

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Pendidikan memegang peranan penting dalam penciptaan masyarakat yang cerdas baik secara intelektual, emosional maupun spiritual, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yaitu sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pentingnya suatu pendidikan sejalan dengan ajaran agama Islam. Islam mewajibkan umatnya untuk senantiasa menuntut ilmu, bahkan Allah memberikan perbedaan bagi orang yang berilmu, serta akan meninggikan derajatnya sebagaimana firman Allah swt yang dalam Q.S. `Al-Mujadalah/3: 11

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang kompleks, karena melibatkan banyak komponen, ibarat suatu aktivitas produksi suatu produk, bahan merupakan komponen yang akan diubah menjadi produk jadi. Artinya, bahan harus ada setiap akan melaksanakan sesuatu. Menurut Prastowo, 2017: 35 “Bahan ajar bukan semata-mata dibuat berdasarkan imajinasi guru saja akan tetapi yang jauh lebih penting adalah berbasis pada kebutuhan peserta didik”. Saat pendidik ingin melakukan pengembangan dalam bahan ajar, pendidik harus mementingkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Sugiyono, 2017: 4 menyatakan “Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien”. Menurut panduan pengembangan bahan ajar yang diterbitkan Depdiknas dalam Prastowo, (2014: 153) “Ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu: analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar”.

Hariyani (2016:384) dalam jurnalnya Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan Film/Drama Berbasis Web Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA, Volume 4, Nomor 3, “Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menumbuhkan banyaknya ilmu yang masuk dan mempengaruhi segala aktivitas Pembelajaran”. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang menetapkan bahwa kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni. Oleh karena itu, kurikulum memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari permasalahan di lingkungan masyarakat sebagai konten kurikulum dan kesempatan untuk mengaplikasikan yang dipelajari di kelas dalam kehidupan di masyarakat. Mengikuti perkembangan kurikulum, bahan ajar mempunyai beberapa jenis, yaitu: bahan ajar cetak, bahan ajar tiga dimensi, bahan ajar audio dan bahan ajar video. Maka dari itu, penulis ingin mengembangkan bahan ajar cetak, salah satunya bahan ajar cetak berbentuk modul.

Prastowo, 2017: 94 “Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator/guru. Dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru”. Pada dasarnya Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai indikator yang telah ditetapkan. Di sekolah banyak peserta didik melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar bersumber buku cetak dan LKS. Di mana buku cetak dan LKS tersebut masih mempelajari materi pembelajaran yang bersifat umum. Maka dari itu pendidik harus lebih

kreatif dan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar, salah satu contoh mengembangkan bahan ajar berbentuk modul dengan bantuan media video.

Media video merupakan salah satu media teknologi. Daryanto 2010: 88 menyatakan bahwa “Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu maka penyampaian materi akan lebih baik apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Mulyasa, 2017: 15 menyatakan bahwa “Pendidikan dan teknologi didayagunakan untuk mempengaruhi pola, dan sikap serta gaya hidup masyarakat, guna meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraannya. Hal ini penting, terutama untuk mengatasi berbagai ketimpangan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan; karena perkembangan teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi semakin lama semakin pesat dan semakin otonom”

Berdasarkan kutipan tersebut membuktikan bahwa perkembangan teknologi bukan hal yang bisa disepelekan karena memang benar mempengaruhi perkembangan pendidikan. Namun sayangnya, perkembangan teknologi yang canggih belum dapat digunakan secara maksimal untuk keperluan media belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh

sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan dan membuat media pembelajaran yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan agar peserta didik lebih luasa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran dalam memahami materi drama.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya pada pembelajaran kemampuan berbahasa, tetapi juga kemampuan bersastra. Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk sastra adalah drama. Menurut Huda dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA, Volume 2, Nomor 1 menyatakan “Drama merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa dan sastra yang berperan penting dalam membentuk watak peserta didik”. Dari kutipan tersebut menyatakan drama berperan penting dalam membentuk watak peserta didik karena drama adalah wujud gambaran kehidupan yang dapat disaksikan secara langsung, diperankan dan dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam drama terdapat prosa dan puisi, yang tidak kalah menarik bagi peserta didik. Mungkin karena drama itu rumit, porsi drama di sekolah biasanya paling minim. Drama dianggap sulit, selain itu masih ada asumsi, drama itu sebuah objek garap yang banyak memakan waktu dan tempat. Akibatnya, pembelajaran drama sering kurang mendapat perhatian.

Dari paparan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran bahasa Indonesia yang akan

memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, yang mana peserta didik akan dapat belajar sendiri dan guru dapat mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Modul Berbasis Video Pada Materi Drama Siswa Kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate**”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam sebuah penelitian diperlukannya identifikasi masalah agar dapat mudah menemukan proses objek yang akan diteliti. Menurut Azuar Juliandi dkk (2014:102) “Identifikasi masalah adalah relevan dengan latar belakang masalah dengan kata lain identifikasi masalah diikhtisarkan atau diintisarikan dari latar belakang masalah”.

Adapun pendapat Unaradjan (2019: 5). “Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan terkait dengan judul penelitian atau dengan masalah atau dengan variabel yang akan diteliti”. Berdasarkan pengertian para ahli penulis menyimpulkan bahwa identifikasi masalah merupakan proses merumuskan masalah yang akan diteliti dan mudah menndapatkan objek yang akan diteliti sehingga pembaca dapat memahami proses selanjutnya dan memudahkan pembaca untuk memahami hasil penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama kelas XI SMK terlalu monoton.

2. Media pembelajaran yang digunakan dalam materi drama kelas XI SMK belum bervariasi.
3. Buku bahan ajar belum memuat pembelajaran drama secara maksimal pada pembelajaran Sastra Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Sebuah penelitian harus adanya sebuah pembatasan masalah menurut Umar (1999) dalam Azuar Juliandi (2014: 103). “Batasan masalah berkaitan erat dengan identifikasi masalah. Jika peneliti memiliki keterbatasan, masalah-masalah yang telah diidentifikasi mungkin tidak dapat diteliti semuanya, melainkan hanya beberapa saja yang dipilih atau dibatasi”.

Pendapat lain menurut Kerlinger (2000) dalam Azuar Juliandi (2014:103) menyatakan bahwa “Batasan cukup penting dilakukan, karena jika masalah terlalu umum atau meluas ini berarti terlalu kabur sehingga tidak dapat diuji oleh peneliti”. Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembatasan masalah adalah membatasi permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dan diambil datanya, agar peneliti mudah dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya berupa modul berbasis video di mana isi modul berbasis video ini hanya materi pembelajaran drama.

2. Modul berbasis video sebagai media pembelajaran dikembangkan dengan tampilan audio visual dan berupa software yang disimpan pada DVD-RAM.
3. Materi drama dikembangkan dan dibatasi pada KD 3.18: Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah memiliki posisi yang sangat penting di dalam sebuah penelitian, apabila dalam sebuah penelitian tidak ada maka penelitian akan sia-sia, karena nantinya akan bingung apa saja yang perlu dilakukan dalam penelitian. Menurut Rukin (2019: 57) “Rumusan masalah adalah tahapan dari beberapa tahapan untuk membuat sebuah karya ilmiah penelitian atau lainnya”.

Adapun pendapat lain menurut ahli Azuar Juliandi dkk (2014: 104) “Rumusan masalah merupakan subbab yang sangat berkaitan dengan batasan masalah”. Rumusan masalah sebaiknya disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian (*research question*), pertanyaan tersebut yang akan di analisis pada bagian hasil penelitian, dan pertanyaan-pertanyaan tersebut juga yang akan di jawab pada bagian analisis kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah sebuah tahapan dalam penelitian dimana berbentuk pertanyaan dari masalah yang akan diteliti oleh peneliti nantinya dan akan menjadi suatu jawaban dalam analisis pada bagian hasil.

Adapaun rumusan masalah dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan oleh peneliti adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan modul berbasis video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama?
2. Bagaimanakah validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap media pembelajaran modul berbasis video sebagai bahan ajar materi drama?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar modul berbasis video sebagai bahan ajar drama siswa kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate?

E. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian pasti mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2011: 3) “Cara umum tujuan penelitian yaitu agar data dapat di temukan, di kembangkan, dan dibuktikan. Sedangkan hasil dari penelitian akan memperoleh suatu pengetahuan baru sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah”.

Sedangkan menurut Unaradjan (2019: 8) “Tujuan penelitian merupakan keinginan-keinginan peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak di temukan dalam penelitian”. Rumusan tujuan penelitian menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Tujuan penelitian mengungkap keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas masalah yang diajukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sesuatu keinginan yang akan dicapai dalam sebuah penelitian.

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah yang telah disusun maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan modul berbasis video sebagai media pembelajaran materi drama siswa kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate.
2. Untuk mendeskripsikan validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap modul berbasis video pada materi drama siswa kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan modul berbasis video sebagai media pembelajaran materi drama siswa kelas XI SMK PAB 3 Medan Estate.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tergantung pada kehendak peneliti, apakah manfaat secara teoritis (pengembangan ilmu pengetahuan) maupun manfaat praktis (pemecahan masalah), atau penggabungan dari keduanya. Menurut Firdaus (2018: 54) “Manfaat penelitian di dapat setelah pencapaiannya tujuan penelitian. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat dicapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan masalah yang ada pada objek yang diteliti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian merupakan suatu pencapaian tujuan dalam penelitian dalam manfaat

penelitian ada dua manfaat yang dituju yaitu manfaat teoritis dan praktis. Adapun hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan secara teoritis mengenai cara belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran sehingga dapat dinyatakan berhasil serta tercapainya tujuan instruksional khusus (TIK).

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.
- b. Membantu peserta didik untuk meningkatkan proses berrpikir kreatif.
- c. Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
- d. Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif bahan pengajaran kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dengan peserta didik.

- c. Menumbuhkan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan, bagaimana mengembangkan media belajar mandiri yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi dari peneliti untuk menciptakan bahan ajar pembelajaran yang baru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.