

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah menengah atas. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Berkomunikasi adalah proses mengumpulkan informasi, pikiran, perkataan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Oleh karena itu mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis sehingga mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan materi kepada seseorang untuk belajar, dengan adanya media yang menarik, peserta didik akan lebih mudah menerima materi pelajaran (Haryanto, 2012).

Pada era modern media telah dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan multimedia yang sifat dari pembelajaran akan berubah menjadi kelas aktif. Sejalan dengan itu, multimedia merupakan sebuah alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar. Kelas biasa akan berubah menjadi

sebuah kelas interaktif, dimana siswa dapat menjelajah, menimba ilmu, bahkan mengerjakan ujian dalam suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran, menurut Kemp (1985) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan berbagai teknik.

Multimedia interaktif yang dikemas dengan baik dapat menunjang keberhasilan siswa dalam target pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Munadi: 2013) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hackbart (1996) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai suatu program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber yang terintegrasi berbagai unsur media dalam program komputer. Program tersebut secara sengaja dirancang dalam bagian-bagian dan secara terstruktur memberi peluang untuk terjadinya interaktivitas antara pengembang dengan penggunaanya secara fleksibel, sehingga terjadi proses belajar. Aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya, yaitu (a) untuk melatih ketrampilan (*skillbuilder*), (b) untuk mendalami pengetahuan (*knowledgeexplorer*), dan (c) untuk memperkaya proses belajar (*referenceworks*).

Pada abad 21 perkembangan *tool* teknologi dalam media pembelajaran semakin banyak kita jumpai. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia interaktif *digital storytelling*. Sawyer & Sindelar (2011)

mengatakan multimedia interaktif *digital storytelling* merupakan teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita pada penyimak dalam bentuk teks, animasi, grafik, audio maupun video. Multimedia interaktif *digital storytelling* memungkinkan kita untuk dapat mengembangkan pelajaran dalam bentuk cerita yang dikemas kedalam bentuk digital. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan tematik untuk merangsang keaktifan siswa. Selain itu penggunaan *digital storytelling* juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan dukungan animasi, musik, gambar, dan suara.

Storytelling secara umum adalah pendekatan pedagogis yang kuat dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada pendidikan yang meliputi kajian ilmiah dan teknis dalam pembelajaran (Sharda,2007). Pada awalnya *storytelling* digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan bantuan media buku atau boneka peraga. *Storytelling* dilakukan dengan menceritakan sebuah cerita dengan bermuatan pendidikan, contohnya dongeng si kancil. Penggunaan media peraga *storytelling* membuat peserta didik dapat menghayati cerita melalui visualiasasi yang diberikan. Saat ini *storytelling* bertransformasi menjadi multimedia *digital storytelling* dimana tidak hanya mengandalkan cerita secara lisan namun dipadukan dengan musik, animasi, interaktivitas dan narasi secara bersamaan. Sehingga membawa suasana yang berbeda kepada siswa. Pembuatan multimedia *digital storytelling* ini cukup mudah sebab banyak aplikasi yang kita gunakan antara lain *Adobe Flash* dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Gils (2005) menyatakan banyak keuntungan menggunakan *digital storytelling* dalam pendidikan: (1) memberikan lebih banyak variasi daripada metode tradisional dalam praktik saat ini; (2) untuk mempersonalisasi pengalaman belajar; (3) untuk membuat penjelasan atau mempraktekkan topik tertentu lebih menarik; (4) untuk menciptakan situasi kehidupan nyata dengan cara yang mudah dan lebih murah; dan (5) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu Tsou (2006) menyatakan bahwa mengintegrasikan *digital storytelling* ke dalam kurikulum dalam pelajaran bahasa adalah teknik pembelajaran bahasa yang kreatif yang dapat meningkatkan tingkat pembelajaran siswa dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Inggris di SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe, dimana dijelaskan oleh guru bidang studi Bahasa Inggris bahwa kesulitan yang di alami dalam pembelajaran Bahasa Inggris terletak pada kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang dimaksud seperti media gambar, video, alat peraga yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Inggris tersebut. Guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media pembelajaran berupa buku teks (buku paket) dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber belajar. Sebagaimana diketahui bahwa buku teks adalah sumber informasi yang disusun secara sistematis, sistemik dan objektif dengan struktur dan urutan yang disesuaikan dengan ciri atau karakteristik masing-masing bidang keilmuan. Apabila siswa membuka sebuah buku teks pelajaran, biasanya yang ditemukan adalah halaman

yang penuh dengan deretan tulisan kecil, dengan *layout* yang kaku demi memaksimalkan tempat yang ada. Siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep jika pembelajaran disajikan tidak hanya dengan kata-kata tetapi dilengkapi dengan gambar dan video gerak (Musfiqon, 2012). Untuk membuat kelas menjadi lebih dinamis, menumbuhkan rasa ketertarikan, semangat serta keaktifan para peserta didik salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan cara membuat inovasi pada media pembelajaran. Inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang baru dan unik, akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran di kelas.

Observasi yang di laksanakan di SMA Sukma Bangsa, ditemukan bahwa materi *narrative text* disajikan dalam bentuk pembelajaran konvensional, pada saat materi *narrative text* guru hanya menggunakan media buku cetak, gambar kosakata serta *slide show* saja. Kemudian berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan kepada kelompok kecil peserta didik, bahwa mereka sangat kesulitan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, sangat sulit untuk mempelajari materi *narrative text* jika hanya melalui media buku cetak, gambar dan *slide show* serta peserta didik cenderung bosan karena alur cerita yang monoton pada buku.

Peserta didik di kelas X yang masih terbilang baru mengenyam masa Sekolah Menengah Atas ini membutuhkan waktu tertentu untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan sekolah yang baru, termasuk proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Kesan pertama yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi sugesti positif dan penyemangat bagi peserta didik tersebut dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kita sebagai tenaga pendidik tentu harus

bisa membuat peserta didik baru tersebut untuk berpikir positif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Guru dapat melakukan inovasi tertentu untuk dapat menimbulkan rasa ketertarikan para peserta didik untuk mengikuti proses yang baru bagi mereka, contohnya dengan cara melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran.

Materi pembelajaran Bahasa Inggris sangat tepat apabila diajarkan dengan menggunakan media yang memiliki visualisasi yang baik, salah satunya adalah multimedia (Prasetya, 2015). Terdapat banyak jenis media pembelajaran dalam diantaranya, buku saku, komik, majalah, slide, video dan *digital storytelling* (Sanaky, 2013). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *digital storytelling*, yang merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dalam bentuk digital. Media ini memuat materi pelajaran dalam bentuk fisik yang unik, menarik dan fleksibel. Ohler (2007) mengatakan bahwa *digital storytelling* telah menjadi aktivitas media baru yang banyak digunakan dan salah satu alat teknologi pendidikan yang digunakan di kelas, karena sangat efisien dan mudah dalam penggunaannya.

Proses pembelajaran dengan *digital storytelling* dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pelajaran dalam unit yang lebih besar, sebagai cara untuk memfasilitasi diskusi tentang topik yang disajikan dalam sebuah cerita dan sebagai cara untuk membuat abstrak atau konseptual konten yang lebih mudah dimengerti (Robin, 2008).

Berdasarkan orientasi diatas, permasalahan yang terjadi di SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe, terdapat belum tersediaannya media yang menarik dan

mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. *Digital storytelling* merupakan salah satu media yang menarik dan akan diupayakan ketersediaanya melalui penelitian Reseach and Development (R&D) yang dilakukan di SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *narrative text*. Melalui penelitian R&D yang berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif Digital Storytelling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris** diharapkan mampu membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan guru mendapatkan media baru yang bertujuan untuk mencapai kriteria yang ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, antara lain: (1) Pembelajaran Bahasa Inggris disekolah masih menggunakan buku teks dan LKS, sehingga perlu inovasi dalam media pembelajaran pada materi *narrative text*. (2) Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bersifat kaku dan membosankan sehingga minat membaca siswa menurun (3) Pembelajaran Bahasa Inggris disekolah masih menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik kesulitan dan bosan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. (4) Terbatasnya media pembelajaran di sekolah yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *narrative text*. Media pembelajaran berupa *digital*

storytelling dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi *narrativetext*. (5) Kurangnya variasi media dan teknologi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi di atas begitu luas, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran *digital storytelling* di SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Materi pelajaran Bahasa Inggris yang akan dikembangkan hanya satu kompetensi dasar yaitu *narrative text*, dengan pengukuran kemampuan hanya pada kawasan kognitif, pada kemampuan membaca (2) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk multimedia *digital sorytelling* yang aplikasinya dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* (3) Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah multimedia interaktif *digital storytelling* pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris pada materi *narative text* layak digunakan untuk siswa kelas X SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe?
- b. Apakah multimedia interaktif *digital storytelling* pada mata pelajaran pendidikan Bahasa Inggris materi *narative text* efektif digunakan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif *digital storytelling* pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris pada materi *narrative text* untuk siswa kelas X SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe
- b. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif *digital storytelling* pada mata pelajaran pendidikan Bahasa Inggris materi *narrative text* untuk siswa kelas X SMA Sukma Bangsa Lhokseumawe

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, manfaat yang dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

Manfaat Teoretis :

- a. Sebagai informasi bagi peneliti lain untuk terus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris
- b. Membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Manfaat Praktis :

- a. Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan penggunaan multimedia interaktif *digital storytelling* pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Inggris
- b. Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri
- c. Dapat menjadi solusidan sebagai alternatif baru untuk menghadapi tantangan di abad 21 pada media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris
- d. Sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru