

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Bahasa daerah kian lama semakin ditinggalkan dalam berkomunikasi salah satunya bahasa sunda, Padahal bahasa sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang dimiliki bangsa indonesia. Ada beberapa bahasa daerah di indonesia, salah satunya bahasa sunda. Bahasa sunda harus dipertahankan karena bahasa sunda adalah identitas orang sunda. Pemertahanan bahasa sunda dibudidayakan melalui penyertaan dalam mata pelajaran kurikulum disekolah. Kurikulum daerah diberlakukan sesuai dengan kebijakan daerah masing-masing. Namun pada pembelajaran masih belum efektif dan efisien.

Menurut penelitian sebelumnya Bahasa Sunda perlahan makin hilang di Jawa Barat [1]. Anak zaman sekarang kurang mengetahui tentang budaya kebahasaan sunda terutama mengenai bahasa sunda yang halus, hal ini yang menyebabkan terancamnya eksistensi bahasa sunda dimasa yang akan datang [2]. Karena identitas masyarakat sunda bisa terlihat dari cara berkomunikasi sehari-hari dan kebudayaan yang ada disuatu daerah [3]. Berdasarkan hasil observasi dengan guru Bahasa Sunda kelas 7 di SMPN 2 Pangatikan Garut, pada hari Senin, 14 November 2022, saat ini pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, guru membutuhkan waktu untuk mencatat di papan tulis dan siswa menulis kembali di buku catatan, lalu guru menjelaskan pelajaran dengan memberikan ceramah dan siswa mendengarkan guru tanpa adanya keterlibatan siswa, kebanyakan siswa kesulitan memahami materi dikarenakan materi yang disampaikan hanya berupa teks, tidak ada gambar, video maupun audio dalam penyampaian materi, sedangkan mata pelajaran Bahasa Sunda merupakan pelajaran yang membutuhkan gambaran mengenai materi, seperti materi Paguneman yang membutuhkan contoh video, Materi Kaulinan Barudak membutuhkan Video, Gambar dan Audio untuk mempraktekannya, Begitupun dengan materi Pupujian

dan Iklan Layanan Masyarakat. Tingkat pemahaman siswa berbeda-beda menuntut para guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setelah melakukan kuisioner dengan 25 siswa, Sering kali siswa kesulitan memahami materi pelajaran yang abstrak atau sulit untuk digambarkan secara visual yang mengakibatkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan hasil belajar mereka pun menurun. Siswa masih banyak yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM). Dari 32 Siswa dalam 1 kelas ada 22 Siswa yang nilai nya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru membutuhkan media untuk menjelaskan pembelajaran agar siswa lebih paham seperti memberikan contoh gambar, video, animasi dan audio dalam pembelajaran yang mana bisa membantu guru untuk menjelaskan pembelajaran secara maksimal. Sementara sekolah telah menyediakan sarana seperti komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Sunda penting untuk menjawab persoalan siswa dan guru. Media pembelajaran interaktif akan membantu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kajian terhadap permasalahan yang telah diungkapkan pembelajaran Bahasa Sunda kelas 7 di SMPN 2 Pangatikan Garut, maka harus ada pengembangan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif.

Maka dari itu peneliti bermaksud mengangkat permasalahan itu dalam melakukan penelitian yang berjudul **“PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA DI SMPN 2 PANGATIKAN GARUT”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan pada Pembangunan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Sunda kelas 7 Di SMPN 2 Pangatikan Garut sebagai berikut :

1. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Hal ini karena materi yang harus disampaikan oleh guru membutuhkan media untuk menggambarkan materi pembelajaran.
2. Siswa kesulitan memahami materi dikarenakan materi yang disampaikan abstrak atau sulit untuk digambarkan secara visual yang mengakibatkan hasil belajar mereka pun menurun.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini untuk membangun media pembelajaran mata pelajaran bahasa sunda kelas 7 di SMPN 2 Pangatikan Garut.

1.3.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi supaya lebih baik.
2. Membantu siswa memahami materi secara maksimal.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada didalam penelitian ini dibatasi meliputi :

1. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Sunda untuk SMP kelas 7 yaitu Materi Paguneman, Kaulinan Barudak, Pujian dan Iklan Layanan Masyarakat.
2. Media pembelajaran yang akan dibangun berupa model materi yang berupa teks, gambar, audio, video dan animasi.
3. Aplikasi yang dibangun berupa aplikasi dekstop.

4. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 7A SMPN 2 Pangatikan Kabupaten Garut.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan proses untuk memecahkan suatu permasalahan secara logis, dimana memerlukan data yang mendukung untuk terlaksananya penelitian.



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

1.5.1 Identifikasi

Tujuan identifikasi dalam ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran di lingkungan yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Identifikasi masalah ini bertujuan untuk menentukan tujuan media pembelajaran, memperoleh informasi tentang karakteristik siswa, menentukan konten dan strategi pembelajaran dan memastikan validitas dan reliabilitas media pembelajaran.

1.5.2 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan metode-metode tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner

1.5.2.1 Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan ketika mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa yang akan diimplementasikan dalam pengembangan media pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

1.5.2.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung dan memproyeksikan suatu kemungkinan yang diharapkan akan terjadi dimasa yang akan datang. Wawancara ini bertujuan untuk menemukan, mengidentifikasi masalah yang akan menjadi kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses Wawancara sudah menyiapkan pedoman wawancara dengan menanyakan langsung ke guru dan siswa.

1.5.2.3 Kuisisioner

Pada penelitian ini kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yaitu alternatif jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Sedangkan jawaban yang dibutuhkan hanya dengan membubuhkan tanda checklist (√) pada jawaban yang dirasa sesuai. Metode kuisisioner dalam penelitian ini bertujuan untuk mengambil data dari ahli materi, ahli media juga melalui kegiatan uji coba kelompok kecil maupun uji coba terhadap kelompok besar.

1.5.2.4 Studi Pustaka

Tujuan studi pustaka dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi dan wawasan yang lebih dalam mengenai penelitian sebelumnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Studi pustaka ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang teori dan konsep yang terkait dengan media pembelajaran, mengetahui metode dan teknik yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, Memperoleh informasi tentang evaluasi media pembelajaran dan Mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan media pembelajaran

1.5.3 Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak adalah proses pembuatan atau pengembangan perangkat lunak (software) yang melibatkan serangkaian kegiatan atau langkah-langkah untuk menciptakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Model 4D ini terdiri dari 4 langkah yaitu : Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan).

1.5.3.1 Define

Pada tahap Define sering disebut tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pada pengembangan konteks untuk bahan ajar

1.5.3.2 Design

Pada Tahap perancangan, penulis membuat prototype berupa perancangan antarmuka. perancangan antarmuka tersebut didapatkan kerangka perancangan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kemudian menyediakan perangkat media pembelajaran seperti materi yang akan disusun dan dimasukkan kedalam media pembelajaran interaktif, membuat instrumen evaluasi media, dan menyiapkan software dan hardware yang akan digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif

1.5.3.3 Development

Pada tahap development terdapat dua kegiatan yang akan dilakukan, yaitu penilaian dari ahli merupakan teknik untuk menilai kelayakan rancangan sistem dan pengujian perkembangan yang merupakan kegiatan uji coba rancangan sistem pada sasaran subjek yang sesungguhnya

1.5.3.4 Disseminate

Tahap disseminate adalah tahap penyebaran hasil pengembangan produk pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan produk media pembelajaran interaktif kepada pengguna akhir, yaitu guru dan siswa kelas 7 di SMPN 2 Pangatikan.

1.5.4 Pengujian

Tujuan dari pengujian media pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru dengan cara yang efektif dan efisien. Tujuan dari pengujian ini

adalah untuk Menilai efektivitas media pembelajaran, Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, Memastikan kelayakan media pembelajaran, Menilai kepuasan pengguna

1.5.5 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini agar dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka penulisan ini akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab 4 berisi hasil implementasi analisi dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang.