

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pelajaran Bahasa Bali merupakan mata pelajaran Bahasa Daerah yang wajib dipelajari disekolah-sekolah dari Taman Kanak-kanak hingga tingkat SMA/SMK di Provinsi Bali. Dalam Kurikulum 2013 Pelajaran Bahasa Bali masuk ke dalam muatan lokal, sehingga pelajaran Bahasa Bali hanya dipelajari seminggu sekali. Berbeda dengan pembelajaran lainnya yang menjadi satu kesatuan pada bingkai pembelajaran tematik. Pelajaran Bahasa Bali umumnya dianggap cukup mudah untuk dipelajari, karena sering digunakan oleh peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akan tetapi dengan perkembangan zaman justru semakin banyak anak-anak yang tidak paham dalam menggunakan Bahasa Bali, dikarenakan sejak kecil peserta didik sudah diajarkan menggunakan Bahasa Nasional secara dominan bahkan menyeluruh.

Mata pelajaran Bahasa Bali di SD tidak hanya terfokus pada ranah kognitif, akan tetapi pada ranah afektif dan psikomotor. Pelajaran Bahasa Bali sangatlah penting demi melestarikan *pakem-pakem* dalam berbahasa yang akan diterapkan dalam lingkup keagamaan dan bermusyawarah di masyarakat desa adat yang masih menggunakan Bahasa Bali. Gubernur Proivinsi Bali mencanangkan Pergub Bali Nomor 80 tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali serta penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali. Oleh karena itu penggunaan Bahasa Daerah Bali sangatlah wajib dipelajari dan dilestarikan karena sudah ada perundang-undangan yang mengatur sistem ketahanan Bahasa Bali.

Proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Bali akan sangat menarik jika pengemasan dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan inovatif sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran Bahasa Bali, peserta didik diharapkan dapat menggunakan Bahasa Bali dengan baik dan benar sesuai dengan pakem-pakem Bahasa yang berlaku. Namun kenyataan di lapangan tidaklah demikian. Mata pelajaran Bahasa Bali tidak menjadi pelajaran favorit bagi peserta didik, karena materi pelajarannya cenderung ke pemahaman dan menghafal. Penyampaian materi oleh guru masih kurang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang paham terhadap penggunaan Bahasa Bali yang baik dan benar. Hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar Bahasa Bali siswa yang menjadi rendah.

Banyaknya pemahaman bahasa yang terdapat pada materi pembelajaran Bahasa Bali menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan mempelajari tiga tingkatan Bahasa Bali, yaitu Bahasa Bali alus singgih, Bahasa Bali alus madya, dan Bahasa Bali kepara. Oleh sebab itu, mata

pelajaran Bahasa Bali membutuhkan strategi yang inovatif dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, perlu menciptakan situasi dan kondisi belajar yang produktif, inovatif dan menyenangkan dengan berbantuan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Bali.

Berdasarkan fakta di lapangan, peneliti telah melakukan wawancara, observasi, dan pencatatan dokumen di SD Negeri 1 Paket Agung yang berlokasi di Jalan Veteran No.6 Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, sehingga dapat diperoleh informasi terkait permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Bali di SD tersebut. Wawancara telah dilakukan oleh peneliti dengan narasumber, yaitu guru wali kelas I SD Negeri 1 Paket Agung yang dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2020. Guru wali kelas I tersebut menyampaikan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat memberikan materi Bahasa Bali, masih banyak siswa yang kurang pemahamannya dalam mengingat penjelasan guru, partisipasi siswa masih rendah dalam pelajaran Bahasa Bali, guru masih menggunakan model pembelajaran langsung saat proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Bali, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Bali masih kurang optimal. Selain wawancara, peneliti melakukan observasi ke dalam kelas saat pelajaran berlangsung, maka diperoleh beberapa fakta, yaitu sebagai berikut.

Pertama, belum adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru saat memberikan materi Bahasa Bali. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran Bahasa Bali berlangsung, guru hanya terfokus pada buku pegangan siswa dan buku guru sebagai media dan sumber belajarnya. Ke dua, pemahaman siswa dalam mengingat penjelasan guru masih kurang. Hal tersebut dilihat saat proses

pembelajaran, sebagian besar siswa tidak fokus dan bercanda dengan teman sebangkunya dan hanya sedikit yang mau mendengarkan penjelasan dari gurunya. Sehingga banyak peserta didik yang kurang paham terhadap materi yang dijelaskan.

Ke tiga, partisipasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran Bahasa Bali. Hal tersebut dilihat masih banyak peserta didik yang malu-malu ketika diberi kesempatan untuk membaca atau menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga kelas menjadi pasif dan belum tercipta interaksi tanya jawab saat diskusi. Ke empat, guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung saat proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Bali. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan materi Bahasa bali, metode yang dominan terlihat yaitu metode ceramah. Karena masih tingkatan rendah yaitu kelas I, maka yang lebih banyak berbicara adalah guru, akan tetapi hal tersebut tidak efektif karena siswa kelas rendah cenderung jenuh dan kelas akan menjadi tidak kondusif.

Ke lima, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa bali masih kurang optimal. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru. Selain itu, kebutuhan umum yang dimiliki anak-anak yaitu bermain juga dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, terlebih siswa kelas I yang masih terbawa suasana taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut diperkuat dengan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2020 guna mengetahui tingkat motivasi belajar Bahasa Bali Siswa kelas I SD Negeri 1 Paket Agung Kecamatan Buleleng. Hasil pencatatan dokumen bisa dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1.  
 Nilai Rata – Rata Penilaian Tengah Semester (PTS) Bahasa Bali Siswa Kelas I  
 SD Negeri 1 Paket Agung Kecamatan Buleleng

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tuntas (%)</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas (%)</b>	<b>Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester (PTS)</b>
Bahasa Bali	32	72	8	25%	24	75%	69,84

(Sumber: Dokumen guru kelas I SD Negeri 1 Paket Agung, Kecamatan Buleleng)

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa jumlah Penilaian Tengah Semester (PTS) Bahasa Bali yang tuntas yaitu sebanyak 8 (25%) peserta didik, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 24 peserta didik (75%) lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Selain itu, nilai rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa kelas I SD Negeri 1 Paket Agung masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Bali yaitu 69,84.

Dari pernyataan tersebut, maka dapat dilihat bahwa hasil belajar Bahasa Bali siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu adanya solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat menggunakan multimedia berbasis IT yang dapat dioperasikan oleh guru sehingga peserta didik dapat lebih produktif, efektif, dan efisien dalam proses pembelajaran Bahasa Bali.

Multimedia pembelajaran merupakan alat atau sarana perantara yang digunakan dalam proses berinteraksi yang berlangsung pada kegiatan proses



pembelajaran. Multimedia pembelajaran berisi grafik, foto, suara, teks, gambar bergerak, gambar diam, dan animasi. Adapun tujuan dari penggunaan multimedia pembelajaran yaitu untuk memperoleh keterampilan dan meningkatkan efektivitas agar pembelajaran Bahasa Bali menjadi lebih menarik.

Kelebihan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, yaitu pengemasan materi pembelajaran lebih konkrit dengan dukungan visual dan audio suara yang sesuai dengan ilustrasi pengetahuan yang akan disampaikan kepada penerima atau peserta didik. Dengan adanya multimedia pembelajaran, diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan proses pembelajaran yang sudah ditentukan dengan penggunaan multimedia.

Multimedia yang dianggap cocok untuk penerapan pembelajaran Bahasa Bali adalah multimedia *flashcard* yang berbasis *bilingual*. *Flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar-gambar pada salah satu bagian dan dibelakang kartu berisi penjelasan arti dari gambar tersebut. Susilana dan Riyana (2009:95) menjelaskan *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Dengan multimedia *flashcard*, peserta didik akan dihadapkan dengan hal baru dalam belajar dan akan termotivasi dalam belajar.

Menurut Arsyad (2007:120) *flashcard* biasanya berukuran 8 cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya)

dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Multimedia *flashcard* akan memudahkan peserta didik dalam belajar dan memperkaya kosakata khususnya di kelas rendah. Media tersebut juga dapat dilihat secara konkrit karena akan berisi gambar-gambar dan keterangannya. *Bilingual* merupakan pemahaman dan berkomunikasi dalam dua bahasa yang biasa digunakan dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Beberapa pendapat menyatakan bahwa orang *Bilingual* adalah orang yang mampu berbicara dalam dua bahasa, meskipun ia tidak memiliki kecakapan berbahasa lainnya.

*Flashcard bilingual* merupakan sebuah multimedia kartu yang memaparkan gambar atau ilustrasi yang berisi penjelasan, di belakang kartu menggunakan Bahasa *Bilingual* yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Bali alus. Dengan adanya multimedia *flashcard bilingual*, peserta didik diharapkan dapat lebih cepat memahami pemaparan materi pembelajaran Bahasa Bali dari guru, karena multimedia *flashcard bilingual* sudah memuat gambar yang dapat dilihat secara konkrit serta berisi keterangan dua Bahasa agar mudah diingat oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Flashcard Bilingual* terhadap Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas I di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut.

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat memberikan materi Bahasa Bali.
2. Pemahaman siswa dalam mengingat penjelasan guru masih kurang
3. Partisipasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran Bahasa Bali.
4. Guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung saat proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Bali.
5. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Bali masih kurang optimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan didapat permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah penelitian. Adanya pembatasan masalah dalam penelitian, bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat dikaji secara mendalam dan terarah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada.

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat pembelajaran Bahasa Bali.
2. Partisipasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran Bahasa Bali.
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Bali masih kurang optimal.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses rancang bangun multimedia *Flashcard bilingual* pada mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas I di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas multimedia *flashcard bilingual* pada mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas I SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun multimedia *flashcard bilingual* terhadap mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas I di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia *flashcard bilingual* terhadap mata pelajaran Bahasa Bali siswa kelas I di SD Negeri 1 Paket Agung tahun pelajaran 2019/2020.

#### 1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua manfaat teoretis dan manfaat praktis, dengan penjabaran sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Multimedia *flashcard bilingual* bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan sebagai media edukasi terutama pada pembelajaran Bahasa Bali kelas I. Dikarenakan pada multimedia *flashcard bilingual* memuat kartu *flashcard* yang berisikan bahasa yang diterjemahkan dengan bantuan teks dan suara sehingga siswa dapat dengan mudah memahami ketika mempelajari pelajaran Bahasa Bali pengenalan bagian – bagian tubuh dan panca indera.

## 2. Manfaat Praktis

### 1. Bagi Siswa

Bermanfaat sebagai multimedia pembelajaran yang dapat mengasah keaktifan siswa, dengan harapan pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan kondusif.

### 2. Bagi Guru

Bermanfaat sebagai pengembangan multimedia pembelajaran yang efektif, menarik, dan berkualitas untuk siswa guna mendapatkan hasil belajar yang baik.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Bermanfaat sebagai pertimbangan mengambil kebijakan dalam upaya mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran Bahasa bali yang menyenangkan, inovatif, termotivasi dan bermakna untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Bermanfaat sebagai bahan pertimbangan, perbandingan, dan referensi bagi peneliti lain yang memerlukan dasar teori untuk pengembangan multimedia maupun penyelesaian tugas akhir.

### 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil produk pengembangan ini diharapkan dapat menjadi multimedia interaktif yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Bali.
2. Produk pengembangan ini diharapkan siswa dapat menilai makna materi dengan pertanyaan seputar ruang lingkup alam sekitar, sehingga dapat mengeksplorasi apa yang telah di ketahui dan yang dipelajari di rumah maupun di sekolah.
3. Hasil produk pengembangan berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Bali.
4. Multimedia *flashcard bilingual* yang dikembangkan memuat beberapa komponen pendukung berupa:

- a. Gambar

Gambar dibuat berdasarkan apa yang ingin diperlihatkan atau sebuah ilustrasi suatu keadaan tertentu untuk menunjang kebenaran suatu kejadian.

b. Animasi

*Animasi* merupakan gerakan dari sebuah gambar. Konsep dari animasi menggambarkan sulitnya menyajikan informasi suatu kejadian yang tidak bisa dipaparkan. Dengan adanya animasi objek dapat bergerak dan didukung oleh suara latar untuk memperkuat penjelasan informasi yang akan disajikan.

c. Audio

*Audio* digunakan untuk memperjelas suatu informasi dari gambar yang dimuat. Karakteristik gambar dapat dijelaskan melalui musik atau efek suara.

5. Program multimedia ini mudah digunakan oleh guru sebagai sumber belajar karena telah dilengkapi deskripsi penggunaannya.
6. Dalam program ini telah memuat pendahuluan, isi multimedia, dan dilengkapi dengan pertanyaan yang telah disusun sesuai karakteristiknya.
7. Program ini memenuhi aspek kriteria kualitas multimedia pembelajaran yang meliputi:
  - a. Keleluasaan
  - b. Kebenaran
  - c. Kedalaman konsep, dan
  - d. Kemudahan dalam pengoperasian multimedia

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran untuk peserta didik di sekolah dasar sangat baik diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini

dikarenakan peserta didik tingkat sekolah dasar masih cenderung belajar dengan konsep atau dengan melihat contoh yang konkret. Oleh karena itu pendidik harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sarana prasarana dan sumber belajar yang memadai demi terlaksananya proses pembelajaran yang inovatif, efektif dan kondusif.

Pentingnya pengembangan sebuah produk atau multimedia pembelajaran yaitu untuk menunjang sebuah pembelajaran yang bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Multimedia flashcard bilingual bertujuan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran Bahasa Bali, karena peserta didik bisa dikatakan sulit untuk menghafal Bahasa Bali dibandingkan dengan Bahasa Indonesia. Selain itu peserta didik menjadi lebih memahami materi yang dipelajari, karena peserta didik di tuntut untuk mengetahui lingkungan sekitar dan produk ini didesain untuk memudahkan peserta didik berinteraksi dengan teman-teman sekitar dengan menggunakan Bahasa Bali.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. Sekolah sudah menyediakan sarana laptop/komputer, *LCD*, dan *speaker* untuk penunjang proses pembelajaran.
2. Guru kelas sudah dikatakan mampu untuk pengoperasian laptop/komputer.
3. Multimedia *flashcard bilingual* dikembangkan untuk memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Bali.



4. Peserta didik kelas I Sekolah Dasar (SD) dianggap mampu untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Bali yang dipelajari sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut:
  - a. Pengembangan produk ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, sehingga produk pengembangan ini khusus digunakan untuk Sekolah Dasar terutama pada kelas I SD (Sekolah Dasar) pada mata pelajaran Bahasa Bali.
  - b. Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu peserta didik pada proses pembelajaran di dalam kelas dengan berbantuan multimedia yang digunakan oleh guru.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terdapat istilah – istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batas-batas istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dengan efektif pada proses pembelajaran di sekolah dan bukan untuk proses menguji suatu teori pembelajaran.
2. *Flashcard* adalah media kartu yang biasa digunakan untuk sebuah permainan edukasi. Namun dalam pengembangan multimedia *flashcard* ini diaplikasikan kedalam sebuah *software* komputer. Selain memperlihatkan gambar dan

kalimat, juga terdapat bunyi yang dapat mendukung pengoperasian agar lebih menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

3. *Bilingual* merupakan paham Bahasa yang menerapkan 2 bahasa pada setiap kata atau kalimat. *Flashcard Bilingual* sangat baik diterapkan untuk pembelajaran Bahasa Bali. Kemajuan teknologi semakin canggih maka anak-anak lebih cepat dalam memahaminya.
4. Multimedia *flashcard bilingual* merupakan komplikasi antara permainan kartu yang memuat dua bahasa sekaligus, dengan harapan multimedia *flashcard bilingual* ini dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran.
5. Teknologi Pendidikan merupakan teori praktik tentang bagaimana memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik melalui produk media dan sumber belajar yang dirancang, dimanfaatkan, dikelola, dan dikembangkan.

