

# **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**

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia telah berdampak diberbagai aspek kehidupan manusia salah satunya pada aspek pendidikan. Sebagai upaya pencegahan meluasnya penyebaran virus, pemerintah mengumumkan kebijakan untuk menjaga jarak antar sesama dan segala bentuk aktivitas dilaksanakan di rumah termasuk kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Hal ini menuntut pendidik untuk berinisiatif mendesain proses pembelajaran dengan memanfaatkan media daring (*online*). Pemanfaatan media daring dilakukan untuk memastikan kegiatan belajar berlangsung meski tidak ada sesi tatap muka langsung. Teknologi pendukung kegiatan belajar memanfaatkan media daring diantaranya internet, ponsel pintar, dan *laptop/PC*.

Perubahan yang luar biasa terjadi pada proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Seluruh jenjang pendidikan seolah dipaksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba melakukan kegiatan belajar dari rumah melalui media daring (*online*). Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik karena belum sepenuhnya siap dan bukanlah persoalan yang mudah jika harus diterapkan dalam jangka waktu dekat. Pemikiran yang positif, kreatif, dan inovatif dapat membantu mengatasi berbagai problematika dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 dengan menerapkan media pembelajaran daring yang menyenangkan, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas dengan harapan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal (Jaelani dkk, 2020).

Pergeseran budaya di era globalisasi sangat berpengaruh terhadap budaya Bali yang sudah berurat akar bagi orang Bali termasuk eksistensi penggunaan bahasa Bali yang memang mengalami suatu dinamika. Fishman (dalam Cantoni, 2007) menjelaskan bahwa kepunahan suatu bahasa dapat membawa dampak yang sangat fatal, terutama jika dilihat dari sudut pandang kehilangan budaya. Bahasa dan budaya merupakan dua hal yang bertalian erat dan tak dapat dipisahkan (Reyhner, 1997). Upaya pelestarian perlu untuk segera dipikirkan demi keberadaan bahasa Bali itu sendiri. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat menjadi sarana pelestarian bahasa Bali sejak dini melalui mata pelajaran bahasa Bali. Akan tetapi, semenjak pandemi covid-19 merebak pemerintah menerapkan proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Hal ini sangat berdampak pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Bali yang lebih menekankan interaksi langsung.

Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Bali masuk ke dalam muatan lokal, sehingga jadwal belajar hanya dilaksanakan seminggu sekali. Dengan kondisi belajar yang tergolong baru, kemampuan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran dengan teknologi akan diuji. Mau tidak mau pendidik harus mulai beradaptasi pada perkembangan teknologi dan perkembangan keterampilan generasi milenial. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan strategi dan media pembelajaran inovatif untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang produktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa meskipun proses kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*).

Kenyataan di lapangan, berdasarkan wawancara dan pencatatan dokumen yang telah dilakukan di SMP LAB Undiksha yang berlokasi di Jl. Jatayu No. 10, Kaliuntu, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, diperoleh informasi terkait permasalahan pada mata pelajaran bahasa Bali di masa pandemi Covid-19. Narasumber yang telah diwawancarai peneliti yaitu Ibu Srinadi sebagai guru pengampu mata pelajaran bahasa Bali SMP LAB Undiksha yang dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2021. Beliau menyampaikan bahwa guru sangat kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar secara daring (*online*) karena tidak adanya media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran, susahny mengontrol aktivitas siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran daring (*online*), rendahnya partisipasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Bali, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali masih kurang optimal terutama pada siswa kelas VII-3 karena sebagian besar siswa kelas VII-3 belum sepenuhnya paham dengan materi dasar pelajaran bahasa

Bali yaitu membaca dan menulis aksara. Hasil observasi tersebut diperkuat pencatatan dokumen yang telah dilakukan pada tanggal 26 Maret 2021 informasi yang diperoleh yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas VII-3 pada mata pelajaran bahasa Bali dengan jumlah siswa 19 orang dilihat dari Hasil Penilaian Akhir Semester (HPAS) tahun pelajaran 2020/2021 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70.

Tabel 1. 1  
Rekapan Nilai Rata-Rata Hasil Penilaian Akhir Semester (HPAS) Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII-3 SMP LAB Undiksha.

Jumlah Siswa	19 orang
Jumlah Nilai di Atas KKM	8 orang
Jumlah Nilai di Bawah KKM	11 orang
Nilai Terbesar	98
Nilai Terkecil	25

(Sumber: Dokumen guru Mata Pelajaran Bahasa Bali kelas VII SMP Lab Undiksha, Singaraja)

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hanya 8 (42%) siswa dinyatakan tuntas dan 11 (58%) siswa dinyatakan tidak tuntas Hasil Penilaian Akhir Semester (HPAS). Hal ini menyatakan bahwa siswa yang tidak tuntas pada Hasil Penilaian Akhir Semester (HPAS) mata pelajaran bahasa Bali lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas. Selain itu, nilai rata-rata Hasil Penilaian Akhir Semester (HPAS) siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Bali yaitu 63,78%. Berdasarkan hasil pengisian angket analisis karakteristik siswa oleh siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha yang berjumlah 19 orang, diketahui bahwa sebanyak 47,40% siswa menyatakan sangat setuju dan 47,40 siswa menyatakan setuju lebih mudah memahami pelajaran

ketika guru menggunakan media pembelajaran seperti power point, video, gambar, dll. Sebanyak 36,80% siswa menyatakan sangat setuju dan 42,10% siswa menyatakan setuju merasa bosan jika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 52,60% siswa menyatakan sangat setuju dan 47,10% siswa menyatakan setuju merasa lebih terbantu memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 31,60% menyatakan sangat setuju dan 42,10% menyatakan setuju merasa lebih senang menggunakan media audio visual daripada media cetak (LKS, Modul, dan yang lainnya).

Dari pernyataan di atas, terdapat kesenjangan antara kenyataan di lapangan dengan kondisi yang diharapkan dilihat bahwa hasil belajar serta minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu adanya solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan seperti menggunakan media IT dengan strategi pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif, efektif, dan efisien di masa pandemi Covid-19. Salah satu alat atau sarana pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar di masa pandemi covid-19 yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang berisikan teks, grafik, suara, foto, gambar bergerak, gambar diam, dan animasi. Multimedia pembelajaran interaktif sangat berguna bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan dan efektivitas dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Bali baik belajar secara mandiri atau secara daring (*online*). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mendukung

proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dimana materi pembelajaran dapat dikemas secara konkrit didukung dengan visual dan audio sesuai ilustrasi pengetahuan yang akan diberikan kepada peserta didik.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Bali untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat efektif dan efisien. Menurut Ivers dan Barron (dalam Sudarma, dkk, 2015:65) multimedia interaktif merupakan sebuah program yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, video serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Sejalan dengan itu, Suartama (2016) menyatakan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta memandu siswa untuk belajar lebih baik. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dikemas secara sistematis sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang tersedia di dalam media pembelajaran tersebut. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tanpa dibantu model pembelajaran yang tepat tentu tidak akan mendapat hasil yang maksimal, karena hal tersebut hanya sekedar membuat menarik perhatian siswa (Buchori, 2019). Sehingga penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran harus didukung oleh model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (*online*) akibat dari

pandemi covid-19. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran adalah model *hybrid learning*.

*Hybrid learning* merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran (Sutisna, 2016:158). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Rahmatillah (2013) menyatakan bahwa efektifitas penerapan model pembelajaran *hybrid learning* untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada siswa dapat dikatakan efektif, hal ini ditunjukkan dengan penemuan fakta bahwa ada perubahan rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *hybrid learning*. Menurut Thorne (dalam Sutisna, 2003:16) adapun bentuk lain dari pembelajaran *hybrid learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dan peserta didik. Dimana mereka memungkinkan berada di tempat yang berbeda, namun bisa saling memberi *feedback*, bertanya, menjawab, berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik maupun antara peserta didik dengan peserta didik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan model pembelajaran *hybrid learning* menjadikan guru selain berperan sebagai pengajar bisa juga menjadi mentor untuk siswa belajar secara mandiri dibantu dengan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Hybrid Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif saat pemberian materi pada proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima penjelasan materi pembelajaran dari guru.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali.
4. Guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung saat proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan yang ditemukan sehingga diperlukan pembatasan masalah penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat dikaji secara mendalam dan terarah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini terfokus pada.

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif oleh guru saat proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Bali.
2. Rendahnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali masih kurang optimal.



#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif model *hybrid learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif model *hybrid learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha tahun pelajaran 2020/2021?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif model *hybrid learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha tahun pelajaran 2020/2021?
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif model *hybrid learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha tahun pelajaran 2020/2021?

#### 1.6 Manfaat Pengembangan

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

## 1. Manfaat Teoretis

Multimedia pembelajaran interaktif ini bermanfaat sebagai media edukasi untuk menambah pengetahuan siswa dimasa pandemi covid-19 dalam proses pembelajaran baik itu daring (*online*) atau secara mandiri pada mata pelajaran bahasa Bali kelas VII.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, multimedia pembelajaran interaktif ini bermanfaat sebagai media edukasi yang menyenangkan untuk meningkatkan kreatifitas dan pengetahuan siswa pada saat proses pembelajaran daring (*online*) atau mandiri di masa pandemi covid-19.
- b. Bagi Guru, multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan inovatif dalam proses pembelajaran daring (*online*) di masa pandemi covid-19.
- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan mengambil kebijakan dalam upaya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif, kreatif, efektif, dan efisien untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.
- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti lain apabila memerlukan dasar teori dalam melakukan pengembangan multimedia atau penyelesaian tugas akhir.

### 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang berisikan pesan-pesan pembelajaran tentang materi pada mata pelajaran bahasa Bali kelas VII SMP. Materi atau pesan yang terkandung dalam produk yang akan dikembangkan disajikan menggunakan gambar, teks, video, audio, dan animasi yang dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD). Terdapat lima menu utama pada multimedia pembelajaran interaktif ini yang terdiri dari garis besar isi media (GBIM), yaitu petunjuk penggunaan media, pemetaan kompetensi (KD, indikator, tujuan), materi, evaluasi, dan profil pengembang. Setiap halaman dalam produk ini difasilitasi beberapa tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan media secara penuh seperti tombol *home* untuk menuju halaman awal media, tombol *next* untuk menuju halaman selanjutnya, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol *exit* untuk menutup program dan tombol lainnya sesuai dengan fungsinya. Produk ini dikembangkan menggunakan aplikasi/software *Articulate Storyline 3* sebagai aplikasi utama dibantu dengan beberapa aplikasi/software lainnya seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere*, *Filmora 9*, dan *Audacity* yang berfungsi untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan audio.

Adapun kelebihan pada multimedia pembelajaran interaktif ini dibandingkan produk lain adalah:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan dimana saja, baik di sekolah atau di rumah.
2. Dapat menggabungkan gambar, teks, animasi, video, dan audio menjadi satu kesatuan yang saling mendukung dalam penyampaian pesan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Tombol navigasi yang terdapat pada media dapat memberi keleluasan pengguna dalam mengoperasikan secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan.
4. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan kualitas dalam penyampaian materi pembelajaran.
5. Multimedia pembelajaran interaktif ini di lengkapi dengan soal-soal evaluasi dan latihan sesuai dengan materi yang disajikan untuk mengasah kemampuan peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Bali cenderung membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa dari lingkungan keluarga dominan menggunakan dan diajarkan Bahasa Nasional atau Bahasa Inggris ditambah di masa covid-19 proses pembelajaran dipaksa dilaksanakan dalam bentuk daring (*online*). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memfasilitasi belajar siswa demi terlaksananya proses pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, efisien, dan kondusif. Pentingnya pengembangan multimedia ini yaitu untuk mendukung suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan multimedia interaktif model *hybrid learning* ini bertujuan untuk meningkatkan

efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Bali dimana siswa dapat melaksanakan belajar secara mandiri di luar jam sekolah karena minimnya jadwal pembelajaran bahasa Bali dan kegiatan belajar masih dilakukan secara daring (*online*). Multimedia pembelajaran interaktif ini didesain untuk memudahkan siswa belajar membaca dan nyurat Aksara Bali sebagai materi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa.

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

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk ini dikembangkan sesuai dengan materi pada mata pelajaran bahasa Bali SMP kelas VII semester genap dengan nilai rata-rata akhir yang kurang optimal, sehingga produk ini khusus digunakan untuk Sekolah Menengah Pertama terutama pada kelas VII.

2. Pada penelitian ini dikembangkan suatu produk yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara daring (*online*) atau belajar mandiri berbasis komputer.
3. Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap pengembangan karena ditetapkannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), sehingga tahap implementasi dan tahap evaluasi tidak dapat terlaksana.

### 1.10 Definisi Istilah

Penjelasan istilah – istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini dipandang perlu untuk menghindari kesalahpahaman. Adapun istilah – istilah kunci pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dengan efektif pada proses pembelajaran di sekolah.
2. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya yang memungkinkan pengguna/user dapat secara aktif berinteraksi dengan media (Surjono, 2017).
3. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak pembuat media presentasi. Software ini memiliki kelebihan yang dapat menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character, dan lain-lain yang mudah digunakan.

4. *Hybrid Learning* merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran (Sutisna, 2016: 158).
5. Teknologi Pendidikan merupakan teori praktik tentang bagaimana menganalisis, mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengevaluasi suatu produk media atau sumber belajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

