

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam proses pengembangan potensi pengetahuan sumber daya manusia sebagai bagian dari masyarakat. Pendidikan selalu menjadi kunci pembentuk SDM (Sumber Daya Manusia) yang memiliki akal dan ketrampilan kritis, inovatif, dan beragam. Tujuan pendidikan ini menjadi tugas atau tantangan masing-masing institusi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang sedang dikembangkan, maka tantangan ini tentunya harus diberikan solusi. Solusi ini tentunya harus selaras dengan kebutuhan institusi pendidikan saat ini, salah satunya yaitu dengan memenuhi kebutuhan IT (Ilmu Teknologi) yang saat ini menjadi kebutuhan pokok pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi.

Pesatnya perkembangan teknologi, seperti membutuhkan kerjasama antar institusi pendidikan. Perkembangan teknologi digunakan sebagai penunjang untuk peningkatan kualitas pendidikan. Apabila proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara harmonis dari penggunaan metode, pemanfaatan teknologi, media serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak saling tumpang tindih, maka pendidikan akan terlaksana dengan baik.

Mutu pendidikan akan sangat terlihat baik apabila dari segi ketepatan penggunaan metode dan pemanfaatan teknologi, media serta dukungan sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat terpenuhi dengan

baik. Pembelajaran yang inovatif membutuhkan metode yang baik dan menggunakan media yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang ada. Mengingat situasi saat ini di Indonesia, di mana pembelajaran dilaksanakan dari rumah atau menggunakan sistem daring, sehingga menjadikan guru dan siswa harus beralih dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Meningkatnya penggunaan media daring tentunya akan menuntut guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses belajar mampu menguasai pemanfaatan teknologi yang terus berkembang di berbagai bidang.

Penggunaan teknologi yang berkembang dapat dipakai untuk mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tidak hanya itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan bermanfaat untuk menjadikan kelas lebih efektif dan media yang dipakai guru lebih beragam. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan telah memberikan terobosan baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan menciptakan media pendukung pembelajaran dalam bentuk digital. Penggunaan media pendukung pembelajaran digital kedepannya akan membantu mempermudah dalam pengolahan data sehingga efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan penyampaian sebuah informasi untuk diberikan kepada audiens (siswa) guna terjadinya sebuah proses berpikir dan bertukar pendapat dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudhata dan Wawan, (2015:2) yang berpendapat bahwa “proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang dimaksudkan adalah isi ajaran ataupun

didikan yang terdapat dalam kurikulum, sedangkan sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku.”

Rendahnya minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam pendidikan, sehingga diperlukan metode yang efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kondisi pembelajaran yang menunakan sistem daring (*online*) seolah menjadi tantangan baru bagi guru, untuk menjadikan pembelajaran menarik dan dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu komponen pendukung penting yang dapat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menarik minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami siswa.

Menurut Arsyad, (2009: 4) “Apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.” Menurut Ibrahim dkk. 2004 (dalam Sudhata, 2015: 4) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.” Hal lain juga disampaikan oleh Sudhata, (2015: 5) bahwa “media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran.” Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran membuat peserta didik dapat terangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatiannya terhadap materi yang disampaikan.

Pembelajaran daring dan tuntutan Kurikulum 2013 saat ini yang mengharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran juga sebagai indikator dalam pengembangan penggunaan media yang bervariasi. Kurikulum 2013 di sekolah juga berperan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA (Sekolah Menengah Atas). Kurikulum 2013 dengan sistem daring saat ini semakin membuat kompetensi dasar dalam pembelajaran semakin disederhanakan menjadi dua kompetensi dasar dalam setiap materi. Misalnya saja, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI. Peserta didik kelas XI pada semester genap, sesuai dengan silabus ada tiga bab yang akan dipelajari yakni mengenai karya ilmiah, resensi, dan drama. Dari ketiga bab yang akan dibahas hanya tersisa satu bab yakni materi drama yang belum diajarkan. Oleh karena itu, materi yang akan dituangkan materinya dalam multimedia interaktif adalah materi terakhir yang ada pada semester genap kelas XI, yaitu materi drama. Materi drama tentunya menjadi materi terakhir di semester genap, yang akan menjadi salah satu materi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar yang ada dalam drama itu ada dua yakni KD (Kompetensi Dasar) 3.7 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan 4.7 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi kebahasaan. Kedua kompetensi ini harus dicapai dengan maksimal dalam materi drama agar dapat terwujudnya proses pembelajaran pada bab drama dengan maksimal, maka untuk menunjang berjalannya proses pembelajaran bab drama ini maka diperlukanlah sebuah media yang memadai agar penyampaian materi drama mampu dipahami dan menarik siswa. Oleh karena itu, peneliti

melibatkan kelas XI sebagai subjek penelitian ini, karena melihat intensitas kurikulum di kelas XI dan banyaknya buku teks yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XI akan menyebabkan siswa menjadi kewalahan dalam membaca seluruh materi yang ada. Oleh karena itu, peserta didik kelas XI membutuhkan media yang membantu siswa kelas XI bisa menggunakan atau mempelajari Bahasa Indonesia pada materi tertentu tanpa ada batasan waktu yang menghambat peserta didik kelas XI untuk bersiap mempelajari materi yang lain.

Dengan menggunakan drama sebagai materi yang akan dipakai dapat memberikan manfaat untuk peserta didik, yaitu untuk mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah teks drama dalam kehidupan sehari-hari, selain itu drama juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengetahui teknik dalam bermain drama yang baik atau sesuai dengan karakteristik tokoh yang akan diperankan, dan juga dengan mempelajari drama akan membuat peserta didik kaya akan sebuah apresiasi terhadap suatu seni pertunjukan drama.

Berdasarkan hasil data kegiatan belajar yang didapatkan peserta kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo tahun pelajaran 2020/2021, yang terdiri dari kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, XI MIPA 4, XI MIPA 5, XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Aktivitas saat menerima pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong kurang efektif. Hal ini, disebabkan adanya beberapa kendala seperti model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Dalam model pembelajaran daring dan penerapan Kurikulum 2013, penggunaan media yang masih konvensional akan membuat siswa kurang tertarik. Pada masa sekolah yang menerapkan sistem daring seperti ini akan lebih baik jika media yang dipakai bervariasi agar mampu menarik perhatian siswa dalam belajar. Hal inilah yang

menjadi penyebab utama terhambatnya siswa menerima pembelajaran dengan baik. Adapun, beberapa hal yang dapat mempengaruhi kualitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada Bahasa Indonesia mengalami penurunan, yaitu: (a) dalam kegiatan visual, masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru pada saat mendemonstrasikan *microsoft powerpoint* dalam melaksanakan pembelajaran Drama, hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang tertarik melihat media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang hanya berupa *microsoft powerpoint* dan *microsoft word*. (b) dalam kegiatan lisan, kurang adanya interaksi/komunikasi dari peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, hal tersebut dikarenakan tidak adanya penjelasan mengenai contoh dalam pendemonstrasian drama, sehingga menjadikan peserta didik kurang antusias dalam kegiatan berdiskusi atau dalam mengajukan pertanyaan. (c) pada kegiatan audio, masih banyak peserta didik yang mengabaikan apa yang disampaikan guru, mereka lebih suka mengabaikan guru dengan melakukan aktivitas lain saat guru menyampaikan materi terkait Drama, dan (d) Dalam kegiatan emosional, kebanyakan peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan kelebihannya dalam pengetahuan dan ketrampilan materi Drama dan juga mendemonstrasikan sebuah naskah Drama.

Melalui hasil observasi awal di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media menjadi poin utama yang membantu peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, tentunya akan memberikan solusi yang baik. Harapan yang ingin dicapai peneliti dalam tersedianya media pembelajaran adalah proses pembelajaran dapat

berlangsung secara efektif dan efisien, dan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dapat dimanfaatkan di luar jam belajar, mengingat waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran yang semakin dipersingkat karena menggunakan sitem daring (dalam jaringan).

Suyanto (dalam Kurniawati & Sekreningsih, 2018:70) menjelaskan bahwa “multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia interaktif merupakan media yang telah ada dan perlu dikembangkan di SMA saat ini.”

Penyajian materi pelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan penggunaan multimedia interaktif, diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dan juga membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan memanfaatkan multimedia interaktif ini peserta didik dapat menumbuhkan motivasi dan minat untuk belajar, sehingga tujuan utamanya adalah dapat mengatasi keterbatasan media di SMA saat ini. Pembuatan skripsi ini digagas dari sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Drama pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini sesuai dengan uraian latar belakang di atas, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dipakai kurang pembaharuan, kreatif, serta bervariasi dalam proses pembelajaran daring.
2. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring tidak berjalan dengan baik.
3. Kurangnya sarana media pembelajaran interaktif dalam melaksanakan proses pembelajaran daring.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan pada bidang pendidikan sangat bervariasi, begitu juga permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini. Kompleksitas permasalahan dalam dunia pendidikan, tentunya membuat penelitian ini perlu dibatasi, sehingga evaluasi masalah mencakup masalah pokok yang harus dipecahkan agar diperoleh hasil yang terbaik. Mengingat masalah yang diuraikan dan luasnya masalah yang diidentifikasi, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, peneliti membatasi penelitian ini pada penggunaan model ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluate* (evaluasi)), untuk mengembangkan multimedia interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama di SMA Negeri 1 Tegaldlimo kelas XI.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian di bawah ini ditarik berdasarkan uraian latar belakang masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana model rancangan bangun multimedia interaktif dalam pembelajaran Drama kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo?
2. Bagaimana tanggapan/respon ahli kependidikan terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi pembelajaran Drama kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik dalam pelaksanaan uji coba yang dilakukan, baik uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar/lapangan terhadap multimedia interaktif pembelajaran Drama yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan model rancangan bangun multimedia interaktif dalam pembelajaran Drama pada kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan/respon ahli kependidikan terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi drama XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan pengguna (siswa) dalam pelaksanaan uji coba yang dilakukan secara uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar/lapangan terhadap multimedia interaktif pembelajaran Drama yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk disebut sebagai perincian dari kebutuhan kinerja (*performance*) produk yang dikembangkan. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut.

1. Rancangan Multimedia pembelajaran interaktif ini dibuat dengan kelebihan dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak (video), audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan, agar dapat memberikan siswa ketertarikan dalam belajar Bahasa Indonesia.
2. Multimedia interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3*, lebih mudah diakses, karena dalam penggunaannya program berjalan secara otomatis, untuk itu pengguna multimedia interaktif ini tidak perlu menginstal *software Articulate storyline 3*.
3. Multimedia berisi materi Drama sesuai dengan pilihan peneliti. Materi yang digunakan adalah materi. Multimedia didesain dengan menampilkan enam menu di dalamnya. Adapun menu yang ada di dalam multimedia adalah petunjuk penggunaan media, Garis Besar Isi Media (GBIM), KI dan Kd yang sesuai dengan silabus, isi/materi pokok, penilaian (evaluasi), profil dari peneliti.
4. Multimedia interaktif juga memanfaatkan beberapa tombol navigasi seperti *next*, *back* dan *back to home*. Multimedia ini dikemas dalam bentuk pranala (*link*) atau aplikasi berbasis *web* sehingga pengguna bisa mengakses dan melaksanakan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*, di masa pandemi dengan menggunakan sistem pembelajaran daring saat ini dinilai penting. Karena, masih banyak guru yang menggunakan media konvensional berupa LKS, buku paket dan media pembelajaran berupa *powerpoint*, *microsoft word*, dan penugasan melalui *platform google classroom*. Kegiatan pembelajaran daring yang menggunakan *powerpoint* dan *microsoft word* dirasa kurang efektif dalam proses pembelajaran daring, karena guru berperan aktif dalam penyampaian informasi, sehingga minat siswa dalam belajar dengan mendengarkan guru dianggap sebagai hal yang kurang menarik. Ketika proses pembelajaran terjadi, terdapat beberapa hal yang kadang bisa mempengaruhi proses interaksi. Siswa kadang melakukan kegiatan di luar proses pembelajaran, seperti melakukan kegiatan lain dibandingkan harus mendengarkan materi yang diajarkan, karena penggunaan media yang masih kurang menarik. Tuntutan Kurikulum 2013 saat ini mengharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadi pertimbangan dan juga sebagai indikator dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif untuk membantu proses belajar mengajar, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dugaan yang dipakai sebagai dasar dan keterbatasan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif Bahasa Indonesia dengan materi drama, mampu membuat siswa aktif dan interaktif di dalam kegiatan pembelajaran daring.
2. Media yang dikembangkan mampu memberi stimulus kepada peserta didik, sehingga memungkinkan siswa belajar lebih interaktif meskipun melalui sistem daring.
3. Media yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai maupun komputer, hanya membutuhkan *link* akses agar dapat bisa mengakses multimedia interaktif.
4. Poin-poin yang dipakai di dalam angket validasi dapat menyatakan layak dan tidaknya suatu produk yang dikembangkan dan digunakan.

Selain memiliki kelebihan, pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Hasil Multimedia Interaktif dengan materi Drama ini dibatasi pada materi pendemonstrasian teks drama yang sudah dibaca atau ditonton. Hal ini dikarenakan dalam pendemonstrasian membutuhkan praktik secara langsung.
2. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline*
3. Tantangan dalam pembuatan media ini yaitu karena keterbatasan pengalaman dan kemampuan penggunaan.

3. Video yang dimasukkan di multimedia interaktif tidak membuat sendiri karena keterbatasan waktu dan biaya dalam pembuatan video.
4. Pengembangan dilakukan sampai uji coba produk dengan melibatkan 1 kelas saja pada tahap evaluasi formatif dengan menggunakan model ADDIE.

1.9 Definisi Istilah

Ruang lingkup istilah merupakan pemahaman istilah-istilah yang dipakai peneliti untuk menyatakan suatu istilah di dalam penelitian, oleh sebab itu, penelitian dianggap memerlukan definisi istilah untuk membatasi istilah-istilah berikut ini.

1. Pengembangan merupakan langkah yang dipakai dalam penelitian untuk menciptakan sebuah produk yang bisa digunakan untuk membantu memberikan tali tengah untuk peneliti dan praktik pendidikan.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan untuk penyampaian informasi baik berupa wawasan baru, sehingga dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran.
3. Multimedia interaktif yaitu media yang di dalamnya menggabungkan beberap komponen agar menjadi kesatuan yang dilengkapi dengan tombol pengontrol dan dapat dipakai pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga bisa dipakai sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Kelayakan adalah rangkaian upaya yang diberikan para ahli dalam upaya memberikan validasi terhadap suatu produk yang dinyatakan dengan kelayakan dalam penggunaan.

