

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perkembangan zaman, permasalahan kehidupan yang dialami oleh masyarakat semakin kompleks dan beragam. Pandemi Covid-19 merupakan satu dari sekian banyak masalah yang sedang melanda Indonesia. Peristiwa ini memberikan pengaruh yang luar biasa dan berdampak pada semua aspek. Salah satu bidang yang terkena dampak pandemi Covid-19 ialah bidang pendidikan. Sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 10 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa “Pemerintah dan pemerintah daerah berhak untuk mengarahkan, membimbing, membantu, dan mengawasi penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.” Dalam rangka menghambat laju penyebaran kasus positif Covid-19, pemerintah menetapkan kebijakan dalam bidang pendidikan terkait penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, yaitu menerapkan pembelajaran tatap muka secara terbatas yang mengombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Kebijakan tersebut membatasi rombongan belajar maksimal 50% kapasitas per kelas, sehingga dalam satu rombongan belajar terdiri atas dua kelompok belajar yang dibedakan atas pergantian jadwal setiap kelas. Berdasarkan imbauan pemerintah, sekolah dianjurkan untuk memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh bagi seluruh peserta didik.

Secara umum kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari komunikasi dua arah yang melibatkan guru dan peserta didik. Akan tetapi dalam penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang maksimal dan mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam menguasai materi yang diberikan. Terlebih lagi kendala tersebut kian diperburuk oleh ketersediaan kuota internet yang terbatas sehingga berdampak pada rendahnya tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi. Pada Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang berbasis teks. Dalam kurikulum ini teks tidak diartikan sebatas bahasa tulis, melainkan lisan dan bahkan multimodal seperti gambar (Sufanti, 2013:37-38). Dengan berbasis teks, peserta didik tidak hanya menjadikan bahasa sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya agar tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum ini dapat berjalan dengan efektif.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:51) berpendapat bahwa pembelajaran akan berjalan lebih efektif apabila peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi aktif, peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Namun, sebagian besar pola pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat transmisi, yaitu guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung kepada peserta didik. Apabila hal tersebut berlangsung secara terus-menerus dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas, maka peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan secara tidak langsung membuat peserta didik bosan dengan cara penyampaian materi yang monoton.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X SMA Negeri 5 Kota Jambi, yaitu Ibu Yurniati, S.Pd., pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah pada saat ini ialah *blended learning* atau pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Dalam pelaksanaannya, guru membagi kelas menjadi dua kelompok belajar dengan pergantian jadwal pada hari yang berbeda di setiap kelompoknya agar peserta didik secara bergiliran (*shift*) dapat hadir ke sekolah dan melaksanakan pembelajaran tatap muka. Selain itu, guru juga telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, seperti *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dan *YouTube* tetapi dalam penyampaian materi guru lebih sering memanfaatkan buku paket yang telah

diberikan kepada setiap peserta didik sehingga peserta didik masih kurang dalam hal penguasaan materi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, multimedia dapat dijadikan sebagai salah satu solusi. Multimedia diperlukan dalam penyampaian materi ajar sebagai penunjang serta alternatif pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Multimedia tersusun atas gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan materi pembelajaran sehingga akan memberikan gambaran secara utuh dan pemahaman yang jelas kepada peserta didik, terkhusus pada materi hikayat yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran hikayat memerlukan apresiasi aktif peserta didik dalam bidang kesusastraan yang bersifat praktis serta dalam pengidentifikasian karakteristik dan nilai-nilai hikayat. Multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mendorong rasa keingintahuan peserta didik untuk lebih mendalami materi hikayat, terlebih lagi dengan menggunakan hikayat yang berasal dari daerah sendiri. Dengan penggunaan multimedia hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan sehingga dapat ditampilkan ke hadapan peserta didik dan menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan (Fakhri, 2018). Sementara itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan hikayat setempat sebagai bahan ajar dapat membuat peserta didik lebih mengapresiasi sehingga memudahkan pengidentifikasian karakteristik dan nilai-nilai yang menjadi permasalahan dalam hikayat tersebut dikarenakan erat kaitannya dengan kehidupan mereka. Ketersediaan bahan ajar merupakan penunjang atau penyokong bagi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA Kelas X Kompetensi Dasar (KD) 3.7. KD 3.7 mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan (Sobandi, 2019).

Pengembangan multimedia sebagai penunjang serta alternatif pembelajaran dalam jaringan (daring) secara mandiri ataupun secara tatap muka oleh peserta didik di sekolah sangat diperlukan, apalagi di masa pandemi seperti sekarang. Dalam hal ini peneliti mengembangkan multimedia menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8* yang dikolaborasikan dengan aplikasi

*Webgenie SWF Flash Player* agar multimedia tersebut tidak hanya dapat dijalankan melalui komputer/laptop, akan tetapi juga melalui android sehingga dapat dengan mudah dan praktis digunakan oleh para peserta didik. *Macromedia Flash 8* adalah program grafis yang diperuntukkan pada *motion* atau gerakan dan dilengkapi dengan *action script* yang memungkinkan program ini untuk digunakan dalam pembuatan animasi multimedia. Multimedia yang dibuat menggunakan *Macromedia Flash 8* dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik sebab pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda (Wibowo, 2018).

Sesuai dengan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Irfan Dwi Efendi (2020) berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Fabel di SMP* menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8* efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Hal itu terbukti pada capaian hasil pembelajaran peserta didik yang mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan nilai rata-rata dari 31,85 menuju 90,3. Menilik dari pemerolehan hasil tersebut *Macromedia Flash 8* dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Berdasarkan fakta dan uraian permasalahan serta penelitian relevan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Berbasis *Flash* pada Pembelajaran Hikayat Kelas X SMA".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1) Bagaimana proses pengembangan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA?
- 2) Apakah multimedia berbasis *flash* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran hikayat kelas X SMA?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian pengembangan ini:

- 1) Menguraikan proses pengembangan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA.
- 2) Mengetahui kelayakan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini berupa multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8* yang menghasilkan berkas bertipe (ekstensi) *.fla (flash animation)* dikonversikan menjadi berkas bertipe *.swf (shockwave flash)* dengan bantuan *Webgenie SWF Flash Player* yang dapat dijalankan melalui komputer/laptop dan android.
- 2) Produk yang dikembangkan mencakup kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, hikayat Cik Upik, dan latihan soal.
- 3) Materi yang disajikan melalui multimedia dalam penelitian pengembangan ini ialah materi hikayat Cik Upik yang berasal dari Danau Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA.
- 4) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai penunjang serta alternatif dalam proses pembelajaran di kelas maupun dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah.

## 1.5 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan pada penelitian-penelitian selanjutnya mengenai pengembangan multimedia berbasis *flash* dalam kegiatan pembelajaran.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui pembelajaran hikayat dengan menggunakan multimedia berbasis *flash*.

#### b) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai pengembangan multimedia berbasis *flash* dalam kegiatan pembelajaran.

#### c) Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan multimedia berbasis *flash* sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Dalam penelitian ini multimedia berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai penunjang atau alternatif pembelajaran dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi sebagai berikut.

a) Menurut Harjono (2011) *Macromedia Flash 8* dapat mempermudah proses pembelajaran dikarenakan melalui multimedia ini peserta didik

dapat termotivasi dan materi yang diberikan mampu diserap secara maksimal sehingga hasil belajar meningkat.

- b) Menurut Yudhi (dalam Nurdin, 2018:31) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan informasi dari sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.
  - c) Menurut Saptono (dalam Anzar, 2017) pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya berupa kumpulan fakta atau konsep, melainkan juga kumpulan proses dan nilai yang dapat dikembangkan dalam kehidupan nyata. Peserta didik banyak yang tidak dapat mengembangkan pemahamannya terhadap konsep mata pelajaran Bahasa Indonesia sebab antara perolehan pengetahuan dan prosesnya tidak terintegrasi dengan baik sehingga mereka mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia.
  - d) Menurut Agustin (2013) masih banyak peserta didik yang kurang menyukai karya sastra. Sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran sastra merupakan sesuatu yang sulit untuk dipelajari. Pembelajaran sastra saat ini masih terbelakang sedikit apabila dibandingkan dengan pembelajaran bahasa. Selain itu keberadaan sastra dan tradisi membaca semakin tergeser oleh penyalahgunaan teknologi.
- 2) Dalam pengembangan multimedia berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai penunjang atau alternatif pembelajaran terdapat beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut.
- a) Multimedia ini dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA sebagai bahan ajar penunjang atau alternatif dalam proses pembelajaran.

- b) Pengembangan multimedia memfokuskan pada materi hikayat berjudul Cik Upik yang berasal dari Danau Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi.
- c) Keterbatasan kemampuan pengembang dalam pemrograman komputer yang mengakibatkan ketidakmaksimalan secara teknis.

### 1.7 Definisi Istilah

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka dirasa perlu diberi batasan pada beberapa istilah yang memiliki peluang multitafsir oleh pembaca atau pengguna produk, antara lain sebagai berikut.

- 1) Multimedia tersusun atas gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diatur sedemikian rupa dengan materi pembelajaran sehingga akan memberikan gambaran secara utuh dan pemahaman yang jelas kepada peserta didik.
- 2) *Macromedia Flash 8* merupakan perangkat lunak yang diproduksi oleh *Adobe Systems* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan, *company profile*, presentasi, video clip, animasi web, dan sebagainya.
- 3) Hikayat merupakan cerita rakyat yang ditulis dalam bahasa Melayu. Sebagian besar kandungan ceritanya berkisar dalam kehidupan istana yang menonjolkan unsur penceritaan berciri kemustahilan dan kesaktian tokoh-tokohnya. Hikayat dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang, atau sekadar untuk meramaikan pesta.
- 4) Kelayakan adalah kondisi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi dua kriteria pengembangan, yaitu valid dan praktis.