

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas dan mutu dari pendidikan suatu bangsa atau negara seharusnya menjadi perhatian bagi seluruh elemen masyarakat, generasi pendidik dan juga pemerintah juga termasuk dalam aspek elemen tersebut. Kualitas dan mutu pendidikan merupakan faktor utama yang menunjang berkembangnya suatu bangsa. Pada kenyataannya kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain sangat jauh berbeda, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat rendah dan kurang (Murtiyasa, 2012).

Kualitas pendidikan di Indonesia terus mengalami peningkatan, baik dari segi proses maupun hasil. Pada jaman perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, perkembangan teknologi dapat mencakup berbagai macam aspek yang ada dalam kehidupan, tentunya dalam aspek pendidikan telah menjadi peranan yang sangat penting. Khususnya di dalam proses pembelajaran yang sangat berguna untuk menunjang kualitas dan mutu pendidikan. Pendidikan tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia di dalam kehidupan.

Sumber informasi belajar yang digunakan oleh guru dari berbagai sumber ikut membantu guru dalam memberikan informasi bagi para peserta didik. Salah satu jenis sumber daya yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pemilihan sumber daya tepat sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias, minat dan motivasi peserta didik. Semakin besar rasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran maka semakin cepat paham dan mengerti para peserta didik menyerap materi yang diberikan guru. Dengan adanya media ini guru tidak lagi menjadi pusat perhatian peserta didik, dari media ini dapat memunculkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap pelajaran, yang akhirnya menciptakan situasi belajar yang efektif, aktif, sehingga membuat peserta didik tidak bosan didalam kelas, dan membuat rasa antusias peserta didik meningkat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.

Terdapat juga situasi dimana kurang tertariknya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang hal itu disebabkan oleh guru yang memakai metode konvensional, perlunya memakai metode pembelajaran terbaru, kurang memvariasikan media pada saat penyampaian materi, hal itu membuat siswa menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru yang menyampaikan materi, kurangnya rasa antusias dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sub tema materi Teks Deskripsi juga berpengaruhnya pada hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu penyebab rendahnya antusias dan minat belajar peserta didik dikarenakan guru yang masih memakai metode konvensional, kurang bervariasinya sumber belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru. Metode yang sering dilakukan guru adalah metode konvensional, masih berpusat pada guru atau ceramah yang membuat situasi belajar menjadi kurang menarik dan menurunkan antusias siswa mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks deskripsi harusnya guru lebih inovatif dan bervariasi dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik yang tentunya membuat para peserta didik lebih memahami. Fitriyani (2014: 02) menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem based introduction* adalah suatu tipe model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran ini memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi murid, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi dibidang dialog.

Menurut Rosdiana (2014: 10) bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Pelajaran Bahasa Indonesia sendiri merupakan bahasa nasional yang merupakan bahasa yang sering digunakan dalam berkomunikasi satu sama lain, yang mengharuskan seseorang mengerti bagaimana penempatan kata yang akan disampaikan dan penggunaan kata yang tepat akan menambah informasi lengkap tentang apa yang harus yang disampaikan. Penggunaan multimedia pembelajaran ini sebagai media pembelajaran guru akan tepat dalam memahami teks deskripsi, dikarenakan dapat memanfaatkan teknologi yang sekarang ini sudah sangat berkembang pesat.

Video animasi dan simulasi visual dapat digunakan untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Wardoyo, t.c.t. & Faqih, m., 2015). Pembelajaran dengan adanya video animasi akan membantu siswa secara visual memahami konsep yang sulit terkait dengan mata pelajaran yang di sampaikan, sedangkan *Game* adalah suatu permainan (main) menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Pada game terdapat menang dan kalah. *Game* dan Video Animasi memiliki kekurangan masing masing.

Hasil wawancara dengan Ibu Guru Hayati, selaku guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sambu, pembelajaran teks deskripsi yang terjadi dikelas cukup membosankan bagi peserta didik, bahkan banyak siswa yang sering mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya, meskipun tidak semua yang mengobrol, mungkin sekitar 3 atau 4 orang dalam kelas yang hanya memperhatikan materi yang dijelaskan oleh pengajar, lalu berdasarkan observasi kenyataan yang terjadi pada SMP Negeri 1 Sambu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi memang masih berpusat pada guru, yang dikarenakan guru hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah didalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut membuat para peserta didik tidak tertarik dan kurang antusias peserta didik untuk mengikuti pelajaran Teks Deskripsi pada kelas VII dan hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang sudah terpaparkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia (BANDOS) Dengan Model *Problem Based Introduction* (PBI) Berbasis Multimedia Untuk Kelas VII SMP”. Perancangan media ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan para peserta didik terhadap teks deskripsi, dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang terjadi pada lingkungan, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya proses pembelajaran yang menariknya pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII SMP NEGERI I SAMBI.
2. Rendahnya minat siswa dalam mempelajari teks deksripsi.
3. Kurangnya interaksi siswa dengan sumber belajar maupun media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka diberikan batasan masalah untuk menghilangkan bias daan mengefektifkan proses dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Pembuatan multimedia interktif berdasarkan silabus pada pembelajaran bahasa Indonesia dan diberikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 SAMBI.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 SAMBI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi.
3. Pembuatan multimedia ini dibuat dengan menggunakan apalikasi *Construct 2* dengan penggabungan teks, gambar, suara, video dan game dalam penyampaian meteri.
4. Pembuatan media hanya berbasis *Dekstop*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambi?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambi?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambi?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambu.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambu
3. Menguji keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri I Sambu

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada objek, peneliti serta seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian tersebut.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media dapat meningkatkan antusias dalam pembelajaran matapelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan metode atau strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran agar anak tertarik untuk belajar sehingga dapat dengan mudah memahami apa yang telah disampaikan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sebuah referensi pengembangan serta perbaikan kualitas sistem pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat mewujudkan lulusan terbaik.