

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 atau *Coronavirus Disease-19* membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan disemua negara termasuk Indonesia. Kegiatan pembelajaran tatap muka di semua sektor pendidikan menjadi melemah. Dengan diterapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSPB) Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat penyebaran *Coronavirus Disease-19* (COVID-19) mengatur tentang Pembelajaran Dari Rumah bagi semua jenjang pendidikan. Maka dunia pendidikan di Indonesia perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat membantu kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah-sekolah juga perlu memaksakan diri menggunakan media daring, agar proses pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh ini dapat berlangsung dengan baik. Dampak pandemi ini sangat besar sehingga dapat mengubah perilaku keseharian masyarakat Indonesia yang dihari biasa ramai seperti tempat sekolah dan tempat-tempat lain adanya COVID-19 masyarakat Indonesia menjadi menetap dirumah. Semua pekerjaan termasuk pendidikan dilakukan dirumah.

Peraturan kebijakan diatas mendorong guru untuk melakukan perubahan metode pembelajaran yang awalnya konvensional di kelas sekarang diubah menjadi daring serta dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah jenuh pada proses pembelajaran. Permasalahan sering muncul dalam pembelajaran antara lain, penggunaan media pembelajaran bersifat konvensional fokus terhadap tenaga pendidik, keterbatasan keterampilan dan waktu tenaga pendidik menggunakan media, serta kurangnya fasilitas yang mendukung

terhadap pembuatan materi belajar. Media pembelajaran diharapkan mampu mendukung terciptanya prosedur komunikasi yang diinginkan. Perihal alat mencapai kesuksesan pembelajaran yang diinginkan oleh guru, siswa dan pihak sekolah disebut dengan model atau media pembelajaran sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2013) proses pembelajaran, melalui komunikasi akan tercipta dengan baik serta lebih optimal melalui media atau model yang akan diterapkan dalam menunjang proses pembelajaran dan tentunya dalam pencapaian tujuan dari proses pembelajaran.

Bentuk pembelajaran saat ini dijadikan solusi dalam masa pandemi COVID-19 adalah pembelajaran daring. Pembelajaran berbasis daring merupakan penggunaan jaringan internet oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran daring mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) menuntut pembelajaran untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivims*); 2) pembelajaran akan berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuan dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*); 3) membentuk suatu komunitas pembelajaran (*community of learners*) yang inklusif; 4) memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa di akses melalui internet, pembelajaran berbasis computer, kelas virtual, dan atau kelas digital; 5)interaktif, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan.

Proses pengajaran memiliki metode tertentu yang mempengaruhi jenis media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu mencapai target tujuan pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.(Hamalik,1986) dalam Arsyad (2017:15) Penggunaan media dalam prosedur mengajar dapat meningkatkan keinginan serta memunculkan minat baru, sehingga dapat membawa efek psikologis terhadap siswa.

Media merupakan pokok dari sistem pembelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan media berupa film, video, atau alat peraga lainnya mampu membuat siswa memahami secara jelas. Peneliti melakukan observasi pada dua sekolah yakni di SMP Negeri 1 Pajangan dan SMP Aswaja Dukun, didapatkan data mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dua sekolah tersebut. Berdasarkan observasi tersebut SMP Aswaja Dukun dipilih sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis video *Kinemaster*.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP Aswaja Dukun, Tenaga pendidik mengatakan mengalami banyak kendala, baik dari media pembelajaran yang digunakan maupun dari keadaan siswa yang kurang paham cara membuka dokumen yang dikirim via *WhatsApp*. Siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan dapat menjadi alasan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik mendukung terkait pelaksanaan pembuatan media pembelajaran teks fabel menggunakan media video *Kinemaster*.

Peneliti telah melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran produk media pembelajaran video *Kinemaster* yang akan dilakukan di SMP Aswaja Dukun. Penggunaan media video pembelajaran *Kinemaster* membantu meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam proses penyampaian isi pesan pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *Kinemaster*.

Kinemaster merupakan suatu aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-

gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video *Kinemaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbasis *Kinemaster* dikembangkan pada materi teks fable. Kata Fabel (*Fable*) berasal dari bahasa latin yaitu fobulat yang artinya cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia (kementrian pendidikan dan kebudayaan 2014). Cerita binatang berarti cerita yang memiliki tokoh utama binatang

Teks Fabel merupakan suatu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari di SMP kelas VII. Terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengan, serta KD 4.12 Memerankan isi fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Kinemaster* pada materi Teks Fabel tersebut diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Minat belajar peserta didik dapat berpengaruh pada keaktifan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, tujuan dari peneltian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *Kinemaster* pada materi teks fabel kelas VII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Belum diketahui pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
2. Belum diketahui kelayakan dari pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
3. Belum diketahui pelaksanaan pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
4. Belum diketahui faktor ketidaksiapan mengenai pembelajaran tatap muka menjadi daring bagi kelas VII SMP

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dibatasi agar peneliti dapat lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
2. Kelayakan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP
3. Pelaksanaan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP ?
2. Bagaimana kelayakan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP ?
3. Bagaimana pelaksanaan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP ?

E. Tujuan Masalah

Tujuan yang diperoleh dalam penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.
3. Untuk mengetahui produk dari hasil pelaksanaan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media pembelajaran materi teks fabel di buat menggunakan aplikasi *Kinemaster* di android atau *smartphone*(telepon pintar).
2. Produk media pembelajaran ini berisi materi teks fabel yang dapat memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran.
3. Video berisi teks, gambar diam , gambar bergerak dan audio yang dapat di putar melalui *handphone* ataupun komputer.

4. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam belajar karena memuat tentang pendahuluan, peta konsep , penjelasan konsep dan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari.
5. Video dapat di *upload* ke internet seperti *youtube* sehingga mudah untuk di akses.

Adapun spesifikasi dari aplikasi *Kinemaster* sebagai berikut.

1. *Kinemaster* dapat digunakan pada kebanyakan perangkat yang menjalankan android 4.1.2 (Jelly Bean MR2) dan yang lebih tinggi.
2. *Kinemaster* pengeditan terbaik dengan perangkat yang berjalan di chipset lebih dari qualcomm snapdragon 800 (Msm8974)
3. Format video: MP4 (H.264 Baseline / Main / High Profile + AAC L C/ PC M) 3GP (H.264 Baseline /Main /High Profile + AAC LC /PCM). Format audio: MP3,MP4A,AAC,WAV. Format gambar: JPEG,PNG,WebP , BMP, GIF (hanya gambar saja). Format Video Ekspor: MP4 (Baseline H.264 + AAC LC) Rekaman video dan audio real-time.

Adapun spesifikasi dari KD 3.12 dan 4.12 sebagai berikut

Kompetensi Dasar	Indikator Pcapaian Kompetensi
3.12 Menelaah Struktur dan Kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	3.12.1 Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur dalam cerita fabel 3.12.2Menelaah struktur cerita fabel 3.12.3Menelaah unsur kebahasaan fabel .
4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.12.1 Menetapkan tokoh dan penokohan

	4.12.2Memerankan fabel dengan isi, dialog, mimik, dan gestur yang sesuai
--	--

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi siswa ,bagi guru , serta peneliti manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Manfaat Bagi Peneliti

- 1.1. Dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi peneliti mengenai cara kreatif dalam memanfaatkan media sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1.1. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
- 1.2. Dapat menggantikan guru dengan lebih baik, misalnya menghadirkan ahli di bidang-bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar tergantikan.

c. Manfaat Bagi Siswa

- 1.1. Mampu meningkatkan ketrampilan menulis siswa sehingga mampu memahami konsep pembelajaran dengan baik.
- 1.2. Diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran

H. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas VII di SMP Aswaja Dukun adalah :

1. Materi atas pengembangan membantu guru dalam menyampaikan materi teks fabel.
2. Media pembelajaran *Kinemaster* membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran.
3. Produk ini dapat diakses pada setiap komputer ,laptop, dan *handphone*.

Pengembangan media video *Kinemaster* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP penelitiannya membatasi pada :

1. Materi penelitian hanya membahas tentang pengertian,ciri,dll
2. Produk yang digunakan bukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa , namun sebagai media tambahan dalam belajar supaya menambah minat siswa dalam belajar.
3. Penelitian ini hanya dapat membuat media pembelajaran *Kinemaster* untuk kelas VII dan melakukan tes kelayakan media pembelajaran saja . Hal tersebut dikarenakan masih adanya pandemic Covid-19 yang terjadi sampai penelitian ini berlangsung. Sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan tes kelayakan media pembelajaran secara langsung namun bisa dilakukan secara virtual (daring).