

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Slameto (2010: 13), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, dalam suatu pembelajaran setiap siswa harus berusaha untuk aktif, pembelajaran aktif yang dimaksud di sini dengan cara mengalami sendiri, berlatih, dan berkegiatan sehingga daya pikir, emosional, dan keterampilan, serta keaktifan belajarnya semakin meningkat.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan sekarang ini terus dikembangkan dengan cara melibatkan peran serta siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa ketika siswa diikutsertakan dalam setiap kegiatan pembelajaran secara langsung, dengan guru sebagai pembimbing dan fasilitator, sehingga sistem pembelajaran berjalan dua arah dan tidak monoton. Peran guru di sini untuk membangkitkan minat siswa dan memunculkan keaktifan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mengajar serta mengajukan pertanyaan untuk segala sesuatu yang belum dipahami dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri yang menandakan bahwa siswa berperan serta aktif dalam suatu pembelajaran adalah dengan bertanya. Aktifnya siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar.

Kegiatan belajar mengajar termasuk sebagai aktifitas yang bermakna edukatif. Nilai mutu edukatif mewarnai interaksi yang timbul antara peserta didik dan pendidik. Pendidik merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. Bahan belajar menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Sanjaya (2013: 13) menyatakan implementasi pemanfaatan bahan belajar di dalam proses pembelajaran sudah tercantum dalam kurikulum pembelajaran saat ini bahwa proses pembelajaran yang paling efektif dan berkualitas adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai bentuk bahan ajar. Penggunaan bahan belajar yang beragam dalam kurikulum 2013 yang mengajak peserta didik agar turut aktif mengambil peranan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar mampu membangkitkan antusias siswa untuk belajar.

Bahan ajar merupakan salah satu bentuk fasilitas belajar yang dapat berbentuk paket, buku teks, modul, program video, film, program slide, dan sebagainya yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran. Ada hal baik yang akan didapat bila menggunakan bahan ajar lebih dari 1 varian salah satunya adalah:

“Tersedianya bahan ajar yang bervariasi akan membuat siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru. Kenyataan di sekolah, masih banyak guru yang terpaku pada bahan ajar berupa buku teks.” Aulia (2012: 1).

Pendidikan di Indonesia sedang menghadapi tantangan baru yang tidak hanya berlaku untuk guru, namun berlaku untuk murid, pihak sekolah, serta pihak lain. Sebelumnya seluruh Pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara luring. Adapun

luring dalam KBBI disebut bahwa istilah luring adalah akronim „luar jaringan“. Misalnya belajar melalui buku pegangan siswa atau pertemuan langsung. Sistem pembelajaran Luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Namun karena adanya pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia, sehingga terganggu dan tidak dilaksanakan pembelajaran luring yang mana hal tersebut melanggar protocol kesehatan dan memperluas kasus persebaran COVID-19. Melihat hal ini dilakukanlah transformasi bentuk pembelajaran. Menurut Buchori (2001: 21) menyebutkan bahwa “sistem pendidikan yang sehat selayaknya dapat memahami zamannya dan berusaha memenuhi tuntutan-tuntutan yang ada pada zaman tersebut termasuk juga perubahan zaman yang akan datang.” Artinya, pendidikan ini harus dapat beradaptasi dengan segala perubahan, termasuk dalam kondisi seperti sekarang ini. Kenyataan ini menuntut sekolah dan guru mengalami perubahan pola pembelajaran yang baru yang dikenal dengan “Transformasi Pembelajaran”.

Transformasi pembelajaran yang terjadi adalah perubahan sistem pembelajaran dari luring menjadi daring. Sebelumnya pembelajaran luring memanfaatkan bahan ajar cetak berupa buku ataupun modul. Dalam beberapa penelitian menyatakan pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan dalam jurnal Hendri Raharjo (2014) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok” menyatakan, pada penyampaian materi terkadang ada materi yang kurang dipahami jika hanya mengandalkan bahan ajar yang bersifat cetak. Ini didasari karena buku pelajaran matematika yang beredar di pasaran,

kebanyakan menggunakan bahasa yang tinggi sehingga membuat siswa malas membaca apalagi memahaminya. Itulah yang membuat siswa kadang bosan karena hanya menatap buku paket yang kurang menarik bagi siswa.

Sama halnya dengan penelitian Asa Anfaida, dkk (2020) dalam penelitiannya menyatakan kondisi nyata penggunaan bahan ajar pada pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang terdiri banyak muatan pelajaran membuat seorang guru maupun siswa sulit untuk mendalami pemahaman tentang materi yang ada dalam buku teks tersebut. Tidak sama juga dengan penelitian Yusuf (2020), penelitiannya dilatarbelakangi adanya kesulitan bagi siswa untuk memahami materi yang banyak bahan bacaannya serta memerlukan visualisasi konsep, terdapat pula pernyataan bahwa siswa menyebarkan beberapa penelitian di atas jelas menyatakan bahwa buku terkadang kurang efisien pada pembelajaran.

Bila dihubungkan dengan kondisi seperti sekarang ini yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh, tentu buku akan semakin terlihat kurang efektif. Hal ini terbukti dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Rodame Monitorir Napitupulu (2020) dengan penelitian yang berjudul "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kepuasan Pembelajaran Jarak Jauh". Pernyataannya pada penelitian rodame cukup jelas yaitu, jumlah informan 384 orang yang terdiri dari mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Padangsidempuan yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, meskipun mayoritas mahasiswa (95,8%) sudah memiliki perangkat untuk menjalani PJJ, namun di sisi lain mahasiswa merasa metode PJJ saat ini belum tepat karena mahasiswa merasa tidak dapat memantau perkembangan PJJ dengan mudah, tidak dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah juga tidak dapat mempelajari materi dengan

mudah. Secara keseluruhan, baik dari sisi teknologi maupun sisi dosen, mahasiswa tidak puas dengan metode PJJ yang dijalaninya saat ini dan juga merasa tidak puas dengan kemampuan dosen dalam menyampaikan materi pada PJJ” (Rodame, 2020: 24).

Salah satu kendala yang diutarakan pada penelitian Rodame di atas adalah tidak dapat mempelajari materi dengan mudah, artinya penyampaian materi menyulitkan, hal ini dikarenakan bahan ajar yang kurang sesuai diterapkan pada proses pembelajaran jarak jauh. Inovasi diperlukan untuk menangkal hal ini, inovasi yang dimaksud adalah bentuk bahan ajar yang dikemas dengan tampilan lebih baik dan terkesan mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Banyak media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Media-media tersebut diantaranya media audio, visual, audio visual. Adanya bermacam media yang ada maka perlu terlebih dahulu dapat memilih media terbaik yang sesuai dengan kriteria anak (Sudjana dan Rivai, 2007: 27).

Berdasarkan beberapa fakta dan permasalahan diatas, dilakukan upaya berupa suatu langkah alternatif untuk menggunakan bahan ajar yang lebih menarik dengan menawarkan solusi berupa video animasi . Video animasi termasuk media audio visual, yang diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang menarik, interaktif, dan menambah semangat belajar siswa sehingga diharapkan ada perbaikan nilai dan pengetahuan siswa. Animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual. Bila penyampaian video animasi bisa di buat interaktif, maka video animasi juga mampu berperan sebagai instruktur pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Siti Khomariyah (2018) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Efektivitas

Pembelajaran Materi Product Life Cycle”, hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video animasi efektif meningkatkan hasil belajar. Pengaplikasi video animasi sebagai bahan ajar pada penelitian ini bukan hanya digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh saja, namun bisa juga pada pembelajaran tatap muka tergantung situasi proses pembelajaran. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa penggunaan video animasi ini cukup fleksibel karena mudah penggunaannya dan efektif untuk kondisi daring maupun luring.

Sebelumnya peneliti juga sudah melakukan wawancara tidak terstruktur ke sekolah SMP Negeri 7 Pematangsiantar mengenai kendala pembelajaran saat ini. Melalui penjelasan guru Bahasa Indonesia kelas VIII, ibu Mery Hutapea menjelaskan bahwa sistem pembelajaran saat ini tidak efektif dengan hanya menggunakan fitur *WhatsApp Group* untuk melaksanakan pembelajaran berupa pemberian materi & tugas, hingga pemberian tugas. Pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi ZOOM pun masih jarang dilakukan karena terkendala fasilitas untuk siswa berupa ketiadaan paket internet, dan gawai yang kurang mendukung. Mengenai bahan ajar, sampai saat ini pun bahan ajar yang digunakan adalah buku cetak dan tambahan materi dari internet. Tentunya hal ini membuat pembelajaran kurang efektif dan hasil dari pembelajaran tidak maksimal. Hasil pembelajaran tidak maksimal ini pun berlaku juga pada topik pembahasan teks persuasi, yang mana hasil belajar teks persuasi pada tahun lalu untuk kelas VIII kurang maksimal.

Beberapa penelitian terdahulu juga ada yang mengungkapkan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi. Jojo Sihombing (2019), yang berjudul “Pengaruh Media Kolase Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi

oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019” Berdasarkan diskusi dengan Ibu Rotua Hutagaol S.Pd yang merupakan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 30 Medan, bahwa hasil pembelajaran materi penulisan teks persuasi masih sangat rendah yaitu masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM bahkan beberapa siswa mendapatkan nilai 20 sampai 30 padahal KKM di sekolah tersebut 70.

Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Maruli (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lahutan Deli Helvetia Tahun Pembelajaran 2016/2017” menyatakan hasil penelitian bahwa kemampuan rata rata siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Labuhan Deli Helvetia sebelum menggunakan media gambar terhadap kemampuan menulis teks persuasif dari total 31 siswa, ditemukan 20 siswa memiliki skor 55-69%, 7 siswa 70-84%, dan 4 siswa 45-100%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa menulis teks persuasi masih kurang.

Pada penelitian ini berfokus pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP kelas VIII Kurikulum 2013 revisi 2017 menggunakan delapan jenis teks, yaitu (1) teks berita, (2) teks iklan, (3) teks eksposisi, (4) teks puisi, (5) teks eksplanasi, (6) teks ulasan, (7) teks persuasi, dan (8) teks drama. Dari delapan teks tersebut, peneliti memilih teks persuasi pada penelitian ini. Teks persuasi merupakan sebuah teks yang bertujuan untuk membujuk dan membuat pembaca atau lawan bicara percaya dengan hal-hal yang dikomunikasikan. Peneliti memilih teks persusi sebagai acuan penelitian karena teks persusi merupakan pembelajaran

yang menarik dan dekat dengan kehidupan peserta didik kelas VIII semester genap di Kurikulum 2013 revisi 2017. Materi teks persuasi tercantum pada:

Kompetensi Dasar		Kompetensi Dasar	
3.13	Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.	4.13	Menyimpulkan isi saran, ajakan arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

Pembelajaran teks persuasi akan berjalan efektif dan efisien jika seorang guru sudah mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Pemilihan dan penggunaan bahan ajar yang benar sesuai situasi dan kondisi tentu akan sangat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar berfungsi sebagai acuan belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada pembahasan di atas sudah di singgung bahwa pembelajaran saat ini bersifat jarak jauh (daring) sehingga bahan ajar buku saja tidak cukup untuk kondisi pembelajaran jarak jauh seperti itu. Peneliti merasa penting untuk membuat sebuah pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran jarak jauh seperti ini. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengangkat penelitian yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Pematangsiantar”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih jarang digunakan bahan ajar berbasis video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Penggunaan bahan ajar cetak (buku & modul) kurang efektif dalam kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
3. Hasil belajar siswa materi teks persuasi tidak maksimal.
4. Kegiatan pembelajaran tidak aktif dan kurang interaksi pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dapat fokus dan mencapai apa yang diharapkan, maka penelitian perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada perlunya bahan ajar yang efektif digunakan pada kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), serta materi dibatasi pada pokok pembahasan teks persuasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok pembahasan teks persuasi dengan metode RnD?

2. Bagaimana kelayakan video animasi sebagai bahan ajar pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok pembahasan teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 7 Pematangsiantar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Mengembangkan bahan ajar berbasis video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok pembahasan teks persuasi dengan metode RnD.
2. Menganalisis kelayakan video animasi sebagai bahan ajar pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok pembahasan teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 7 Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memberikan pengalaman langsung akan pengembangan bahan ajar berupa video animasi pada materi teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 7 Pematangsiantar.
2. Bagi pendidik, bisa menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan bahan ajar berbasis video animasi sebagai pendamping proses belajar mandiri peserta didik.