

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa Bali sebagai bahasa daerah memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi masyarakat Bali. Berkaitan dengan hal itu, kedudukan penting Bahasa Bali yang dimaksud adalah sebagai bahasa pertama yang digunakan, diajarkan di lingkungan keluarga, dan pada umumnya di daerah tempat tinggal. Melihat pentingnya Bahasa Bali sebagai bahasa daerah maka setiap sekolah di Bali diwajibkan untuk mempelajari pelajaran Bahasa Bali. Hal ini dikarenakan Bahasa Bali digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi oleh pegawai, guru, tenaga kependidikan, peserta didik dan masyarakat di lingkungan lembaga pemerintahan dan lembaga swasta pada hari Kamis, Purnama, Tilem, dan Hari Jadi Provinsi pada tanggal 14 Agustus. Sesuai dengan pasal 4 dalam Peraturan Gubernur No 80 tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali. Dikeluarkannya Peraturan Gubernur ini tidak semata-mata hanya diikuti saja, melainkan tujuan yang paling utama adalah dapat menjaga kelestarian Bahasa dan kebudayaan Bali.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Kepala SMK Negeri 2 Kintamani yakni Bapak Drs. Nyoman Muliawan, M.A dikatakan bahwa Bahasa Bali merupakan salah satu mata pelajaran yang masih diakui di SMK Negeri 2 Kintamani, mata pelajaran ini masih dipertahankan dan dikembangkan karena diharapkan peserta didik mampu mempertahankan dan melindungi penggunaan Bahasa Bali yang sudah semakin menurun. Menurut beliau selain sebagai salah satu mata pelajaran wajib, Bahasa Bali ini juga merupakan bahasa yang

menunjukkan identitas dari daerah Bali. Penggunaan Bahasa Bali biasanya dapat digunakan untuk menunjukkan ciri khas daerah Bali, namun pada kenyataannya, banyak masyarakat khususnya generasi muda yang lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia ataupun Bahasa asing. Oleh karena itu, di SMK Negeri 2 Kintamani menerapkan kurikulum yang di dalamnya tercakup pelajaran Bahasa Bali guna meningkatkan penggunaan Bahasa Bali dikalangan generasi muda dan pembiasaan penggunaan Bahasa Bali sejak dini. Dengan adanya pelajaran Bahasa Bali ini, setidaknya peserta didik diharuskan mendalami Bahasa Bali walaupun hanya dengan materi di kelas dan dapat diimplementasikan melalui penggunaan komunikasi sehari-hari yang nantinya dapat diterapkan di lingkungan masyarakat khususnya dalam upacara adat di Bali. Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran Bahasa Bali maka dibutuhkan suatu media pembelajaran sebagai menunjang didalamnya (Lampiran 9).

Melihat kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran saat ini, maka guru sebagai pendidik perlu menciptakan perangkat pembelajaran baru yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, seperti media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai motivasi dalam penyalur pesan, merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik (Illahi, *et. al.*, 2018). Jadi media merupakan salah satu sarana sebagai perantara untuk menyampaikan suatu informasi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik untuk menyimak pembelajaran dan bisa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sedangkan fungsi media didalam media pembelajaran sangat

berperan penting di dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi-informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga siswa merasa termotivasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat, apabila mampu diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran maka sangat berpengaruh besar baik untuk peserta didik maupun oleh gurunya sendiri karena di era digital saat ini pendidik tidak hanya memiliki komponen konten dan pengetahuan pedagogis tetapi juga harus didukung oleh kemampuan dalam mengintegrasikan kedua komponen dengan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh (K. Agustini, Santyasa, & Ratminingsih, 2019). Dalam mendukung teknologi sebagai bahan dasar meningkatkan proses belajar mengajar, perlu adanya multimedia yang dijadikan salah satu sarana dalam proses belajar mengajar. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media yang menggunakan bentuk informasi seperti teks, audio, grafik, animasi, dan interaktivitas video yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menghibur penggunanya (A.Pavithra, 2018). Adanya multimedia dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Multimedia dalam bidang pendidikan memiliki dampak yang besar seperti menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan adanya multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mereka dapat menyerap informasi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pendidik atau

guru dituntut dapat menciptakan atau mengembangkan pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, grafis, audio, video dan animasi yang bisa digunakan sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan informasi agar terciptanya sebuah komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna media dan komputer (Fikri & Madona, 2019:25). Dengan adanya multimedia interaktif, maka peserta didik diharapkan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Helmiati (2012:24) pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang umumnya berlangsung satu arah dan biasanya merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainya dari seorang pengajar kepada siswa. Multimedia interaktif berpengaruh pada keaktifan peserta didik di dalam kelas karena didukung dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan media yang digunakan di dalamnya. Salah satu media yang diharapkan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran adalah multimedia interaktif berbasis video *live shoot*. Menurut Aziz (2019) pengertian *live shoot* adalah teknik pengambilan gambar yang bergerak secara langsung dan dipadukan dengan kejadian yang dramatis serta disusun dengan proses *editing* yang diperankan oleh beberapa karakter orang dan menciptakan suatu adegan sehingga menciptakan sebuah alur cerita. Multimedia interaktif berbasis *live shoot* tidak hanya berperan di dalam pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saja, melainkan setiap mata pelajaran juga

diharapkan menggunakan sistem teknologi komputerisasi, seperti halnya mata pelajaran Bahasa Bali.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis video *live shoot* untuk mengatasi permasalahan tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran biasanya hanya mengandalkan buku pegangan (paket) yang didapat dari pemerintah. Sehingga minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran relatif rendah. Oleh karena itu multimedia interaktif merupakan sebuah solusi untuk mengatasi minat belajar siswa yang rendah tersebut. Multimedia interaktif ini merupakan penggabungan dari beberapa media pembelajaran seperti teks, grafis, audio, video dan animasi yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan interaksi langsung dengan media yakni dengan menjawab soal-soal yang tersedia. Menurut Munir (2012:133) multimedia interaktif digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini karena dengan adanya visualisasi atau tampilan baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi maka peserta didik akan lebih mudah dipahami dan diingat. Sedangkan video *live shoot* ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, karena *live shoot* adalah teknik pengambilan gambar yang bergerak secara langsung dan dipadukan dengan kejadian yang dramatis serta disusun dengan proses *editing* yang diperankan oleh beberapa karakter orang dan menciptakan suatu adegan sehingga menciptakan sebuah alur cerita (Aziz, 2019), selain itu pemilihan video *live shoot* didasarkan pada dengan penggunaan *live shoot* dapat menggambarkan obyek secara nyata tanpa harus mengilustrasikan objek yang akan ditampilkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ke lapangan didapatkan hasil 88 % siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan 92

% siswa senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami, selain itu berdasarkan hasil wawancara (Lampiran 11) yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali (I Wayan Sukada, S.Pd.). Bahwa dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Kintamani, penggunaan Bahasa Bali belum terealisasi dengan baik karena peserta didik terbiasa memakai Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran relatif rendah. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penyampaian materi pembelajarannya masih dilakukan secara satu arah, sehingga menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik pada materi yang dibawakan. Keadaan seperti ini tentu kurang efektif bagi peserta didik untuk lebih mengerti dan memahami tentang Bahasa Bali.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahanya sebagai berikut:

1. Penggunaan Bahasa Bali belum terealisasi dengan baik karena peserta didik terbiasa memakai Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran.

3. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran.
5. Guru menyampaikan pelajaran secara satu arah, sehingga menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik pada materi yang dibawakan.
6. Kurang fokusnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
7. Kurangnya ketertarikan siswa pada materi yang dibawakan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik kelas X terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari dikembangkannya Video *Live shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X.

2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani antara lain:

1. Sumber pelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan video *Live Shoot* ini adalah buku paket kelas X dan materi dari guru mata pelajaran terkait.
2. Materi yang dibahas dalam media yaitu pidato Bahasa Bali, membaca wacana aksara Bali dan anggah ungguhing basa Bali.
3. Media yang dihasilkan pada penelitian ini berupa file dengan type file .htm, sehingga dapat dijalankan di browser seperti *chrome*, *internet explorer*, *Mozilla Firefox*, dll.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Negeri 2 Kintamani ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat menjadi landasan atau refrensi pada penelitian - penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan ataupun penerapan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta didik

Tersedianya media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, menjadi sumber belajar dan agar penggunaan Bahasa Bali lebih terealisasi di lingkungan sekolah sehingga Bahasa Bali terlestarikan/tidak punah.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Agar dengan adanya video *live shoot* ini dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dari media lainya pada mata pelajaran Bahasa Bali.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan melalui Pengembangan Video *live shoot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X.

