

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 Indonesia mengalami pandemi virus Covid-19. Kondisi ini memaksakan semua aktivitas sangat dibatasi tanpa kecuali dunia pendidikan. Dalam masa pandemi kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring membutuhkan media dalam menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran daring menjadi solusi utama ketika terjadi bencana alam atau wabah demi terlaksananya kegiatan belajar seperti pada keadaan saat ini yang mengharuskan adanya sosial distancing (Syarifudin, 2020). Pengaplikasian pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan bantuan sebuah aplikasi untuk menggantikan kegiatan belajar tatap muka. Pada awalnya pembelajaran banyak menggunakan *Whatsapp* sebagai media pembelajaran untuk mengirim materi pembelajaran, seiring berjalannya waktu berbagai guru menggunakan media seperti *Zoom* dan *Google Meet* untuk tatap muka secara jarak jauh. Pada masa pandemi guru mencari alternatif dan ide mencari media pembelajaran untuk proses belajar serta meningkatkan minat belajar di masa Covid-19. Di masa endemik, pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam pembelajaran dengan diperbolehkan pembelajaran secara tatap muka. Dari era pandemi, pembelajaran yang banyak menggunakan media dan aplikasi pembelajaran menjadi terobosan baru di masa

endemik ini dengan menggunakan media dan aplikasi untuk pembelajaran pada era endemik yang mana pembelajaran dilakukan secara tatap muka.

Muncul beberapa permasalahan saat masa pandemi dalam proses pembelajaran. Permasalahan dalam pembelajaran daring ini mengalami kesulitan pada jaringan internet, di mana internet menjadi hal yang utama dalam pembelajaran daring. Berjalannya waktu pembelajaran daring membuat peserta didik merasa kurang antusias dan pasif saat pembelajaran. Hal ini karena dalam pembelajaran, guru menggunakan media *whatsapp group* untuk mengirim materi dan selanjutnya dalam penyampaian materi menggunakan media *google meet*. Banyak siswa yang kurang mengerti dan paham tentang materi yang diajarkan oleh guru karena model pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan proses pembelajaran jarak jauh. Hal ini dibutuhkan sebuah media penunjang pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar dan dapat dipahami siswa dalam proses pembelajaran dalam masa pandemi ataupun masa endemik.

Dalam hasil observasi pada 15 Agustus 2021 dengan bapak Agung Wibisono, S.pd, dalam kegiatan PLP II di SMP 4 Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam kegiatan pembelajaran, setiap guru banyak menggunakan media *PowerPoint* dan *Whatsapp Group*. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara dengan guru yang memberikan penjelasan bahwa dalam kegiatan pembelajaran daring siswa kurang antusias dan terlihat pasif. Dari beberapa guru sudah memakai berbagai jenis media pembelajaran, akan tetapi peserta didik tetap pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media *Whatsapp Group* digunakan untuk memberikan materi pembelajaran, kemudian dalam penyampaian materi

menggunakan *PowerPoint*, terkadang proses pembelajaran juga menggunakan *Google meet* , dan dalam pengumpulan tugas melalui *Google Classroom* .

Pada observasi kedua, dilakukan dengan wawancara kepada Ibu Rakyana Pamitkasih, S.Pd, di SMP N 1 Pakem. yang menjelaskan bahwa, dalam proses pembelajaran luring maupun daring banyak siswa yang merasa jenuh dan kurang memahami materi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media buku,. media *Whatsapp Group* digunakan sebagai penyampaian materi untuk penyampain materi menggunakan media *PowerPoint*, untuk pengumpulan tugas melalui *Whatsapp Group* dan *Google Classroom*. Dalam wawancara tersebut mengungkapkan bahwa, banyak guru yang belum bisa menggunakan teknologi dan belum bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam kondisi luring maupun daring.

Kesimpulan dari kedua hasil observasi dan wawancara tersebut bahwa dalam keadaan *pandemic Covid-19*, proses pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh membuat peserta didik tidak berkonsentrasi, kurang aktif, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian guru sudah menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis aplikasi, akan tetapi, peserta didik tetap kurang tertarik saat pembelajaran tersebut. Hal ini menjadi sebuah tantangan baru bagi guru untuk memilih media pembelajaran dalam menunjang gairah belajar peserta didik saat belajar jarak jauh di masa pandemi Covid-19 dan masa endemik sekarang ini. Guru tetap menggunakan media dan aplikasi pembelajaran untuk menunjang, mempermudah, dan menarik antusias siswa dalam pembelajaran.

Pada era modern sekarang ini muncul perkembangan di bidang teknologi. Perkembangan yang semakin maju tentunya akan berdampak besar terhadap berbagai sudut

pandang manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Fasilitas yang lengkap sudah terdapat dalam dunia pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai variasi metode dan model pembelajaran yang meningkatkan daya tarik di kelas dan menggunakannya sebagai alat pembelajaran. Teknologi menawarkan peluang baru untuk memodelkan, mensimulasikan, dan mereproduksi lingkungan yang kompleks di mana siswa cenderung menemukan diri mereka sendiri (Bryer, 2012).

Dalam penelitian ini, salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *FlexClip*. Aplikasi *FlexClip* merupakan aplikasi berbasis web di mana aplikasi tersebut dapat digunakan di komputer. Aplikasi dapat digunakan untuk mengedit video secara online dengan memerlukan koneksi internet. Aplikasi ini sangat mudah dalam pengoperasiannya. Dapat digunakan untuk presentasi sebuah produk, pembuatan konten kreator, dan dapat juga dijadikan media pembelajaran. Media tersebut dapat diharapkan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dan juga melatih guru maupun siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Tujuan dari penelitian agar dapat membuat rancangan media pembelajaran khususnya aplikasi *FlexClip* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *FlexClip* ini digunakan karena aplikasi ini masih baru dan masih jarang dimanfaatkan sebagai media ajar khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi ini memiliki berbagai macam pilihan fitur seperti bisa menambahkan musik, perekam suara, menambahkan background, dapat memilih font tulisan, menambahkan video, dan lain-lain. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan

bagi guru untuk membuat materi pembelajaran dan siswa untuk presentasi tugas. Aplikasi ini dapat melatih kreatifitas baik guru dan siswa, karena terdapat berbagai fitur pilihan untuk menampilkan hasil yang menarik.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi pada permasalahan ini sebagai berikut.

1. Pada masa Covid-19 melaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh.
2. Peserta didik kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman mengenai materi teks prosedur.
4. Pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik merasa jenuh.
5. Media yang digunakan dalam pembelajaran saat masa pandemi masih menggunakan media sederhana.
6. Belum adanya variasi media pembelajaran berbasis media audio visual dalam kegiatan pembelajaran.
7. Belum tersedianya media audio visual *FlexClip* dalam kegiatan pembelajaran teks prosedur kelas VII SMP.

C. Batasan Masalah

Batasan penelitian ini terbatas pada:

1. Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.

2. Kelayakan media audio visual berbasis aplikasi *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.
3. Keefektifan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP?
3. Bagaimana keefektifan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan audio visual berbasis aplikasi *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.
3. Mendeskripsikan keefektifan media audio visual *FlexClip* dalam materi teks prosedur kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media audio visual *FlexClip* pada pembelajaran teks prosedur berupa program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran yang dipadukan dengan video, suara, template tulisan, dan *background* dengan materi.

Produk yang dihasilkan berbentuk media video audio visual yang berisi tentang video materi teks prosedur dengan kompetensi dasar.

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5	Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara memainkan alat music/tarian daerah. (Cara membuat kuliner daerah,dll) dari berbagai sumber yang dibaca/didengar.	3.5.1	Menentukan ciri umum dari teks yang dibaca atau didengar.
		3.5.2	Mendaftar kata atau kalimat sebagai ciri teks prosedur pada teks yang dibaca atau didengar.
		3.5.3	Menentukan jenis teks prosedur pada teks yang dibaca atau didengar.
4.5	Menyimpulkan isi teks prosedur tentang tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata dan atau kuliner khas daerah yang dibaca atau didengar.	4.5.1	Menyimpulkan urutan isi teks prosedur.
		4.5.2	Menjawab pertanyaan isi teks prosedur.
		4.5.3	Mendemonstrasikan suatu cara melakukan suatu pekerjaan dari simpulan teks yang dibaca atau didengar

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan memberikan pandangan dalam pemanfaatan media khususnya pada keterampilan menulis teks prosedur.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk memperluas pandangan dan bekal peneliti sebagai calon guru mengenai efek penggunaan media pembelajaran serta menentukan media yang bermanfaat dan menarik.

b) Bagi Guru

Guru dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c) Bagi peserta didik

Peserta didik dapat mempermudah dalam memahami materi mengenai keterampilan menulis teks prosedur dengan menggembirakan sehingga dapat memacu gairah peserta didik dalam belajar.

d) Bagi sekolah

Pengetahuan baru dalam penerapan media pembelajaran yang menarik sehingga kualitas pengajaran di sekolah dapat meningkat.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video animasi untuk menunjang pembelajaran menulis teks prosedur di SMP dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- a. Fasilitas yang disediakan sekolah di ruang kelas sudah memadai untuk menayangkan video pembelajaran menulis teks prosedur berupa LCD dan pengeras suara.
- b. Mayoritas guru di SMP memiliki laptop dan dapat memanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Guru atau siswa mampu memahami video pembelajaran yang ditampilkan.
- d. Fasilitas sekolah yang sudah memiliki jaringan *wifi* yang dapat menunjang penggunaan aplikasi *FlexClip*

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Ada sekolah yang melarang peserta didik membawa *smartphone* , hal ini dapat menghambat proses pembelajaran, karena aplikasi ini dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* dan laptop.
- b. Masa pandemic Covid-19 ini membuat pembelajaran tidak bisa dilaksanakan dengan tatap muka langsung dengan peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pengembangan hanya bisa dilaksanakan dengan daring.
- c. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilakukan pada pembelajaran Teks Prosedur kelas VII SMP.