

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mendukung kemajuan bangsa dan Negara seperti yang tertuang dalam Undang-undang Republik No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik/guru, dan peserta didik.

Sebagaimana tercantum dalam undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa “ Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.” Kompetensi guru sebagaimana dimaksudkan dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan peserta didik melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Guru sebagai perencana pembelajaran dituntut

untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Selanjutnya Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar.

Dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru di antaranya adalah “ mengembangkan kurikulum yang diampu” dan “ menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik” untuk kompetensi pedagogis, serta “ mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif” dan “ memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri “ untuk kompetensi profesional. Dari tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban ini, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berupa bahan ajar cetak, model/maket, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan kurikulum, perkembangan teknologi informasi.

Menurut Rusman, dkk., (2013:1) perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi

pengaruhnya terhadap dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2015:2) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang- kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Prastowo (2011:13), kapan lagi pendidikan kita akan maju jika para pendidik sudah mengalami kemiskinan motivasi untuk mengembangkan diri? pengembangan diri sangat penting, tidak hanya pada aspek fisik semata, seperti peningkatan jenjang pendidikan, banyaknya sertifikat pelatihan, ataupun sertifikat profesi pendidik. Akan tetapi, pengembangan dirinya juga merambah hingga pada ranah nonfisik, meliputi cara pandang, paradigma berpikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme, maupun perilaku dalam mengajar.

Dampak dari kemiskinan pengembangan diri adalah banyak pendidik, baik guru maupun dosen, yang tidak mampu menyelenggarakan pengajaran yang menarik dan menyenangkan, keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, pokoknya yang sudah tersedia tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya. Prastowo (2011;14).

Disamping pengembangan bahan ajar, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia. Bahan ajar interaktif berbasis multimedia merupakan suatu sarana atau alat bantu guru untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik dan menarik oleh peserta didik. Pemilihan bahan ajar interaktif yang tepat akan berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Bahan ajar interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Bahan ajar interaktif berbasis multimedia juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan bahan ajar interaktif berbasis multimedia sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Beberapa bentuk penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain, CD Multimedia Interaktif, dan Internet.

Multimedia, seperti video, gambar, teks, animasi, dan suara dapat merangsang lebih banyak indra. Melalui video dan gambar, dapat ditampilkan hal atau kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga

pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan peserta didik lebih mudah memahami materi. Materi yang disajikan dengan animasi akan membantu pemahaman materi serta belajar menjadi lebih menarik.

Keuntungan lain dengan menggunakan multimedia dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, meningkatkan tingkat ingatan, serta lebih efisien dan efektif.

Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik dan memandu untuk belajar lebih baik.

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran merupakan solusi alternatif untuk pemanfaatan sumber belajar mandiri. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbeda dengan pembelajaran klasikal yang bersifat verbalistik.

Bahan ajar berbasis multimedia interaktif akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga belajar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, yang mengatakan bahwa kegiatan belajar harus terpusat pada peserta didik karena kendali belajar sepenuhnya ada pada peserta didik itu sendiri.

Bahan ajar intraktif berbasis multimedia adalah salah satu pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan kemandirian peserta didik

dan juga menjadikan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan peranan pengajar hanya sebagai fasilitator.

Macromedia flash adalah sebuah program yang telah banyak digunakan para animator untuk menghasilkan animasi yang professional, Tim Divisi dan Pengembangan (2005:1). sementara pembuatan media pengajaran yang interaktif dan kreatif kini telah banyak tersedia. Selain banyak macamnya, cara penggunaan dan mendapatkannya juga mudah. *Macromedia Flash* adalah salah satu dari macam-macam program dalam pembuatan media pembelajaran. Kelebihan dari *Macromedia Flash* adalah menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi dan suara lebih unggul. Selain itu program tersebut dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, membuat transparansi warna dalam *movie*, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasi (*Publish*) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe, mov*). Sehingga dapat menjadikan pengajaran lebih menyenangkan, mengasyikkan dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan. Salah satunya adalah Multimedia sangat menjanjikan untuk digunakan dalam bidang pendidikan, Meskipun saat ini penggunaan media ini dianggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang pendidikan.

Pemilihan *Macromedia Flash* dikarenakan kemampuannya memberikan gambaran konsep serta memberikan penyajian materi secara

jelas dan interaktif. Hal ini disebabkan pengembangan bahan ajar yang ada untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada KD teks laporan hasil observasi saat ini bukanlah bahan ajar interaktif yang mampu memberikan jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Pengembangan ini tidak menggunakan program *Microsoft Powerpoint* karena materi teks laporan hasil observasi yang membutuhkan animasi yang cukup rumit dan sulit dilakukan dengan program *Microsoft Powerpoint*. Pemilihan media ini juga didasari pada minimnya penggunaan media selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk KD teks laporan hasil observasi.

Materi pada pokok bahasan pada teks laporan hasil observasi dapat divisualisasikan dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak (*software*) pada komputer. Untuk itu, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan melalui *Macromedia Flash* sebagai alatnya, karena dengan menggunakan animasi-animasi di program ini, materi teks laporan hasil observasi dapat divisualisasikan. *Macromedia Flash* mempunyai kemampuan untuk membuat animasi gambar, animasi suara, animasi interaktif dan lain-lain. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat langsung melihat simulasi dan demonstrasi yang menyerupai kejadian sebenarnya, sehingga siswa dapat menangkap konsep-konsep teks laporan hasil observasi dengan baik dan benar serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini juga untuk memaksimalkan sarana pembelajaran.

Berkaitan dengan hal itu secara spesifik, perlu kita ketahui bahwa dalam pembuatan bahan ajar interaktif, kita memerlukan aplikasi demonstrasi interaktif pada komputer kita, ada beberapa jenis software aplikasi seperti

Adobe Flash, Player, Macrommedia Flash Plyer, Macrommedia Flash MX, Macrommedia Captivate, dan lain lain. Andi Prastowo (2011:334).

Berdasarkan kuesioner atau angket yang disebarakan untuk memperoleh informasi dari responden peserta didik bahwa dalam penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia di SMA Ya BAKII 1 Kesugihan Kabupaten Cilacap, 97 % responden menyatakan butuh dan sangat mendukung untuk adanya bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash, serta hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia peneliti menyimpulkan bahwa guru yang menggunakan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash belum menggunakan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia flash oleh gurupun sama sekali belum ada. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum terbiasa menggunakan bahan ajar berbasis multimedia flash, sehingga diperlukan usaha-usaha untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain dari pada itu kebanyakan guru masih memilih untuk kemudahan dan kenyamanan dirinya saja dalam mengajar, sekedar lepas tanggung jawab, guru masih cenderung dengan kondisi yang biasa saja, melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan masih mengandalkan buku paket atau bahan ajar (buku teks) yang disusun oleh penerbit tertentu. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) / Kompetensi Dasar (KD) dan kebutuhan peserta didik. Kebiasaan menggunakan buku teks terbitan tertentu mengakibatkan guru mengalami kesulitan atau tidak terbiasa menyusun bahan ajar sendiri.

Pada hal tuntutan kurikulum 2013 menghendaki kemampuan guru menjabarkan KI dan KD menjadi materi pokok dan bahan ajar. Guru diharapkan untuk secara kreatif memilih dan menyusun materi berdasarkan KI dan KD yang relevan. Dengan demikian materi pokok dan bahan ajar mengacu kepada KI dan KD, tidak berdasarkan kepada struktur materi yang ada dalam buku teks terbitan tertentu. Efek dari penerapan kegiatan pembelajaran konvensional adalah terhambatnya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang seterusnya. Oleh karena itu perlu dicarikan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, agar peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang baik yaitu dengan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan program macromedia flash.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, perlu adanya upaya pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif di SMA Ya BAKII 1 Kesugihan Kabupaten Cilacap khususnya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada kd teks Laporan Hasil Observasi. Produk dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks laporan hasil observasi.

2. Bagaimana kevalidan dan kemenarikan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks Laporan Hasil Observasi.
3. Bagaimana keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash terhadap hasil belajar siswa pada kelas X SMA Ya BAKII 1 Kesugihan Kabupaten siswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah

1. Menghasilkan produk berupa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks Laporan Hasil Observasi.
2. Mengetahui kevalidan dan kemenarikan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks Laporan Hasil Observasi.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks Laporan Hasil Observasi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis – akademik maupun praktis dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks Laporan Hasil Observasi adalah:

1. Secara Teoritis-Akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti dalam khasanah keilmuan, terutama pemikiran mengenai pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Multimedia Flash untuk KD teks Laporan Hasil Observasi X kurikulum 2013.

2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan respon para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia , yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dibutuhkan dan masukan untuk mengembangkan bahan ajar selanjutnya sebagai wahana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikemudian hari.

