

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang, menjadikan seluruh hal yang ada di era saat ini tak lepas dari berbagai teknologi yang termutakhir. Bahkan, perkembangannya lebih cepat dari yang diperkirakan sebelumnya. Mulai dari infrastruktur, ekonomi, hingga pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi zaman sekarang pun perlu menjadi perhatian guru-guru dalam memaksimalkan pendidikan di seluruh Indonesia, sebab tingkat kemajuan pendidikan sendiri tidak mungkin dapat berjalan tanpa ada bantuan teknologi.

Peran pendidikan dalam pengembangan sumber daya manusia yakni sebagai salah satu instrumen yang mempunyai kemampuan psikomotorik dan kognitif, sehingga penyelenggaraan pendidikan mampu mencapai hasil secara maksimal, dengan adanya teknologi kini, tentunya akan memudahkan tugas guru dalam mengelola pembelajaran dan menjadikan materi pembelajaran yang tersampaikan lebih dipahami oleh peserta didik.

Dalam hal ini, pemerintah melakukan perubahan dalam mengembangkan pendidikan dan terus mengalami perubahan dari tahun ajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini harus haruslah mampu meningkatkan pendidikan agar tetap berjalan dengan baik dan semestinya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di dua lokasi sekolah yakni SMA Muhammadiyah 1 Sleman dan SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta, diketahui bahwa pada dua sekolah tersebut khusus kelas XI menggunakan Kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 sendiri adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi, yang pada nantinya akan menghasilkan generasi yang produktif, inovatif, kreatif, dan berkarakter. Kelebihan dari Kurikulum 2013 terdapat pada faktor eksternal dan internal. Apabila dilihat dari faktor internal, diharapkan peserta didik dapat mempunyai kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan agar bisa bersaing di dunia Internasional, sedangkan dari faktor eksternal yakni bila disesuaikan pada kebutuhan modern pada saat ini, peserta didik mampu bersaing dengan negara lainnya. Upaya mewujudkan semua itu pastinya tidak hanya peserta didik, tetapi juga guru berperan penting dalam mewujudkan hal tersebut.

Terdapat beberapa faktor penting untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013, salah satunya adalah guru. Terutama dalam proses pengembangan kurikulum, guru berperan sangat penting. Peran yang dimaksud yakni sebagai pelaksana yang mempunyai peran dan tanggung jawab untuk mengaplikasikan juga menerapkan segala ketentuan yang sudah ada. Guru juga sebagai penyeimbang antara karakteristik, kurikulum dan kebutuhan peserta didik, selain itu guru juga bertugas sebagai pengembang dan peneliti kurikulum (Zamili, 2020). Guru tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan tetapi juga mengarahkan peserta didik

agar bisa berpikir secara komprehensif dan integral, memahami secara tuntas dan berpikir mencapai makna tertinggi. Guru harus berupaya untuk memberikan pengajaran yang sebaik-baiknya dengan memberikan pembelajaran yang mumpuni dan sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan. Hal yang dapat dilakukan yakni dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada zaman sekarang tidak sedikit para guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun ada juga beberapa media pembelajaran yang sifatnya monoton dan belum mampu menarik perhatian peserta didik sepenuhnya.

Setelah observasi dilaksanakan di dua sekolah, SMA Muhammadiyah 1 Sleman dipilih sebagai tempat penelitian, karena dilihat dari faktor kebutuhan peserta didik dan guru yang harus dipenuhi. Kegiatan pembelajaran di SMA Muhammadiyah belum terbiasa menggunakan media audiovisual dan lebih sering difokuskan pada buku paket, selain itu peserta didik di sekolah tersebut yang cenderung lebih menyukai penayangan media berbentuk video, menjadikan SMA Muhammadiyah 1 Sleman dipilih sebagai lokasi penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Sleman yaitu Ibu Sinta Debi Erlina pada tanggal 17 Juli 2023, bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran teks prosedur, pemberian materi-materi disampaikan melalui media *PowerPoint*, *Youtube*, buku paket, dan papan

tulis saja. Selain pemberian materi di kelas, peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mencari contoh tentang teks prosedur dengan memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sinta juga didapati bahwa dalam memahami teks prosedur, peserta didik sukar memahami materi khususnya pada bagian menjabarkan pernyataan umum dari sebuah teks prosedur, sedangkan untuk langkah-langkah dari teks prosedur, peserta didik bisa menangkap materi karena mereka telah melihat langsung contoh tahap-tahap yang biasa ada di teks prosedur dengan melihat bungkus-bungkus makanan yang biasa terdapat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah kedua yaitu SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta dengan Guru Bahasa Indonesia Ibu Nur Sri Mulyani, S.Pd. pada tanggal 17 Juli 2023, diketahui juga bahwa pada saat proses pembelajaran sikap yang diberikan oleh peserta didik sangat beragam. Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan buku paket dan media *PowerPoint*. Metode bercerita di kehidupan sehari-hari juga sering digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi untuk memvariasikan metode pembelajaran. Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi, Ibu Nur Sri menyampaikan pembelajaran materi teks prosedur menggunakan metode praktik efektif dalam proses penyampaian materi ke peserta didik, karena sesuai dengan respon dari peserta didik, mereka cenderung menyukai kegiatan praktik khususnya pada materi teks prosedur. Kegiatan

praktik ini biasa dilakukan dengan peserta membawa alat dan bahan dari rumah, kemudian dipraktikkan langkah-langkah pembuatannya di sekolah bersama dengan guru.

Teks yang memaparkan langkah-langkah kegiatan untuk melakukan sesuatu itu disebut dengan teks prosedur. Dalam proses pembelajaran teks prosedur ini, kebanyakan materi dijelaskan melalui buku cetak, *PowerPoint* dan materi lain yang berbentuk tulis serta mencari contoh dengan melihat lingkungan sekitar. Sementara itu, pada masa sekarang peserta didik cenderung bisa menangkap materi lebih cepat bila disajikan sebuah media pembelajaran yang berwarna dan interaktif agar bisa mengundang perhatian, sehingga peserta didik dapat memfokuskan pandangan dan pemikirannya kepada media pembelajaran yang telah disajikan tersebut.

Pada proses kegiatan pembelajaran, media disebut sebagai salah satu penunjang dalam menentukan keberhasilan terhadap penguasaan materi yang diberikan. Suasana dan penjelasan pembelajaran yang menyenangkan bisa didapatkan peserta bila menggunakan media pembelajaran dengan memperhatikan kemenarikannya, sehingga motivasi juga semangat peserta didik dalam memahami materi bisa meningkat serta materi yang disampaikan guru menjadi semakin bermakna.

Sesuai dengan permasalahan yang sudah disebutkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk materi teks prosedur kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman. Peneliti memilih materi teks prosedur sebab peserta didik masih

sulit memahami materi pada bagian pernyataan umum khususnya, sedangkan peneliti menggunakan *Powtoon* sebagai media yang akan dikembangkan. Media *Powtoon* diyakini sebagai media yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik. Lalu penggunaan media dengan sarana prasana yang mendukung seperti LCD dan laptop akan memudahkan guru untuk menyampaikan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Aplikasi *Powtoon* yakni sebuah aplikasi yang di dalamnya banyak terdapat fitur-fitur menarik, dimana cara membuatnya hampir menyerupai *PowerPoint* namun hasilnya lebih menyenangkan dan bervariasi serta dilengkapi dengan berbagai animasi menarik. Pada aplikasi tersebut pengguna bisa membuat video pendek menjadi lebih mudah, sebab tampilan kinerja *Powtoon* hampir sama dengan *PowerPoint*. Memiliki efek transisi yang membuat penampilan media menjadi lebih hidup, animasi kartun, dan pengaturan *timeline* yang cukup mudah dioperasikan. Mempunyai latar belakang, objek hingga musik yang memudahkan pengguna untuk berkreasi dengan berbagai fitur yang telah tersedia. Melalui media pembelajaran ini, guru dapat menggunakannya untuk membuat bahan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Media pembelajaran yang menarik dan mempunyai banyak fitur seperti *Powtoon*, memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan di dalamnya. Keunggulan yang dimiliki oleh *Powtoon* diantaranya yaitu beraneka ragam fitur animasi yang dimiliki, serta terdapat efek transisi yang lebih mengunggah. Penyajian dalam media ini juga berupa audiovisual sehingga

bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, kapanpun dan dimanapun. Media *Powtoon* juga membantu peserta didik untuk bisa mendapatkan suasana santai dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kelebihan lain dari *Powtoon* yakni bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang tidak terlalu bergantung pada komunikasi verbal. Pada intinya, aplikasi ini bisa dijadikan sebagai pilihan agar kegiatan pembelajaran tidak terasa jenuh dan lebih menyenangkan. Akan tetapi, setiap media pembelajaran disamping memiliki kelebihan pasti juga memiliki kekurangan atau keterbatasan. Sebagai salah satu aplikasi online, *Powtoon* membutuhkan internet dalam pengoperasiannya. Internet dalam aplikasi *Powtoon* sifatnya adalah mutlak. Jika guru ingin menggunakan atau membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi ini, internet harus tersedia secara memadai.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Berbasis Powtoon untuk Siswa SMA Kelas XI*”. Dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan hidup serta peserta didik tidak akan cepat bosan. Penggunaan aplikasi *Powtoon* ini diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia khusus pada materi teks prosedur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, teridentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut.

1. Belum diketahui pengembangan media *Powtoon* dalam penggunaan materi pembelajaran teks prosedur pada siswa kelas XI SMA.
2. Belum diketahui rancangan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA.
3. Belum diketahui kelayakan media *Powtoon* untuk kegiatan pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA.
4. Kurangnya pengembangan media interaktif dari guru pada materi teks prosedur kelas XI SMA sehingga model pembelajaran menjadi konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan keterbatasan yang dimiliki, maka penelitian ini akan dibatasi pada (1) Pengembangan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA, dan (2) Kelayakan rancangan media pembelajaran *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur siswa kelas XI SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI di SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui.

1. Pengembangan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA.
2. Kelayakan media pembelajaran *Powtoon* sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI di SMA.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi web daring bernama *Powtoon* yang nantinya akan digunakan untuk pembelajaran teks prosedur kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman. Aplikasi *Powtoon* adalah sebuah aplikasi web animasi interaktif, dimana penggunaanya dapat membuat video pendek dengan mudah karena telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik serta memiliki tampilan yang menyerupai *PowerPoint*.

Dalam media pembelajaran *Powtoon* ini, guru dapat menyajikan sebuah materi kepada siswa tidak hanya berupa tulisan saja, tetapi juga dilengkapi dengan animasi yang beragam sehingga membuat kegiatan pembelajaran jadi lebih hidup dan menyenangkan. Penelitian ini akan menggunakan Kompetensi Dasar dan Indikator yang disesuaikan pada silabus kurikulum 2013 yakni sebagai berikut.

Tabel 1.1

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mengonstruksi informasi berupa pernyataan-pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur.	3.1.1 Mengidentifikasi informasi berupa pernyataan umum yang terdapat dalam teks prosedur
	3.1.2 Menuliskan tahapan atau langkah-langkah sebagai prosedur melakukan suatu kegiatan.
4.1 Merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis.	4.1.1 Membuat rancangan atau garis besar suatu teks prosedur
	4.1.2 Mengembangkan langkah-langkah/tahapan-tahapan dalam teks prosedur.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur.	3.2.1 Mengidentifikasi struktur teks prosedur
	3.2.2 Menelaah kebahasaan teks prosedur
4.2 Mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.	4.2.1 Menentukan pola pengembangan dalam menulis teks prosedur.
	4.2.2 Menulis teks prosedur berdasarkan struktur dan kebahasaan.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan berguna bagi penulis dan pembaca, serta pembaca mendapatkan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru mengenai pengembangan media pembelajaran baru yang bisa dikembangkan sebagai bahan pengajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau pembandingan dalam penelitian selanjutnya.
- b. Bagi siswa, penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat memotivasi dalam pembelajaran teks prosedur.
- c. Bagi guru, penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah wawasan baru dalam menggunakan media untuk pengajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan yakni sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Akses jaringan internet yang semakin mudah seperti halnya *Wi-fi* dari sekolah dapat menunjang penggunaan aplikasi *Powtoon*.

- b. Sudah banyak guru yang menggunakan barang elektronik berupa laptop dan *smartphone* sehingga lebih memudahkan dalam penggunaan aplikasi *Powtoon*
- c. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi karena tidak monoton dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pembuatan media pembelajaran *Powtoon* harus terdapat jaringan *Wi-fi* atau jaringan internet yang bagus, jika jaringan internet atau *Wi-fi* terputus, maka perancangan media *Powtoon* untuk bahan pengajaran akan terkendala.
- b. Media pembelajaran *Powtoon* dalam pengoperasiannya, harus berbayar jika akan menambah fitur yang lebih banyak lagi dan tidak seluruhnya fitur yang tersaji dapat digunakan secara gratis.
- c. Keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki, dengan demikian penelitian hanya dilakukan pada pembelajaran teks prosedur kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman.