

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kedudukan dunia pendidikan di Indonesia sangat diperhatikan sejak zaman dahulu. Dapat buktikan dengan seringnya pemerintah melalui Kementerian Pendidikan melakukan perubahan dan/atau perbaikan terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Hal yang sering berubah salah satunya adalah kurikulum pendidikan yang dirubah sesuai dengan perkembangan yang terjadi. Hal-hal tersebut selaras atas wujud NKRI tertuang pada preambuli UUD 1945 alinea keempat “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu sudah menjadi keharusan pemerintahan Indonesia mengedepankan pendidikan.

Kebijakan pemerintah terkait pendidikan tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 19 Tahun 2016 Pasal 2 Huruf A mengenai Program Indonesia Pintar (PIP) berisi perihal peningkatan kesempatan untuk belajar yang dikembangkan oleh pemerintah dari umur enam tahun hingga umur duapuluh satu tahun guna membiayai semasa mengenyam pendidikan. Hal tersebut memiliki tujuan supaya pendidikan terlaksana dengan baik tanpa ada anak-anak yang terputus sekolah untuk menggapai cita-citanya.

Bahasa nasional yang dimiliki bangsa Indonesia adalah bahasa Indonesia. Pertama kali ketika muncul rumusan sumpah pemuda dalam kegiatan Kongres pemuda tanggal 28 Oktober 1928. Rumusan tersebut dibuat oleh Moh. Yamin.

Rumusan bersambungan bersama bahasa Indonesia berada butiran ketiga yang berbunyi “Menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”. Rumusan tersebut suatu ungkapan bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan dan sebagai bahasa nasional pada tahun 1928. Namun, secara resmi terwujud sebagai bahasa nasional tanggal 18 Agustus 1945 menjadi bahasa nasional pada tanggal 18 Agustus 1945. Hal tersebut tercatat di UUD 1945 Pasal 36 berbunyi, “Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kewajiban seluruh sisi, bukan selalu negara atau pemerintah, sekolah, serta pendidik saja. Namun, menjadi kewajiban seluruh rakyat Indonesia, terutama bagi orang tua untuk mengajarkan. Guru pertama bagi anak untuk belajar bahasa terutama bahasa Indonesia adalah orang tua dalam keluarga. Orang tua sangat berperan untuk mengajari anaknya berbicara sebelum anak tersebut masuk ke dunia pendidikan formal.

Dalam dunia pendidikan formal, peran guru atau pendidik sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan formal yang dimaksud oleh peneliti ialah pendidikan berjenjang, jenjang SD sampai SMA. Dalam ketiga jenjang pendidikan tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya mempelajari bahasa Indonesia itu sendiri, namun juga turut dijadikan sebagai mata pelajaran dalam syarat kelulusan. Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, pengajaran harus mencakup upaya dan kegiatan peserta didik dalam memunculkan atau meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pemahaman dalam berkomunikasi dengan baik dan benar melalui komunikasi lisan ataupun tulisan. Keterampilan ini berkaitan erat dalam proses yang dapat

membentuk pemikiran. Empat aspek keterampilan perlu diajarkan yaitu aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Tarigan: 2008). Bahasa Indonesia juga mempelajari sastra yang ada di Indonesia atau dapat dikatakan sebagai sastra Indonesia.

Genre sastra pada pembelajaran bahasa Indonesia hampir dapat ditemukan di setiap jenjang. Sastra sendiri memiliki 3 genre, antara lain puisi, prosa atau fiksi, serta drama. Bentuk karya sastra bisa ditemukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah teks drama. (Endraswara, 2011) menyatakan, drama berasal dari kata *drama* dalam bahasa Perancis bermakna menerangkan peran tokoh mengenai aktivitas rakyat biasa. Maka, pengertian drama merupakan wujud kelihaihan dalam berkisah dengan dialog serta gerak aktor. Kompetensi Dasar terdapat dalam teks drama adalah KD 3.16 dan KD 4.16 pada kelas VIII semester Genap. Adapun Indikator pada KD 3.16 menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas dan KD 4.16 menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah.

Skinner (dalam Panje, Sihkabuden, dan Toenlio, 2016) berpendapat bahwa belajar suatu perilaku ketika orang sedang belajar, sehingga respons yang dimiliki menjadi lebih baik, dibandingkan ketika seseorang tidak belajar, maka respons yang dimiliki orang tersebut akan menurun. Maka, dapat dikatakan belajar mampu meningkatkan respons seseorang. Untuk mendapatkan respons baik dari hasil belajar seseorang, maka proses belajar harus dimuat sebaik mungkin sehingga materi yang dipelajari bisa terserap dan diterima dengan

mudah. Tidak hanya proses belajar di rumah saja, namun saat di sekolah juga. Proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan dan dapat terserap baik oleh peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan pendidik.

Media pembelajaran sebagai sarana bantu bagi pendidik saat penyampaian materi, sehingga memudahkan dalam menerima materi yang diberikan. Hamalik (dalam Marpaung dan Siagian, 2016) menyatakan, media pembelajaran merupakan teknik, alat, serta cara yang dapat mengembangkan keefektifan jalinan dan percakapan peserta didik dengan guru selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran terbagi menjadi dua, pertama adalah media pembelajaran konvensional berupa alat atau peraga. Kedua adalah media pembelajaran berbasis IT atau teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis IT salah satu bentuknya adalah video pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar.

Penggunaan animasi di dalam media pembelajaran menambah ketertarikan peserta didik. Pengertian animasi yaitu kumpulan gambar yang dapat membentuk gerakan. Adapun keunggulan yang dimiliki yaitu gambar statis atau kemampuan menjelaskan perubahan keadaan setiap waktu. Terpenting, efektif untuk memaparkan rencana serta rangkaian peristiwa. (Utami: 2011) menyatakan ada sejumlah pasal yang perlu dicermati pemakaian animasi adalah kemahiran dalam pemrosesan memori, karakter peserta didik, dan bagaimana animasi itu dibuat.

Banyak berbagai aplikasi dipakai dalam pembuatan animasi baik secara *online* ataupun *offline* seperti *Scribe*, *Powtoon*, *Animaker*, dan *GoAnimate*. Aplikasi tersebut sebagai alat bantu pendidik saat penyampaian materi berupa animasi. Hal tersebut membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah dalam penyerapan materi yang disampaikan. Salah satu aplikasi untuk membuat animasi berupa audio visual digunakan sebagai media pembelajaran ialah *PowToon*. Suhendra, dkk (2018) mengungkapkan, *PowToon* merupakan komponen dari animasi yang mendasar pada web (*online*), sehingga mengizinkan pelanggan mahir dan cepat dalam mempersiapkan tayangan animasi dengan mencantumkan gambar, memasukan irama, dan rekaman suara yang dibuat oleh pelanggan. Program tersebut berisikan materi pembelajaran yang dijadikan produk audio visual, di mana dalam media pembelajaran ini materi akan dijelaskan langsung oleh pendidik atau guru. Untuk mengakses materi atau menggunakan media pembelajaran ini, peserta didik atau guru tinggal memutar video yang diakses melalui aplikasi *PowToon*.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tersebut karena berdasarkan observasi dengan cara mewawancarai dua guru dengan sekolah yang berbeda yaitu SMP Negeri 1 Sleman dan MTs Al Munada Kebumen. Observasi yang pertama dilakukan di SMP Negeri 1 Sleman mendapatkan beberapa hal yang dijadikan sebagai *need assesment* atau analisa kebutuhan tentang penelitian pengembangan ini. Pertama dalam sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku paket untuk menyampaikan materi, sehingga diperlukannya media pembelajaran baru yang bisa mengakomodir

keseluruhan gaya belajar peserta didik. Kedua gaya mengajar yang dilakukan oleh guru masih menggunakan model ceramah yang membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Ketiga sekolah yang dilakukan peneliti untuk diobservasi memiliki sarana yang mampu menunjang penggunaan media berbasis IT, walaupun ada beberapa kelas memiliki proyektor yang tidak dapat digunakan kembali. Keempat, belum dikembangkan dan belum diterapkan media pembelajaran berbentuk *PowToon* oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP tersebut.

Observasi kedua yaitu dengan cara mewawancarai secara tidak langsung melalui via *Google Formulir* pada salah satu guru MTs Al Munada, Kebumen. Peneliti mendapatkan beberapa hal yang dijadikan sebagai *need assesment* atau sering disebut analisis kebutuhan tentang penelitian pengembangan ini. Pertama, sangat diperlukan media pembelajaran yang baik supaya menjadikan peserta didik semangat selama pembelajaran. Kedua, dalam pengembangan media berbasis *PowToon* ini belum pernah dibuat oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan dari dua (2) *need asesment* tersebut, bilamana pengembangan tersebut berhasil, dan luaran dari *Pengembangan Media Berbasis PowToon pada Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII SMP* ini layak digunakan serta dapat diimplementasikan kepada peserta didik, maka akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang baru, karena belum pernah dikembangkan atau dibuat setidaknya oleh guru yang diobservasi dan/atau di sekolah tempat guru tersebut mengajar.

Penelitian ini dipilih untuk membantu peran guru dalam menyampaikan materi teks drama. Media pembelajaran berupa video pembelajaran dalam penelitian ini dapat memfasilitasi dan/atau memudahkan gaya belajar peserta didik dengan membaca materi dan mendengarkan materi atau penjelasan guru. Maka tersedianya media pembelajaran berbasis *PowToon* di sekolah, diharapkan mampu menjadikan ketertarikan peserta didik dan bersungguh-sungguh dalam belajar drama. Dengan demikian, peneliti besar harapan, luaran dari penelitian ini berupa media pembelajaran mampu mendorong peserta didik mendapatkan prestasi dan tertarik dalam belajar.

Selain itu, peneliti memilih penelitian ini untuk mengurangi pekerjaan guru dalam mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran di kelas. Karena media pembelajaran ini berupa video pembelajaran, guru dapat menggunakannya berulang kali di kelas yang berbeda pada materi yang sama. Guru hanya tinggal menambahkan sedikit materi jika diperlukan atau hanya sekedar menjawab pertanyaan peserta didik.

Alasan lainnya adalah, karena media pembelajaran ini berupa video pembelajaran, hal tersebut membuat media pembelajaran ini sangat mudah untuk diakses kapan dan dimana saja. Mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi sendiri di rumah ataupun di sekolah.

Dalam kaitannya dengan merdeka belajar diproklamirkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, media yang diteliti pada penelitian ini diharapkan untuk dapat menunjang rencana tersebut baik untuk guru maupun untuk peserta didik dengan beberapa manfaatnya.

Manfaat tersebut antara lain adalah membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran peserta didik agar guru bisa fokus mengerjakan kegiatan persiapan pembelajaran atau proses pembelajaran yang lainnya agar lebih maksimal. Selain itu, peserta didik diharapkan juga dapat memanfaatkan program luaran penelitian ini sebagai alat untuk meningkatkan minat literasi mereka.

B. Identifikasi Masalah

Bersesuaian pada penelitian di atas, problem atau masalah pengembangan media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP dapat diidentifikasi berikut ini.

1. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada pelaksanaan pembelajaran pascamasa pandemi.
2. Terdapat banyak alat bantu pembelajaran seperti layar lcd, proyektor, dan lain-lain yang belum digunakan dengan maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Belum diketahui secara jelas bentuk media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama di kelas VIII SMP.
4. Belum diketahui secara jelas kelayakan media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama di kelas VIII SMP.
5. Belum diketahui jelas implementasi media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama di kelas VIII SMP.

C. Pembatasan Masalah

Berhubung penelitian tentang *pengembangan media berbasis powtoon pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP* terlalu luas, maka peneliti hanya akan dibatasi berdasarkan (1) bentuk pengembangan media berbasis *Powtoon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP; (2) kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP; (3) implementasi media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP.

D. Rumusan Masalah

Menurut identifikasi dan batasan permasalahan sebelumnya, dapat rumusan masalah antara lain.

1. Bagaimana pengembangan pada media berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran teks drama kelas VIII SMP?
2. Bagaimana kelayakan pada media berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran teks drama kelas VIII SMP?
3. Bagaimana implementasi pada media berbasis *PowToon* dalam pembelajaran teks drama kelas VIII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan penelitian tersebut antara lain (1) mendeskripsikan pengembangan media berbasis *Powtoon* pada pembelajaran teks drama Kelas VIII SMP; (2) mendeskripsikan kelayakan media berbasis *Powtoon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP; (3) mendeskripsikan

implemetasi media berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan antara lain.

1. Aplikasi memiliki *output* berbentuk produk audio visual berupa video yang berbasis *PowToon*. Maka, akan mudah diakses dengan PC (*Personal Computer*) atau komputer, gawai, laptop, dan perangkat lain yang dimiliki setiap pendidik dan peserta didik yang memiliki program yang dapat menampilkan video.
2. Video pembelajaran atau produk ini sudah sesuai dengan silabus yang ada untuk mencantumkan materi.
3. Video pembelajaran atau produk ini sudah sesuai KD untuk menentukan materi yaitu KD 3.16 dan KD 4.16 mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP atau setara MTs.
4. Video pembelajaran atau produk ini memiliki materi sesuai dengan indikator pada KD 3.16 dan KD 4.16 bahasa Indonesia. KD 3.16 Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas. KD 4.16 Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah.
5. Bahan ajar untuk pembuatan video pembelajaran ini bersumber dari buku paket yang digunakan guru dan buku peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP serta sumber lainya yang mendukung dan kompeten.

6. Dalam media pembelajaran berbasis *PowToon* ini berupa video yang disajikan dalam bentuk video dan dapat diunggah atau *upload youtube* sehingga pendidik dan peserta didik mudah dalam mengakses video pembelajaran.
7. Video pembelajaran atau produk ini memiliki animasi agar membuat pendidik dan peserta didik tidak mudah bosan ketika menggunakan aplikasi ini.
8. Video pembelajaran atau produk ini tidak hanya akan menampilkan materi saja, namun juga akan berisikan contoh yang sesuai dengan materi dipelajari.

G. Manfaat Pengembangan

Akhir dari penelitian pengembangan ini mampu menciptakan kebermanfaatan untuk semua elemen antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Menurut teoritis, penelitian pengembangan diharapkan mampu menyampaikan informasi ilmiah yang lebih lengkap dan lebih mendetail terkait pengembangan media pembelajaran khususnya media berbasis *PowToon* pada materi teks drama kelas VIII SMP. Dapat meningkatkan wawasan keilmuan terutama pada inovasi dalam sumber belajar teks drama. Kemudian, penelitian pengembangan mampu meningkatkan keterampilan khususnya untuk peneliti bahkan umum.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Untuk seorang guru, khususnya bagi pendidik yang mengajar pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP. Luaran penelitian ini, yang berbentuk media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *PowToon* diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru sebagai media pembelajaran pada materi tre dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII materi teks drama yang efektif, efisien, dan menarik pada Kompetensi Dasar (KD) 3.16 dan 4.16.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, khususnya peserta didik yang tengah duduk di kelas VIII SMP, luaran dari penelitian ini, yang berbentuk media pembelajaran berupa media berbasis *PowToon* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik dan alat penunjang belajar yang memudahkan proses pembelajaran peserta didik baik di sekolah maupun di rumah saat mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama pada KD 3.16 dan KD 4.16.

c. Bagi mahasiswa

Bagi seorang mahasiswa, khususnya mahasiswa yang mengambil jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, maupun mahasiswa yang hanya sekadar mempelajari pendidikan secara umum, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan ketika masuk pada materi media pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Bagi seorang peneliti, khususnya orang yang akan melakukan penelitian bidang pendidikan yang berkaitan mengenai pengembangan media pembelajaran, hal tersebut dapat menjadikan acuan dalam penulisan secara relevan dengan penelitian yang sedang diteliti.

e. Bagi masyarakat umum

Bagi masyarakat umum, luaran dari penelitian ini, yang berbentuk media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *PowToon* mampu menjadi sumber belajar saat mempelajari materi teks drama.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Suatu pengembangan produk pasti memiliki asumsi yaitu menjadikan salah satu produk alternatif bagi pendidik sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Produk ini akan dapat diakses pada setiap komputer, gawai, dan/atau perangkat lain yang memiliki perangkat lunak, aplikasi, program, atau yang dapat memutar video pembelajaran tersebut dengan adanya *Wifi* atau *Hotspot Area*. Produk ini berisikan materi dan contoh yang dipadukan dengan animasi, latar belakang yang menarik, dan dijelaskan atau dinarasikan oleh guru sehingga dapat membantu dan/atau dapat mengakomodasi peserta didik dalam belajar dengan berbagai gaya belajar seperti membaca atau mendengarkan.

Kemudian keterbatasan yang dimiliki adalah hanya dapat membuat media pembelajaran teks drama untuk kelas VIII SMP, melakukan uji validasi atau kelayakan media pembelajaran dan implementasi kepada peserta didik. Hal tersebut karena peneliti mempunyai waktu singkat yang diberikan dari

sekolahan, sehingga tidak memungkinkan melakukan pada langkah evaluasi media pembelajaran. Selain itu, pada penelitian ini dapat digunakan bilamana terhubung dengan internet atau *Wifi*, sehingga koneksi internet harus cukup stabil dan optimal jika ingin mengakses *PowToon*.