

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak akan pernah tuntas untuk dibicarakan karena akan selalu terkait dengan kehidupan manusia sepanjang jaman. Pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Salah satu faktor yang harus diperhatikan sebagai upaya meningkatkan kualitas kehidupan bangsa adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan yang pada hakikatnya ada di tangan guru. Guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan memiliki peran besar dalam menganalisa setiap komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran. Komponen yang dimaksud adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi (Sanjaya, 2006:58). Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi dan berinterelasi, karena itu diperlukan analisa terhadap masing-masing komponen pembelajaran agar lebih mudah bagi guru dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, social, emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Selain sebagai alat komunikasi dalam masyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:317),

diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusateraaan manusia Indonesia. Keterampilan berbahasa terdiri atas empat hal yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Tarigan 2008:2). Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan sehingga harus dikembangkan secara terpadu.

Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut.

Kesulitan terhadap materi belajar abstrak dan verbalistik pada siswa dalam mempelajari bahasa dapat diatasi salah satunya melalui multimedia pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dalam belajar sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Seperti yang kita ketahui saat ini, sebagian besar keadaan pembelajaran di sekolah-sekolah kita masih sangat konvensional, seperti penyampaian materi hanya diceramahkan, penyusunan materi yang sekedarnya atau materi hanya bersumber dari buku-buku teks yang belum tentu sesuai dengan keadaan sekolahnya.

Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran sendiri yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada satuan pendidikannya,. Peraturan pemerintah tersebut 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).

Salah satu elemen dalam RPP adalah media dan sumber belajar. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat mengembangkan minat belajar dan keterampilan siswa.

Dalam permendiknas no. 41 tahun 2007 dinyatakan materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan bagian dari sumber belajar dimana terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau perangkat lunak yang mengandung pesan pembelajaran yang disajikan menggunakan peralatan tertentu.

Pengembangan suatu bahan ajar harus didasarkan pada analisis kebutuhan siswa. Terdapat sejumlah alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut :

- Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum
- Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa

- Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar di sekolah perlu memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa sesuai kurikulum, yaitu menuntut adanya partisipasi dan aktivasi siswa lebih banyak dalam pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai merambah dunia pendidikan. Hal ini memungkinkan pengembangan pembelajaran dengan berbasis multimedia. Media pembelajaran ini diharapkan akan dapat menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga.

Beberapa alasan penggunaan media komputer dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, yaitu :

- 1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran,
- 2) proses belajar dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik,
- 3) mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar,
- 4) mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan Undang-undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan. Senada dengan hal tersebut, pada lampiran Permendiknas No. 16 tahun 2007 juga dinyatakan bahwa standar kompetensi yang harus dimiliki guru salah satunya adalah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga wilayah bahan ajar, salah satunya adalah multimedia interaktif berbentuk Cakram Digital (CD). Bahan ajar berbentuk CD memiliki beragam variasi, ada yang berupa software permainan, soal-soal maupun materi bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga mampu menguasai keterbatasan waktu belajar di sekolah. Prastowo (2011:327) menyatakan bahwa penyajian bahan ajar yang kreatif, inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi terbaru membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah *Adobe Flash*.

*Adobe Flash* merupakan program animasi 2D maupun 3D berbasis vector yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi karena kemudahan penggunaan dan keunggulannya. Mark Schaeffer (2009:5) berpendapat bahwa “*Adobe Flash is a single program with multiple personalities.*” Pendapat ini tidak berlebihan karena *Adobe Flash* mampu memadukan teks, grafis, suara, animasi, video serta interaktifitas user kedalam sebuah proyek multimedia sehingga tampak interaktif dan menghibur.

Salah satu kelebihan Flash dibandingkan dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *ActionScript*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk mengontrol obyek, navigasi, animasi dan beberapa perintah lain untuk suatu obyek, sehingga program yang dibuat lebih interaktif. *ActionScript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logis (analisis masalah sebelum melakukan perintah).

Versi terbaru *Flash* diluncurkan pada tahun 2012 oleh *Adobe System Incorporated* dengan nama *Adobe Flash CS6 Professional*. Pada versi ini *AdobeFlash CS6* telah terintegrasi dengan berbagai produk *Adobe* lainnya seperti *Photoshop*, *Illustrator*, serta *Premiere*. Versi terbaru ini memberikan fasilitas kepada seorang designer untuk memaksimalkan *grading system* warna dengan aplikasi *Speed Grade* yang disediakan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka diperlukan suatu penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang berkualitas dan mampu memfasilitasi kemauan belajar siswa. Untuk itu akan diadakan penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* materi Teks Prosedur Kompleks untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Cilacap. Adanya penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* materi teks prosedur kompleks ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan software *Adobe Flash CS6* pada materi teks prosedur kompleks untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilacap?
2. Bagaimana kualitas dan kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan software *Adobe Flash CS6* pada materi Teks Prosedur Kompleks untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilacap?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan *software Adobe FlashCS6* pada materi Teks Prosedur Kompleks untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilacap.
2. Mengetahui kualitas dan kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan *software Adobe Flash CS6* materi teks prosedur kompleks untuk siswa SMK Negeri 1 Cilacap.

#### **D. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi siswa  
Meningkatkan antusiasme belajar siswa terhadap materi Teks Prosedur Kompleks untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar disekolah.
2. Bagi guru  
Memberikan wacana bagi guru untuk meciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan profesionalisme guru
3. Bagi peneliti
  - a. Mengetahui kualitas bahan ajar yang dibuat peneliti
  - b. Mengembangkan keterampilan peneliti dalam membuat bahan ajar berbasis multimedia
4. Bagi sekolah
  - a. Meningkatkan kualitas system pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah

- b. Menambah koleksi bahan ajar Bahasa Indonesia yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran
  - c. Mengetahui perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga diharapkan sekolah lebih memfasilitasi dan mendorong guru dalam kegiatan pengembangan pembelajaran
5. Bagi Masyarakat
- Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternative peningkatan kualitas pendidikan dengan dihasilkannya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia.

