

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menyebabkan pendidikan semakin berkembang. Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, untuk mendewasakan dan menanamkan nilai-nilai bagi manusia untuk meningkatkan kualitas diri. Melalui pendidikan kita mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) berkompeten sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi kemajuan zaman.

Meningkatkan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan pemerintah. Mulai dari penyempurnaan kurikulum, pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, pengadaan buku ajar atau bahan ajar, perbaikan sarana pendidikan, peningkatan mutu manajemen pendidikan dan penggunaan berbagai model pembelajaran oleh guru. Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional salah satunya adalah membentuk karakteristik peserta didik yang kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah guru perlu melatih siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif serta mandiri.

Guru abad 21 dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pengajaran. Salah satu kompetensi

yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran di abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau yang dikenal dengan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah suatu kerangka berpikir untuk mengintegrasikan teknologi sesuai dengan pedagogik untuk menjelaskan suatu konten.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi. Kecakapan berpikir yang dimaksud bukanlah berpikir biasa-biasa saja yang hanya sekedar mengingat, memahami atau menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari. Namun, kecakapan berpikir tingkat tinggi adalah suatu proses berpikir yang mengantarkan peserta didik pada level kognitif tertinggi, dimana siswa sudah mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis dengan terampil menganalisis, mengevaluasi, sampai mengkreasikan kembali. Konsep berpikir itulah yang dikenal dengan istilah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skills (HOTS).

Guru diharapkan harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, melalui perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan salah satunya pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang menarik untuk pembaca, sesuai dengan perkembangan industri 4.0 atau yang biasa disebut dengan era digital.

Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Daryanto (2020:5), Media pembelajaran sebagai 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar; 2) pembelajaran dapat lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media pembelajaran memiliki peran penting yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya. Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan adanya media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Namun, pada saat ini terdapat penularan virus berbahaya yang dinamakan *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terjangkit sejak akhir tahun 2019 hingga saat ini. Hal ini mendorong indonesia mengeluarkan surat edaran Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.3 Tahun 2020 tanggal 09 Maret tentang pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada satuan pendidikan sehingga tidak memungkinkan proses belajar mengajar dapat berlangsung di kelas seperti biasanya, maka pelaksanaan proses pembelajaran harus dilakukan dalam jaringan (Daring) untuk mencegah penyebaran Covid-19. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus tetap berlangsung dengan bantuan berupa media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menjadi sangat penting untuk diterapkan sebagai upaya agar membuat siswa merasakan suasana baru dalam aktifitas belajar di kelas maupun di rumah karena materi yang disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga menghilangkan suasana tegang dan bosan dalam proses pembelajaran ditambah dengan efek animasi-animasi yang terdapat dalam media tersebut. Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi. Selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Magang III di SMAS YAPIM Medan, dalam pembelajaran guru menggunakan media buku paket dan power point, masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik ditambah dengan kondisi pandemi yang melanda pada saat ini, yang menuntut pendidik atau guru untuk lebih mengenal adanya media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Maka dari itu, pendidik harus lebih berinovasi dalam

mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan resolusi industri 4.0 atau yang biasa disebut dengan era digital.

Hal ini sejalan dengan Pangestu dan Wafa dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi 2018 Vol.11. No.1 yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. Hasil observasi awal yang dilakukan penulis menunjukkan kurang dimanfaatkannya fasilitas ICT oleh guru dan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Media yang digunakan guru adalah Power Point, metode yang digunakan guru tergantung dengan materi yang disampaikan, akan tetapi guru cenderung menggunakan teknik ceramah yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu teks yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Hal ini didukung oleh pendapat Kosasih (2014:86) “Teks negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda .”

Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Munir (2012:347), berpendapat “Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/ fantasi.” Pengertian tersebut dapat diartikan video merupakan gambar yang bergerak. Video yang dibuat harus menarik bagi peserta didik agar dapat memahami materi yang akan dipelajari. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi online untuk membuat video. Oleh karena itu, salah satu hal dapat dilakukan untuk menjadi kegiatan pembelajaran menarik dan interaktif adalah penggunaan aplikasi Powtoon.

Perdana (2020:4) Powtoon merupakan salah satu jenis layanan online berbentuk video yang memiliki fitur animasi menarik. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi.

Aplikasi Powtoon memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi Powtoon yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik. Fitriyani dalam Jurnal Tunas Bangsa 2019 Vol.6, No.1, yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Pemilihan media pembelajaran audiovisual Powtoon sebagai media pembelajaran karena video animasi Powtoon ini mempunyai beragam

animasi, fitur animasi sangat menarik dan media Powtoon mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang disampaikan guru.

Pada saat ini, pendidikan menggunakan Kurikulum 2013. Proses pembelajaran kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan. Salah satu teks yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Namun media dalam teks negosiasi kurang mendapat perhatian dan cenderung monoton yaitu menggunakan media buku paket dan Power Point. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Video Powtoon dan penulis mengadakan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon Untuk Siswa Kelas X SMA.**

Namun, karena pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini, sehingga tidak memungkinkan peneliti melakukan penelitian lapangan. Maka dari itu, peneliti menggunakan model 4D yang diadaptasi oleh Thiagarajan namun hanya sampai tahap *Develop* (pengembangan). Dimana peneliti akan menguji tingkat validasi produk tersebut yang merupakan bahan ajar materi teks negosiasi.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan agar penelitian lebih efektif. Menurut Arikunto (2017:69), mengatakan “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian.”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran belum menggunakan teknologi industri 4.0 yaitu perubahan di seluruh aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet.
2. Tuntutan baru di dunia pendidikan di masa pandemi covid-19 yaitu pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh.
3. Media pembelajaran teks negosiasi kelas X masih menggunakan buku paket dan Power Point.
4. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media yang inovatif dan menarik pada saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar mandiri.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang akan menjadi fokus peneliti. Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Sugiyono (2017:79) “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan.”

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD 3.11) yaitu menganalisis isi struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks

negosiasi dan kompetensi dasar (KD 4.11) yaitu mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

2. Produk bahan ajar yang dikembangkan adalah media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon
3. Pengembangan media pembelajaran ini didesain dengan model Thiagarajan. Namun model thiagarajan hanya sampai dengan model 3D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan).
4. Pengujian pada perangkat yang dibuat hanya sebatas pengujian produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Apakah produk media yang dibuat sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Dalam suatu kegiatan penelitian, sangat penting untuk merumuskan masalah penelitian agar masalah yang diteliti sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Arikunto (2017:63) mengatakan, “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka penelitian harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus dimulai, kemana harus pergi dan dengan apa.”

Oleh sebab itu, rumusan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA?
2. Bagaimanakah validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA?

3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan dasar mencapai sasaran penelitian sehingga penelitian ini dapat mencapai sasaran yang tepat dan lebih terarah. Menurut Arikunto (2017:97) mengatakan “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran video powtoon pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video powtoon untuk siswa kelas X SMA

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca dan subjek yang diteliti. Menurut Arikunto (2017:71) mengatakan, “Kita meneliti bukan karena agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu.”

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian di atas, maka dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah peserta didik dalam media pembelajaran teks negosiasi menjadi lebih baik dan memberikan sumbangan bagi perkembangan tentang penggunaan media pembelajaran

2. Secara praktis

- a. Bagi Peserta didik: memberikan sumber belajar alternatif selain media cetak (buku) serta mempermudah pemahaman teks negosiasi bagi peserta didik kelas X
- b. Bagi Pendidik: mendorong pendidik lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran
- c. Bagi Peneliti: sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon pendidik profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran
- d. Bagi peneliti lain: agar menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan.