan Chen, 2022; Lei, dkk., 2022), memanfaatkan lingkungan belajar di berbagai tempat, meningkatkan keterampilan peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk mengatasi kendala spasial dan dan temporal dengan pendidikan yang dipersonalisasi berbiaya rendah dan berkualitas tinggi. Dengan kata lain, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang fleksibel serta materi pembelajaran dari berbagai tempat dan setiap saat sambil secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran mandiri atau kolaboratif (Mihaylova, dkk., 2022; Li, 2023). Pembelajaran dengan mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* ini dimaksudkan bahwa media yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran Menyimak tersebut memanfaatkan aplikasi atau *platform Moodle* yang berbasis *Mobile Assisted Language Learning* atau pembelajaran bahasa berbantuan *mobile*, yang artinya nanti media itu bisa diakses melalui *Moodle* yang bisa dibuka dengan menggunakan perangkat *smartphone* atau HP android dan *IPhone*, laptop, serta komputer sehingga mahasiswa bisa mengakses melalui perangkat yang dimiliki.

Dengan mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning*, diharapkan nantinya menjadi alternatif solusi dalam permasalahan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia saat melaksanakan pembelajaran Menyimak. Pemanfaatan media ini dapat diberlakukan pada pembelajaran secara *online* untuk memudahkan pendidik mengajar pembelajaran Menyimak yang

menerapkan Kurikulum Merdeka, terutama menasar keterampilan abad 21, yakni keterampilan berpikir kritis, berliterasi digital, berkolaboratif, berkomunikasi, dan sebagainya. Jadi, pembelajaran secara daring atau *online* diperbolehkan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan memanfaatkan *e-learning*.

Penelitian yang berkaitan dengan multimedia interaktif, *self efficacy*, dan keterampilan menyimak pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu hanya kajiannya terpisah. Beberapa peneliti terdahulu yang melakukan penelitian relevan atau sejenis, sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dosi, dkk. pada 2019 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman”. Kedua, Qistina, dkk. pada 2019 melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar”. Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Roohani, dkk. pada 2015 dengan judul “Effects of Visualisation and Advance Organisers in Reading Multimedia-Based Texts”. Keempat, penelitian dilakukan oleh Dewi pada 2019 dengan judul “Cognition, Conscience, and Creativity: Multimedia-Based Literature Teaching for Pre-Service Teachers in Indonesia”. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Alzubi, Ahmad pada 2023 dengan judul “The Role of Multimedia Tools in Hashemite Kingdom of Jordan Education Classroom Teaching in the Digital Area”. Keenam, penelitian yang dilaksanakan oleh Cabillon pada 2023 dengan judul “Language Learning Strategies and Social Media Use as Determinants of English Language Skills Self-Efficacy”. Ketujuh, penelitian yang dilaksanakan oleh Yalap dan Gazioglu pada 2023 dengan judul “The Impact of Multisensory Learning Model-Oriented

Storytelling on Listening Self-Efficacy”. Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Kim pada 2022 dengan judul “The Impact of Individual Interest and Proficiency on Self-Efficacy Beliefs in Foreign Language Listening”. Kesembilan, penelitian Graham pada 2022 dengan judul “Self-efficacy and Language Learning- What it is and What it isn’t”. Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Billett, dkk. pada 2022 dengan judul “Australian Teacher Stress, Well-being, Self-efficacy, and Safety during the COVID-19 Pandemic”. Kesebelas, penelitian yang dilaksanakan oleh Nur Alifa dan Setyaningsih pada 2020 dengan judul “Pengaruh Keterampilan Menyimak dan Membaca Cerpen terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen”. Kedua belas, penelitian Mooduto dan Didipu pada 2022 yang berjudul “The Use of The Contextual Learning (CTL) Model to Improve BIPA Students Listening and Speech Skills”. Ketiga belas, penelitian oleh Yustuti, dkk. pada 2023 dengan judul “Development of Listening Skills Evaluation Instruments” atau “Pengembangan Instrumen Evaluasi Keterampilan Menyimak”. Keempat belas, Al-Husban pada 2020 melakukan penelitian yang berjudul “Effects of Employing In-Service EFL Teachers Strategy-Based Instruction on Their Performance of Teaching Listening Comprehension in Amman-Jordan”. Kelima belas, pada 2023, Mai Luu dan Trinh telah melaksanakan penelitian yang berjudul “Listening Errors at Chunk Level in The Case of Vietnamese University Learners of English as a Foreign Language”.

Kelima belas penelitian sejenis itu memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Perbedaan itu terletak pada subjek penelitian, objek penelitian, metode, dan lokasi penelitian sedangkan persamaan ada yang sama-

sama menggunakan multimedia, MALL, mengkaji *self efficacy*, keterampilan menyimak, dan sebagainya. Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* mata kuliah Menyimak pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha. Bentuk yang dikembangkan adalah berupa rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* yang diujicobakan pada pembelajaran menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, terutama kepada mahasiswa semester 1. Multimedia yang dikembangkan tersebut dalam bentuk video drama yang diperankan oleh mahasiswa yang ide kreatif berasal dari peneliti yang belum pernah dikembangkan sebelumnya atau sebagai cara baru untuk melaksanakan pembelajaran menyimak.

Video drama itu terdiri atas 7 buah dengan isi materi menyimak wacana deskripsi bidang sosial budaya, narasi bidang kehidupan yang menginspirasi (narasi inspiratif), eksposisi bidang pendidikan, argumentasi bidang politik dan pemerintahan, argumentasi bidang hukum, persuasi bidang ekonomi, dan wacana persuasi bidang kesehatan. Ketujuh media ini akan dimasukkan ke laman *Moodle* yang dapat diakses oleh mahasiswa melalui *mobile* atau perangkat yang dimiliki oleh mahasiswa untuk dapat belajar keterampilan berbahasa, terutama Menyimak. Video drama yang dijadikan penilaian *pretest* dan *posttest* adalah video drama yang berisi wacana deskripsi bidang sosial budaya dengan judul *Taman Bung Karno*, narasi bidang kehidupan yang menginspirasi dengan judul *Makna Ada Setelah Tiada*, eksposisi bidang pendidikan dengan judul *COVID 19*, dan wacana persuasi

bidang kesehatan dengan judul *Mental Health*. Video drama dengan judul *Taman Bung Karno, Makna Ada Setelah Tiada, COVID 19*, dan *Mental Health* ini dipilih karena sudah representatif atau mewakili keseluruhan variasi isi, gaya, atau tema dari tujuh video tersebut sehingga hasil uji tetap mencerminkan karakteristik umum video secara proporsional. Selain itu juga, untuk menjaga efisiensi waktu dalam proses pengujian mempertimbangkan keterbatasan sumber daya, seperti fokus perhatian mahasiswa, durasi pelaksanaan, dan tenaga penguji. Inilah yang menjadi *novelty* atau kebaruan dalam penelitian ini.

Multimedia interaktif ini dapat dijadikan media pembelajaran mandiri dan menyenangkan oleh mahasiswa semester 1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, multimedia interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan acuan untuk membantu mahasiswa memahami materi yang dijelaskan oleh dosen dan memandu mengerjakan proyek yang diharapkan. Di dalam media yang dikembangkan ini, terdapat panduan yang harus dikerjakan mahasiswa dalam pembelajaran menyimak. Dosen selaku pengajar dan pendidik tidak harus menjelaskan dengan cara konvensional lagi materi menyimak, cukup meminta mahasiswa untuk masuk ke laman *Moodle* berbasis MALL dan menonton video drama yang telah disediakan. Setelah itu, meminta mahasiswa mengerjakan tugas yang telah ditentukan atau yang sudah diuraikan pada video.

Dengan pengembangan ini, diharapkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa akan mengalami peningkatan sehingga tujuan pembelajaran menyimak juga berhasil dicapai dengan baik dan maksimal. Nilai positif dalam pengembangan rancang bangun multimedia ini adalah melatih mahasiswa untuk

meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak karena bisa belajar mandiri dan fokus dalam memahami materi menyimak. Mahasiswa bisa mempelajari lebih dahulu materi tertentu sebelum pertemuan dengan dosen sehingga kesiapan belajar mahasiswa akan lebih terlihat dengan baik. Keterampilan menyimak bisa meningkat karena mahasiswa bisa mengunduh media tersebut pada perangkat *mobile* yang dimiliki sehingga kefokusannya atau fokus perhatian bisa tercapai dalam pembelajaran menyimak.

Dengan demikian, berdasarkan uraian latar belakang inilah, dirancang suatu penelitian. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Bentuk *Moodle* Berbasis *Mobile Assisted Language Learning* untuk Meningkatkan *Self Efficacy* dan Keterampilan Menyimak pada Mata Kuliah Menyimak”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, seperti berikut ini.

1. Permasalahan *self efficacy* mahasiswa berkaitan dengan tiga komponen, yaitu level, luas bidang, dan kekuatan. Uraian masalah itu sebagai berikut. Masalah yang berhubungan dengan level, yaitu mahasiswa masih kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan, terutama dalam pembelajaran. Biasanya, mahasiswa akan lebih memilih tugas-tugas yang mudah, lalu sedang, dan sulit

sesuai dengan yang disusun menurut tingkat kesulitan dan sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan bisa untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut dengan baik. Sebagai contoh, mahasiswa belum mampu mengerjakan tugas menganalisis materi tertentu sesuai dengan permintaan dosen. Mereka cenderung mampu mengerjakan tugas menjawab pertanyaan sederhana dan juga menghafal dibandingkan menganalisis materi tertentu. Berikutnya, permasalahan yang berkaitan dengan *generality* atau luas bidang, yakni beberapa mahasiswa masih susah melakukan tugas-tugas dalam bidang atau rentang yang luas (generalisasi) dan sebagian juga bisa melaksanakan rentang tugas yang spesifik. Mahasiswa akan merasa percaya diri saat berbicara di depan keluarga atau teman dekat bila topiknya dipahami dengan baik. Keyakinan mahasiswa akan menurun bila diminta berbicara sendiri di depan kelas yang audiensnya adalah teman sekelas. Bahkan, mahasiswa semakin tidak percaya diri berbicara di depan kelas bila audiensnya semakin banyak dan berbeda atau tidak dikenal. Yang terakhir, mahasiswa belum memiliki kepercayaan atau keyakinan diri yang kuat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran. Sebagai contoh, umumnya, mahasiswa belum memiliki kepercayaan diri bila diminta untuk menyampaikan ide di depan kelas atau berbicara di depan kelas dengan topik tertentu.

2. Mahasiswa mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokus perhatian saat menyimak. Gangguan internal atau eksternal, seperti pikiran yang melayang atau kebisingan di lingkungan sekitar dapat menghambat kemampuan memahami pesan dengan baik. Selain itu, mahasiswa tidak bisa menjawab pertanyaan

dengan baik yang berkaitan dengan materi yang disimak saat diberikan tes menyimak.

3. Ketidapahaman terhadap kosa kata atau pengetahuan tentang topik tertentu sehingga dapat membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan.
4. Aspek-aspek nonverbal, seperti intonasi, ekspresi wajah, atau bahasa tubuh juga dapat menjadi tantangan. Mahasiswa kesulitan menangkap nuansa pesan yang disampaikan oleh pembicara. Sebagai contoh, dosen mendiktekan kata tertentu dengan menggunakan intonasi pemberitahuan dan pertanyaan, mahasiswa belum bisa membedakan hal itu. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh tidak dapat dilakukan dengan baik oleh mahasiswa saat dosen menugasi untuk mengungkapkan kembali isi bahan simakan setelah melakukan kegiatan menyimak.
5. Minimnya motivasi terhadap topik atau metode penyampaian dapat memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menyimak. Kurangnya minat terhadap materi pembelajaran dapat membuat mereka kurang termotivasi untuk mendengarkan dan menyimak dengan serius.
6. Selama ini, pelatihan keterampilan menyimak belum dilakukan secara terus-menerus atau kontinu dan durasi yang diperlukan cukup lama untuk membuat mahasiswa terampil.
7. Kurangnya strategi mendengarkan dan menyimak. Beberapa mahasiswa tidak memiliki strategi menyimak yang efektif, seperti mengidentifikasi ide pokok, membuat catatan, atau menangkap poin-poin kunci.

8. Belum adanya media pembelajaran yang relevan dalam mendukung pembelajaran menyimak. Selama ini, dosen pengampu mata kuliah menyimak hanya melakukan adaptasi terhadap media pembelajaran yang diunduh pada media *youtube*.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Atas dasar identifikasi masalah yang telah dikemukakan, terdapat permasalahan yang muncul dalam pengembangan media ini. Mengingat keterbatasan yang ada, penelitian ini difokuskan pada usaha-usaha penyelesaian terhadap masalah-masalah berikut ini.

1. Variabel penelitian ini terbatas pada multimedia interaktif, *self efficacy*, dan keterampilan menyimak.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan berupa video drama yang didesain atau dirancang oleh peneliti dan diperankan oleh mahasiswa.
3. Fokus penelitian pengembangan ini adalah pengembangan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* mata kuliah Menyimak pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Variabel *self efficacy* yang dimaksud dalam penelitian ini berfokus pada tiga komponen atau elemen yang disesuaikan dengan teori Bandura dan Herzamzam, yaitu *magnitude* atau level, *generality* atau luas kajian/bidang, dan *strength* atau kekuatan.

5. Indikator atau variabel keterampilan menyimak dalam penelitian ini berfokus pada keterampilan menyimak mahasiswa semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Multimedia interaktif yang dikembangkan ini digunakan pada level perguruan tinggi.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian yang dapat dikemukakan berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha?
3. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha?
4. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak dalam meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa semester 1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang yang telah diuraikan adalah berikut ini.

1. Menghasilkan rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Menganalisis validitas multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Menganalisis kepraktisan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Menganalisis keefektifan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* pada mata kuliah Menyimak dalam meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa semester 1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara umum, penelitian ini dapat memperkaya khazanah teori pengembangan, terutama pengembangan media pembelajaran sehingga memberikan dampak pada peningkatan kualitas pembelajaran keterampilan berbahasa, terutama keterampilan menyimak dan *self efficacy*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis, sebagai berikut. (1) Bagi pendidik (dosen), hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar atau acuan dalam membuat berbagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta memberikan pilihan media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khusus pada pembelajaran menyimak, yakni multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning*; (2) bagi peserta didik (mahasiswa), hasil penelitian ini nantinya dijadikan contoh sehingga mampu menghasilkan produk yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan konten media yang digunakan; (3) bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan atau mengembangkan penelitian sejenis agar semakin banyak penelitian yang memberikan *novelty* bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted*

Language Learning ini berupa video drama yang diperankan oleh mahasiswa yang idenya berasal dari peneliti yang belum pernah dikembangkan sebelumnya atau sebagai cara baru untuk melaksanakan pembelajaran Menyimak. Bentuk yang dikembangkan adalah berupa rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* yang diujicobakan pada pembelajaran menyimak di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, terutama kepada mahasiswa semester 1. Multimedia yang dikembangkan itu dalam bentuk video drama sebanyak 7 buah dengan isi materi menyimak wacana deskripsi bidang sosial budaya, narasi bidang kehidupan yang menginspirasi (narasi inspiratif), eksposisi bidang pendidikan, argumentasi bidang politik dan pemerintahan, argumentasi bidang hukum, persuasi bidang ekonomi, dan wacana persuasi bidang kesehatan. Ketujuh media ini akan dimasukkan ke laman *Moodle* yang dapat diakses oleh mahasiswa melalui *mobile* atau perangkat yang dimiliki oleh mahasiswa untuk dapat belajar keterampilan berbahasa, terutama Menyimak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sesuai dengan uraian pada latar belakang, multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* mata kuliah Menyimak sangat penting untuk dikembangkan. Multimedia interaktif ini dapat dijadikan media pembelajaran mandiri dan menyenangkan oleh mahasiswa semester 1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, multimedia

interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan acuan untuk membantu mahasiswa memahami materi yang dijelaskan oleh dosen dan memandu mengerjakan proyek yang diharapkan. Di dalam media yang dikembangkan ini, terdapat panduan yang harus dikerjakan mahasiswa dalam pembelajaran menyimak. Dosen selaku pengajar dan pendidik tidak harus menjelaskan dengan cara konvensional lagi materi menyimak, cukup meminta mahasiswa untuk masuk ke laman *Moodle* berbasis MALL dan menonton video drama yang telah disediakan. Setelah itu, meminta mahasiswa mengerjakan tugas yang telah ditentukan atau yang sudah diuraikan pada video. Dengan pengembangan ini, diharapkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa akan mengalami peningkatan sehingga tujuan pembelajaran menyimak juga berhasil dicapai dengan baik dan maksimal. Nilai positif dalam pengembangan rancang bangun multimedia ini adalah melatih mahasiswa untuk meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak karena bisa belajar mandiri dan fokus dalam memahami materi menyimak. Mahasiswa bisa mempelajari lebih dahulu materi tertentu sebelum pertemuan dengan dosen sehingga kesiapan belajar mahasiswa akan lebih terlihat dengan baik. Keterampilan menyimak bisa meningkat karena mahasiswa bisa mengunduh media tersebut pada perangkat *mobile* yang dimiliki sehingga kefokusannya bisa tercapai dalam pembelajaran menyimak.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah berawal dari adanya kesulitan mahasiswa dalam memunculkan *self efficacy* atau keyakinan diri dan keterampilan menyimak dalam mendukung pembelajaran menyimak. Selain itu, kurangnya strategi yang dilakukan untuk melakukan kegiatan menyimak sehingga tidak ada strategi menyimak yang efektif. Belum adanya media pembelajaran yang relevan dalam mendukung pembelajaran serta kebiasaan yang dilakukan dosen pengampu mata kuliah ini yang hanya melakukan adaptasi media pembelajaran melalui media *youtube* sehingga memunculkan asumsi untuk melakukan penelitian agar dihasilkan dan dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta memiliki makna sehingga dapat meningkatkan kemampuan keyakinan diri atau *self efficacy* dan keterampilan menyimak pada mahasiswa. Untuk bisa mengembangkan media itu, diperlukan juga silabus dan rencana pembelajaran sehingga bisa bersinergi dan ada yang mengatur nantinya sehingga akan lebih terarah mencapai tujuan pembelajaran. Silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sudah diidealkan dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yakni Kurikulum Merdeka.

Selain asumsi yang ada dalam pengembangan penelitian, terdapat pula keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah subjek uji coba ini terbatas pada mahasiswa semester 1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian pengembangan ini. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan di dalam kelas sesuai dengan kebutuhan penelitian ini karena hanya ingin mengetahui media yang dikembangkan

dapat meningkatkan *self efficacy* dan keterampilan menyimak atau tidak. Tidak terfokus pada keseluruhan materi dalam pembelajaran menyimak. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran mata kuliah Menyimak. Uji efektivitas hanya terbatas untuk mengetahui peningkatan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa dalam pembelajaran menyimak.

2.0 Definisi Istilah

Beberapa istilah kunci digunakan dalam penelitian ini. Istilah ini perlu didefinisikan untuk menghindari perbedaan pemahaman atau persepsi. Definisi istilah kunci dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan laman *e-learning Moodle* dengan berbagai ragam fitur yang bisa ditambahkan, seperti video drama untuk mendukung komponen media yang diatur atau berbasis pembelajaran berbahasa berbantuan perangkat *mobile* yang dimiliki oleh pembelajar atau dikenal dengan istilah MALL. Perangkat MALL ini bisa menggunakan *smartphone* atau *handphone*, komputer, tablet, dan juga laptop yang dimiliki sehingga pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu.
2. *Self Efficacy* merupakan keyakinan individu pada kapasitas diri ketika mengerjakan sesuatu sehingga mencapai kinerja atau tujuan yang ditentukan. Hal tersebut berkaitan dengan penilaian kemampuan yang dimiliki oleh seseorang saat ingin mencapai tujuannya.

3. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan mendengarkan sesuatu berupa lambang-lambang lisan atau bahan simakan dan melakukan pemahaman baik secara ekstensif maupun intensif. Keterampilan ini dikatakan dasar untuk menguasai suatu bahasa, komunikasi lisan, dan sistem fonologi suatu bahasa. Menyimak ini melibatkan kegiatan mendengarkan ujaran dan juga memirsas.
4. Rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* ialah rancangan awal atau rancang bangun yang dikembangkan dari multimedia interaktif yang digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi kemampuan *self efficacy* dan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Menyimak yang nantinya digunakan dalam pembelajaran dalam skala besar.
5. Validitas rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* merupakan penilaian ahli atau pakar terhadap rancang bangun yang dikembangkan, dalam hal ini adalah rancang bangun multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning*, baik itu validasi konten maupun media yang dikembangkan.
6. Tingkat kepraktisan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* merupakan penilaian terhadap keterlaksanaan dan kemudahan media ini saat digunakan. Kepraktisan dalam penelitian ini dilihat dari penggunaan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile*

Assisted Language Learning dalam pembelajaran dan respons mahasiswa terhadap media tersebut.

7. Tingkat keefektifan multimedia interaktif dalam bentuk *Moodle* berbasis *Mobile Assisted Language Learning* merupakan ukuran seberapa besar media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan keterampilan menyimak mahasiswa semester 1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha dalam pembelajaran Menyimak.

