

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan diperlukan sebagai usaha yang memiliki tujuan utama untuk membentuk manusia yang berpotensi juga berkualitas dalam segala aspek kehidupan. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi masing-masing, namun bagaimana caranya potensi yang terselubung tersebut dapat muncul dan terasah dengan baik, tentu saja hal itu melalui proses pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yakni Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keterampilan yang diperlukan dirinya. Peran Pendidikan sangat penting untuk membentuk kepribadian warga negaranya agar menjadi generasi yang peduli terhadap kemajuan bangsa, dan mampu berpartisipasi dan bersaing di era globalisasi.

Dampak era globalisasi sangat jelas pengaruhnya bagi kehidupan manusia, terutama pada pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting dalam era globalisasi yakni ada tiga persoalan yang sangat berpengaruh dalam perkembangan dunia pendidikan. Sebab peningkatan sumber daya manusia, yang menjadi tugas dan tanggung jawab utama Pendidikan, pengaruh faktor globalisasi dan teknologi. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan di mana teknologi berperan sangat penting dalam setiap komponen kehidupan Sa'ud (dalam Widiyastuti, 2018:80). Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak positif dalam bidang Pendidikan. Bahan ajar atau media tidak lagi terbatas pada media cetak saja melainkan dapat diakses melalui banyak cara, dan memungkinkan dapat menyajikan materi secara menarik. Penyajian materi dengan menarik akan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Selain buku, guru juga dituntut untuk bisa mengaplikasikan berbagai hal di lingkungan siswa sebagai sumber belajar setiap proses pembelajaran, Prayogo (dalam Widiyastuti, 2018: 89).

Pembelajaran saat ini merupakan pembelajaran abad 21 dimana perkembangan yang sangat pesat terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi berdampak besar dan semakin cepat tersebarnya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia melampaui batas waktu, ruang, jarak, dan tempat. Tentu saja mau tidak mau manusia dituntut untuk berpikir lebih maju dan terbuka agar tidak dianggap gagap teknologi. Untuk menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung banyak perangkat hasil kemajuan dari teknologi yang dapat digunakan seperti, laptop dan *smartphone*. Sisi positif yang menguntungkan dengan adanya perangkat keras atau perangkat lunak berkat adanya kemajuan teknologi tidak saja berada pada kecepatan memperoleh informasi, tetapi juga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan fasilitas multimedia.

Multimedia dalam proses pembelajaran abad 21 dapat digunakan sebagai sarana yang bisa digunakan peserta didik untuk sumber belajar. Peserta didik bisa menggunakan media dengan mengoperasikan perangkat lunak yang berbasis multimedia interaktif yang di dalamnya menyediakan materi sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar lebih praktis dan efisien. Kini kegiatan bisa dilaksanakan dimana saja bukan saja dilaksanakan di dalam kelas ketika jadwal mata pelajaran tersebut berlangsung. Agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dalam menyediakan media pembelajaran seorang pendidik diharuskan untuk kreatif dan inovatif. Demi tercapainya tujuan Pendidikan yang ada, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Saat ini media yang sangat sering digunakan di dalam kelas dan sering kita jumpai adalah LCD dan proyektor. Memang jenis media ini termasuk hasil dari adanya perkembangan teknologi. Namun, sejalan dengan adanya inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak perangkat lunak telah diciptakan untuk membantu dan memudahkan proses belajar mengajar. Sehingga media berupa LCD dan proyektor ini semakin lama semakin terkesan biasa saja, bahkan peserta didik menganggapnya monoton dan merasa bosan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama adalah Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan kemampuan dasar terkait

membaca. Keterampilan yang diajarkan melalui mata pelajaran bahasa di sekolah menengah pertama mencakup empat jenis yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan membaca. Keempat keterampilan tersebut berkaitan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang lain. Pembelajaran satu keterampilan dapat meningkatkan keterampilan lain. Membaca merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan dalam bahasa. Keterampilan membaca menjadi keterampilan yang sangat penting, karena keterampilan membaca mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Keterampilan membaca tidak dimiliki secara langsung oleh siswa. Siswa dapat memiliki keterampilan membaca dengan baik melalui pembelajaran dan banyak berlatih serta adanya pembiasaan.

Dalman (dalam Nadhifah. 2016:3) menyatakan bahwa guru sebaiknya mengajarkan kepada siswa tentang metode, strategi, dan teknik membaca yang baik sehingga siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik pula. Guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran membaca dituntut untuk memahami isi bacaan bukan hanya sekedar membaca. Namun, banyak siswa tidak memahami isi bacaan yang sedang dibaca. Hal tersebut ditunjukkan Ketika siswa diberi pertanyaan dan bacaan masih banyak siswa yang salah menjawabnya. Pada saat proses pembelajaran guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Menjadi menyenangkan dan menarik.

Inovasi ini, dapat berupa pengembangan media pembelajaran interaktif. Arsyad (2017:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih interaktif, karena gabungan dari teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis multimedia interaktif. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak, salah satu media yang memanfaatkan perangkat

lunak yaitu media *Adobe Animate* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran *Adobe Animate* digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran. Media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Saputro (dalam Sanusi, dkk, 2021:2) *Adobe Animate* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Animate*, menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash*. *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate* dan mendukung pengembang *web* untuk mendesain animasi HTML, 5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan *game* versi *web*. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dari aplikasi *Adobe Animate*. keunggulannya yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengoperasikan sendiri. Kelemahannya yaitu hanya mendukung penggunaan OS 6 bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe Animate*.

Tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* yang berisi tidak hanya materi pelajaran, tetapi terdapat pula video, gambar, serta latihan soal yang dapat diakses di berbagai situasi dan kondisi sehingga membuat peserta didik menjadi semakin mudah untuk belajar. Hal tersebut berdasarkan realita yang ada bahwa peserta didik sekarang ini merupakan generasi Z yang mana mereka merupakan orang yang paling peka terhadap adanya perubahan zaman. Peserta didik dan guru di zaman sekarang ini tentunya sudah memiliki *smartphone* atau laptop. Namun terkadang pemanfaatan dari *smartphone* atau laptop belum secara maksimal digunakan dengan baik terutama di kalangan pelajar. Bagi guru sendiri, tidak semua guru memanfaatkan media yang ada dan dekat dengan peserta didik sebagai media pembelajaran.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Kamal pada tanggal 13 Maret 2020 terdapat dua kelas yaitu VIII A dan

VIII B dengan diperoleh informasi bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Tidak banyak kesulitan yang dialami guru ketika mengajar pada kelas VIII A hanya saja pada kelas VIII B banyak kesulitan yang dialami guru saat pembelajaran berlangsung tentang membaca atau memahami teks eksplanasi banyak siswa yang kurang mampu untuk memahami teks tersebut karena metode dan cara mengajarnya monoton. Jadi sebelum pembelajaran berlangsung guru menceritakan kejadian luar yang nyata agar siswa itu tertarik dan mau mendengarkan saat pembelajaran itu berlangsung Guru berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya buku paket saja, melainkan dari lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Selain itu, internet juga bisa digunakan sebagai sumber belajar. Buku paket yang diajarkan selama ini dapat dikatakan cukup lengkap, namun buku tersebut kurang menarik perhatian siswa. Karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bervariasi dengan tujuan agar siswa bisa lebih aktif dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga akan lebih mudah dan membantu pengajar untuk berinteraksi dengan siswa.

Melihat permasalahan tentang kurangnya keterampilan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran yang kurang interaktif maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan interaktif menggunakan media TIK. Banyak program yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah *Adobe Animate*. *Adobe Animate* merupakan pembelajaran yang tepat bagi siswa dikarenakan sistem multimedia *Adobe Animate* membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. *E-learning* pada saat era modern merupakan salah satu wujud dari mengatasi problematika pendidikan. Sistematis pembelajaran multimedia adalah media atau alat pembelajaran yang menggunakan sistem informatika komputer yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

Untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di atas, khususnya pada masalah yang berkaitan dengan peserta didik, maka perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan atau yang lainnya dengan tujuan untuk

meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*, diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut karena tampilan efek animasi yang membuat tampilannya tidak bersifat monoton dan dapat menarik perhatian pengguna. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber dari paparan latar belakang masalah, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* untuk keterampilan membaca teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* untuk keterampilan membaca teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Selera dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* untuk keterampilan membaca materi teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* untuk keterampilan membaca materi teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal.

1.4 Spesifikasi dan Manfaat Produk

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* yang disertai dengan materi, gambar, animasi, video, latihan beserta kuis yang digunakan untuk pengajar dan siswa. Pemilihan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berbentuk media audio visual yang berisi tentang materi teks eksplanasi. Materi yang disampaikan mengarahkan siswa untuk terampil dalam membaca, dan semangat saat pembelajaran berlangsung.

Pada media pembelajaran ini terdapat beberapa menu pilihan, diantaranya menu beranda atau cover yang merupakan tampilan awal pada media pembelajaran tersebut, menu KI/KD berisi tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan digunakan serta untuk ketercapaian materi pembelajaran, menu tujuan berisi tentang perilaku atau capaian hasil belajar mengajar yang diharapkan akan terjadi,, menu materi menyajikan materi yang berhubungan tentang teks eksplanasi, menu evaluasi berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi serta evaluasi keterampilan membaca yang didalamnya terdapat waktu maksimal untuk membaca serta skor dari soal-soal yang sudah dijawab.

Manfaat teoritis media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* pada penelitian ini adalah menjadikan bahan kajian pada pengembangan media pembelajara, agar mempunyai kualitas lebih baik lagi dengan memanfaatkan perkembangan digitalis teknologi supaya pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi tidak monoton. Manfaat praktisnya agar bisa bermanfaat untuk pengajar sebagai bahan referensi yang dapat dimanfaatkan untuk mempresentasikan media pembelajaran serta memberikan motivasi, bagi peserta didik untuk mempermudah dan memvisualisasikan pemahaman siswa pada materi teks eksplanasi, bagi peneliti manfaat yang didapat berupa bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik, mengesankan tidak monoton yang relavan dengan perkembangan teknologi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pendidikan yang harus dilakukan karena pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kesulitan mencari pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan tidak monoton,

serta peserta didik diarahkan untuk membangun pemahaman dengan mengaitkan soal-soal dan materi tentang teks eksplanasi yang terjadi di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Dari hasil penelitian ini ialah, agar dalam keterampilan membaca siswa kelas VIII SMPN 1 Kamal mengalami peningkatan serta memberikan semangat dalam belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran multimedia interaktif materi teks eksplanasi diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 1 Kamal.
 2. Media pembelajaran multimedia interaktif materi teks eksplanasi dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif
- Batasan-batasan dalam pengimplementasian pada pengembangan ini yaitu:
1. Pengembangan media multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* di desain dan dibuat untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Kamal pada materi teks eksplanasi.
 2. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau (R&D) yang berpedoman pada model penelitian Borg and Gall (dalam Nana Syaodih Sukmadinata. 2006:69-170). Terdapat tujuh tahapan mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian ini terbatas hanya tujuh tahapan karena keterbatasan waktu.

1.7 Definisi Operasional

Agar dapat menimalisasi pemahaman pada istilah yang dipakai dalam penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Animate* untuk keterampilan membaca materi teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPN 1 Kamal” maka peneliti perlu memberikan penjelasan sebagai berikut :

1. Pengembangan media merupakan tahapan mendesain atau menciptakan suatu produk yang sudah disusun sedemikian rupa untuk melalui beberapa langkah dan membutuhkan jangka waktu tertentu.

2. Multimedia interaktif merupakan metode belajar mengajar yang menarik, dan dapat ditingkatkan karena bisa dilaksanakan dimana saja serta bisa membuat sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.
3. *Adobe Animate* merupakan perangkat lunak yang bekerja seperti pendahulunya yaitu *Adobe Flash Professional*. *Adobe Animate* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*
4. Keterampilan membaca salah satu dari empat kemampuan berbahasa pokok dan merupakan suatu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. dalam komunikasi tulisan lambang-lambang bunyi diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf.
5. Teks eksplanasi adalah suatu teks yang menjelaskan hubungan peristiwa atau proses terjadinya sesuatu baik itu yang menjelaskan proses terjadinya fenomena alam, sosial, dan budaya, mungkin juga pada proses yang berkenaan dengan tubuh manusia