

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Maju dan berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan Indonesia. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media yang lebih inovatif dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Media akan sangat membantu guru dalam menjalankan model atau metode pembelajaran di dalam kelas.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Paradigma guru sebagai orang paling tahu membuat pembelajaran konvensional terus bertahan dan mengaburkan kebutuhan media pembelajaran di Indonesia. Padahal, berkembangnya teknologi sangat memungkinkan seorang siswa mengetahui hal yang tidak diketahui guru. Pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar mengenai materi pelajaran yang lebih luas bila dibandingkan dengan materi pelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas.

Media sangat membantu guru dalam rangka memperjelas teori-teori yang disampaikan. Memberikan gambaran yang lebih nyata tentang materi yang mungkin tidak bisa dilihat, didengar, dirasa, dicium, atau dialami secara langsung oleh siswa. Selain itu, Hamalik (2014) dalam Arsyad (2011: 15) juga memaparkan bahwa “Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Penggunaan metode dan media yang tepat akan membantu siswa menjalani proses pembelajaran dan meraih hasil

yang lebih maksimal. Tanpa media pembelajaran, guru akan kesulitan menyalurkan pesan yang berupa materi pembelajaran. Pesan yang tidak tersampaikan dengan baik tentu akan mengurangi rangsangan terhadap siswa. Padahal tersampainya pesan adalah tujuan pembelajaran yang paling utama. Selain itu, rangsangan adalah alasan yang dibuat agar siswa merasa termotivasi untuk tetap mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh tanpa merasa dipaksa.

Seorang guru hendaknya dapat menentukan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Arsyad (2011: 2) “Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.” Sehubungan dengan keharusan itu, sekolah hendaknya menyediakan berbagai media yang efektif dan efisien demi menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Selain itu, seorang guru harus dapat mengembangkan keterampilannya untuk menemukan media baru atau mengembangkan media pembelajaran lama. Pengembangan tersebut bertujuan agar media yang ada menjadi lebih variatif, inovatif, dan tetap berguna. Apabila guru telah mampu melakukan pendayagunaan tersebut, pembelajaran di dalam kelas akan terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran sehari-hari, media yang paling sering digunakan oleh guru adalah media pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang menarik bagi siswa. Seperti media foto yang diunduh dari internet, film yang kurang sesuai dengan kondisi psikologis siswa, bacaan yang sudah digandakan

berkali-kali, dan lembar kerja siswa yang kurang sesuai dengan standar lembar kerja siswa sebenarnya. Selain menggunakan media yang kurang menarik, seringkali guru justru tidak menggunakan media pembelajaran dan lebih memilih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran tersebut memaksimalkan metode ceramah tanpa menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Sutjiono (2005: 76) “Sekurang-kurangnya ada tujuh alasan mengapa sampai saat ini masih ada sejumlah guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Ketujuh alasan tersebut adalah: (1) menggunakan media itu repot, (2) media itu canggih dan mahal, (3) guru tidak terampil menggunakan media, (4) media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, (5) tidak tersedia di sekolah, (6) kebiasaan menikmati ceramah/bicara, dan (7) kurangnya penghargaan dari atasan.” Berdasarkan observasi sebelumnya, guru yang sudah lama mengajar biasanya mengeluhkan ketujuh hal yang disampaikan Sutjiono tersebut. Selain itu, dukungan moril dan biaya dari sekolah tampaknya belum maksimal karena menemui banyak kendala.

Keengganan yang diungkapkan oleh Sutjiono dipastikan akan sangat menghambat proses pembelajaran. Hambatan tersebut akan lebih terasa saat guru mengajarkan kompetensi dasar pembelajaran sastra yang sangat membutuhkan model. Apabila guru tidak bisa memodelkan sendiri kompetensi tersebut, maka kehadiran media pembelajaran sangat dibutuhkan termasuk dalam mengajarkan kompetensi menulis naskah drama.

Secara umum, guru kebingungan menggunakan media pembelajaran. Media teks, foto, audio, dan video memang telah tersedia di sekolah, tetapi guru

harus terus memperbarui isi media agar sesuai dengan konteks kekinian. Selain itu, media-media tersebut juga mengalami ketergantungan sehingga saat kegiatan evaluasi tanpa menggunakan media, siswa kesulitan menulis naskah drama. Kebingungan guru memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi menulis naskah drama berimbas pada kesulitan siswa menjalani proses belajar menulis naskah drama di dalam kelas. Tarigan (1993: 4) “Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam pembelajaran menulis naskah drama dapat menghambat proses pembelajaran tersebut.”

Peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mengajarkan kompetensi menulis naskah drama. Pemilihan media yang akan digunakan tidak bisa sembarangan. Pertama, media pembelajaran harus bisa memberikan jalan bagi siswa agar lebih mudah memilih ide sebagai dasar penulisan sebuah naskah drama. Kedua, media pembelajaran yang dipilih guru bisa menjelaskan bagaimana cara yang paling mudah untuk mengubah kerangka cerita yang berasal dari ide cerita yang sudah ditemukan menjadi dialog dan teks samping. Ketiga, media pembelajaran harus bisa menarik siswa untuk lebih menyukai kegiatan menulis naskah drama. Media sekurang-kurangnya dapat membuat siswa menganggap bahwa kompetensi menulis naskah drama bukanlah kompetensi yang sulit dilakukan. Keempat, media hendaknya merupakan media yang atraktif dan sesuai dengan tingkat psikologis siswa sehingga siswa tidak merasa bosan. Hal tersebut dikarenakan proses menulis naskah drama pada dasarnya akan membutuhkan waktu yang relatif cukup lama.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media berupa video animasi pembelajaran sebagai salah satu pilihan media yang nantinya dapat

digunakan dalam membelajarkan kompetensi menulis naskah drama. Bentuk video pembelajaran yang termasuk jenis media audio-visual nantinya akan dapat merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Selain itu, media video juga mampu memanipulasi kejadian menulis naskah drama yang sulit menjadi terlihat lebih mudah. Pada akhirnya, media video pembelajaran akan membimbing siswa untuk menulis naskah drama di dalam atau luar kelas dengan tema yang sama, yaitu menulis naskah drama dengan tema pengalaman pribadi yang benar-benar dikuasai siswa.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan media yang sesuai dalam kompetensi menulis naskah drama. Tingginya tuntutan guru terhadap hasil yang harus dicapai siswa membuat pembelajaran menulis naskah drama terasa lebih sulit dari kenyataan. Apabila kesulitan tersebut tidak disikapi dengan baik, siswa tidak akan bisa menulis naskah drama dengan baik pula. Penulisan naskah drama yang sulit, kebutuhan waktu yang lama, dan kurangnya media pembelajaran di kelas harus segera diselesaikan supaya siswa segera dapat menulis naskah drama.

Pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sangat tepat untuk mengarahkan keseragaman tema penulisan naskah drama, yaitu pengalaman pribadi yang dikuasai siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis HOTS dipilih karena pembelajaran berbasis HOTS memiliki beberapa karakteristik yang dapat digunakan sebagai langkah menulis naskah drama.

Ariesta (2018: 23) “Beberapa karakteristiknya ialah berfokus pada pertanyaan, menganalisis/menilai argumen dan data, mendefinisikan konsep, menentukan kesimpulan, menggunakan analisis logis, memproses dan

menerapkan informasi, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah.” Kemudian, pembelajaran HOTS ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu berpikir kritis, kreatif dan inovatif, serta mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

Video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS akan dikembangkan melalui penelitian yang bermula dari analisis kebutuhan pengembangan media menurut para ahli. Kemudian, desain video animasi pembelajaran juga akan di uji oleh para ahli. Setelah mendapat masukan dari para ahli, desain video animasi pembelajaran akan diperbaiki sesuai dengan koreksi dan saran dari para ahli tersebut. Melalui video animasi pembelajaran ini, siswa akan diajak berpikir bahwa menulis naskah drama adalah kegiatan yang menyenangkan dan akan memberikan pengalaman yang lebih menarik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sukmadinata (2017: 316) “Identifikasi masalah (*problems identifications*) adalah suatu proses dan hasil pengenalan masalah. Dengan kata lain, identifikasi masalah merupakan daftar dan catatan masalah-masalah penting dan mendesak yang dihadapi dalam suatu bidang atau sub bidang keahlian/profesi tertentu untuk kemudian dipilih satu yang dijadikan fokus atau masalah penelitian.”

Berdasarkan masalah-masalah di atas tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Video animasi pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengajarkan kompetensi menulis naskah drama dengan mudah belum ada.
2. Guru masih menerapkan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran menulis naskah drama.

3. Siswa kurang termotivasi untuk menjalani proses menulis naskah drama karena sudah berpikir bahwa menulis naskah drama adalah kegiatan yang sulit dan hanya bisa dilakukan oleh para penulis saja.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul sangat kompleks sehingga harus dibatasi. Tahir (2011: 19) “Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Dengan demikian, masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana, dan gejalanya akan lebih mudah kita amati karena dengan pembatasan masalah, maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tahu ke mana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya.”

Pembatasan masalah juga bertujuan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dan lebih terfokus pada kajian yang diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Pada materi menulis naskah drama, Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah Kompetensi Dasar (KD) 3.14, yaitu mendeskripsikan perilaku manusia melalui dialog naskah drama dan Kompetensi Dasar (KD) 4.14, yaitu menarasikan pengalaman manusia dalam bentuk adegan dan latar pada naskah drama. Video animasi pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi menulis naskah drama siswa SMA kelas XI dengan pengetahuan dan keterampilan menulis naskah drama berbasis HOTS yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.”

#### **D. Rumusan Masalah**

Sukmadinata (2017: 320) “Perumusan masalah (*problem formulation*) adalah rincian dan/atau memetakan variabel atau aspek yang terkait dengan fokus masalah dengan menggunakan kerangka pikir atau teori tertentu.”

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan dengan:

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI?
2. Bagaimana kevalidan materi dan media pada pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI?
3. Bagaimana kelayakan pada pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Beckingham (1974) “Tujuan penelitian adalah pernyataan “mengapa” penelitian itu dilakukan, mungkin untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi situasi atau solusi untuk situasi yang menunjukkan jenis studi yang akan dilakukan”.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI.
2. Mendeskripsikan kevalidan materi dan media pada pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI.



3. Mendeskripsikan kelayakan pada pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI.

## **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI yang akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Video animasi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu ataupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, dan *gadget*. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan LCD (*Liquid Cristal Display*).
2. Video animasi pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMA kelas XI.
3. Isi video animasi pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi

Kompetensi berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

- b. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang disajikan dalam video animasi pembelajaran ialah pengertian drama, struktur naskah drama, unsur-unsur intrinsik drama, hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis naskah drama, tahapan alur/peristiwa dalam drama, kaidah penulisan

naskah drama yang baik, langkah-langkah menulis naskah drama berdasarkan peristiwa nyata, dan contoh sebuah naskah drama.

c. Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran ini yaitu evaluasi mandiri. Evaluasi ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Adapun soal evaluasinya yaitu:

“Analisislah unsur-unsur intrinsik dalam suatu drama dan buatlah sebuah naskah drama sesuai dengan isi dan kebahasaannya berdasarkan peristiwa nyata yang pernah kamu alami.”

### **G. Manfaat Penelitian**

Nazir (1988: 63) “Manfaat penelitian adalah untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu set keadaan khusus. Keadaan tersebut bisa saja dikontrol melalui percobaan (eksperimen) ataupun berdasarkan observasi tanpa kontrol.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian mengenai pengembangan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS siswa SMA kelas XI ini akan memberi manfaat teoritis dan praktis. Kedua manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti-peneliti selanjutnya. Bagi siswa, penelitian ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran menulis naskah drama. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan solusi untuk masalah kekurangan media pembelajaran dan waktu yang selama ini belum teratasi. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan video animasi pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan dan dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran menulis naskah drama berbasis HOTS dan penggunaan video animasi pembelajaran dalam kompetensi menulis naskah drama siswa SMA kelas XI.