

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dewasa ini dengan perkembangan ilmu dan teknologi, semua orang bisa memanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya termasuk peserta didik. Dengan adanya perkembangan media informasi yang berkembang cukup pesat, sehingga pada saat ini pendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan pendidik memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu sebagai penyedia fasilitas belajar agar peserta didik mau belajar. Peningkatan sarana pembelajaran sangatlah penting, karena bisa berpengaruh pada keberhasilan para pendidik yang merupakan fasilitator dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media belajar merupakan upaya untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi, memecahkan masalah belajar, dan meningkatkan mutu pendidikan. Hamalik (2002, hlm. 24) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan dan isi materi yang akan disampaikan, sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya.

Saat ini sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata, tetapi bisa lebih luas dari itu dan lebih ringkas untuk membantu peserta didik menerima sumber informasi. Sebagaimana hasil penelitian dari Rusmiyati dkk (2014, hlm. 178) mengemukakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang lebih ringkas dan sederhana namun tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran sekarang ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi komputer telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (*learning media*), karena kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke

dalam satu model pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran, sehingga bisa diperoleh hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan hasil penelitian Diansyah (2013, hlm. 78) ditemukan bahwa pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan konvensional. Perbandingan yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol dengan perbandingan rerata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah  $0,63 > 0,32$ .

Proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartikasari dan Nugroho (2010, hlm. 6) diketahui bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menjadikan proses belajar bahasa Jawa yang sebelumnya proses pembelajarannya bersifat klasikal menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan pada peserta didik Program Keahlian Akomodasi Perhotelan yang dilakukan di SMKN 15 Bandung pada tahun 2016, peneliti mengamati bahwa mata pelajaran *housekeeping* termasuk materi *public area* yang banyak menggunakan istilah asing, akan tetapi kemampuan peserta didik untuk menguasai istilah asing tersebut masih terbatas. Pada saat proses pembelajaran yang masih bersifat klasikal. Peserta didik kurang dibiasakan dalam menyebutkan istilah peralatan dalam bahasa asing, sehingga menjadi salah satu faktor peserta didik belum kompeten. Media pembelajaran masih berupa buku teks, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca. Perkembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer ini harusnya bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik agar mereka tertarik dan mampu menguasai istilah asing yang dijumpai pada materi *public area*, oleh karena itu perlu adanya inovasi media pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan membantu peserta didik berupa multimedia interaktif *offline bilingual*.

Uraian latar belakang yang dikemukakan di atas merupakan titik tolak peneliti untuk mengadakan penelitian. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena permasalahan yang akan diteliti, yaitu tentang Perancangan

Multimedia Interaktif *Offline Bilingual* untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi *Public Area* di Akomodasi Perhotelan yang erat kaitannya dengan ruang lingkup keilmuan yang peneliti tekuni selama studi di program studi PKK Departemen PKK FPTK UPI.

### **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran materi *public area* yang masih bersifat klasikal untuk penguasaan istilah asing oleh peserta didik dirasa masih kurang membantu.
2. Banyak ditemukannya istilah asing pada materi *public area* yang harus dikuasai peserta didik.
3. Ketika proses pembelajaran peserta didik kurang dibiasakan untuk menggunakan istilah asing, melainkan menggunakan bahasa sehari-hari.
4. Perlu adanya inovasi media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk penguasaan dan pemahaman istilah asing dalam mata pelajaran *public area*.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana perancangan multimedia interaktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area* di akomodasi perhotelan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif serta bisa membantu peserta didik menguasai istilah asing pada materi *public area*. Adapun tujuan secara umum dan khususnya adalah sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk membuat multimedia interaktif *offline bilingual* sebagai bentuk inovasi media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik menguasai istilah asing pada materi pembelajaran *public area*.

## 2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini memiliki empat tujuan, yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan perancangan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik di SMKN 15 Bandung untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area*.
- b. Merancang media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang akan dibuat oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing pada materi *public area*.
- c. Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *offline bilingual* yang layak digunakan untuk bisa membantu peserta didik dalam menguasai istilah asing pada materi *public area* berupa *compact disk*.
- d. Melakukan proses *expert judgment* produk multimedia interaktif *offline bilingual* yang dibuat oleh peneliti dan melakukan evaluasi sesuai masukan dari ahli sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

## E. Manfaat atau Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi apakah multimedia interaktif *offline bilingual* bisa diterapkan untuk materi *public area* pada program keahlian akomodasi perhotelan di SMKN 15 Bandung. Adapun secara detail manfaat penelitian tersebut diantaranya:

### 1. Manfaat dari Segi Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangsih keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan khususnya berkaitan dengan penggunaan istilah asing dalam Program Keahlian Akomodasi Perhotelan.

### 2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan agar pihak sekolah terutama bagi kepala sekolah agar memfasilitasi inovasi media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di program keahlian akomodasi perhotelan.

### 3. Manfaat Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat praktik yang dapat diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat untuk Pendidik

Pendidik atau tenaga pendidik pada Program Keahlian Akomodasi Perhotelan diharapkan dapat menggunakan multimedia interaktif *offline bilingual* sebagai media pembelajaran agar peserta didik terbantu dalam penguasaan istilah asing pada materi *public area* dan menjadi motivasi untuk bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik.

b. Manfaat untuk Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam menulis sebuah karya tulis ilmiah dalam melakukan penelitian mengenai perancangan multimedia interaktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area* di akomodasi perhotelan.

## **F. Struktur Organisasi Penelitian**

Pada penulisan skripsi ini, peneliti membuat struktur organisasi dalam penulisannya yang menjelaskan secara singkat dan terperinci dalam hal-hal yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I: menjelaskan tentang latar belakang pemilihan masalah penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, serta manfaat dari penelitian yang akan dilakukan.

BAB II: menjelaskan tentang multimedia interaktif, *macro media flash*, penguasaan istilah asing, dan materi pembelajaran *public area*.

BAB III: menguraikan metode penelitian yang digunakan untuk menjalankan penelitian skripsi.

BAB IV: menguraikan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan dari hasil temuan penelitian tersebut.

BAB V: menjelaskan tentang simpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait, berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan.