

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah semua lini, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi. Para peneliti dari seluruh dunia telah mengeksplorasi program pembelajaran yang didukung oleh teknologi baru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan produktif dan kolaboratif (Zhang, 2010). Berbahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan antara satu individu dengan individu yang lainnya. Di dalam berbahasa, tujuan utama yang hendak dicapai ialah keberhasilan penyampaian maksud dan tujuan kita kepada pendengar. Ada beberapa hal yang harus kita perhatikan dalam berbahasa, salah satunya adalah bunyi bahasa atau dalam istilah linguistic disebut fonologi. (Joharis, 2009).

Pada era digital seperti sekarang banyak aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan Camtasia, Edmodo, Moddle dan masih banyak lagi. Berbagai aplikasi multimedia tersebut menyediakan banyak macam pilihan gambar serta mampu memasukan video dan animasi di dalamnya sehingga media yang dihasilkan dapat memiliki lebih banyak variasi. *Powtoon* sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur

animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah.

Teknologi yang sudah ada seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik, untuk mengetahui apakah sekolah dan guru sudah dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, maka sekolah yang dijadikan tempat penelitian sudah mempunyai fasilitas media pembelajaran yang lengkap. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah MTsN Batu Bara, pada sekolah ini sudah memiliki potensi yang cukup baik yaitu sudah adanya fasilitas pembelajaran seperti komputer, led proyektor, Wi-Fi, dan guru pun paham teknologi, tetapi guru jarang menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan hanya *Powerpoint* dan bahkan hanya menggunakan media ceramah yang membuat para peserta didik mengantuk.

Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Indonesia materi teks ulasan sangat penting digunakan, sehingga perlu diadakan penelitian terkait dengan penggunaan media pembelajaran sebagai solusi untuk menumbuhkan minat dan daya tarik siswa. *Powtoon* merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi

membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.

Penelitian ini mengembangkan materi teks ulasan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon. Dengan menggunakan media powtoon materi teks ulasan yang akan diajarkan kepada peserta didik dapat lebih mudah dipahami dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.

Melalui hal tersebut diharapkan materi yang dipelajari dapat lebih dipahami dan bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat turut serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar memiliki banyak manfaat yang bisa digunakan untuk mendukung penyajian materi pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton mengemukakan dampak positif penggunaan media diantaranya pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan (Arsyad, 2011).

Selain bermanfaat untuk membuat materi pembelajaran tersampaikan dengan baik, media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik serta merespon dengan lebih positif sehingga mampu meningkatkan motivasi

peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran oleh guru tidak hanya mencerminkan minat pada hasil pembelajaran yang positif, tetapi juga kekhawatiran lain seperti menyenangkan bagi siswa, menjaga disiplin, memastikan siswa mendapatkan peningkatan pemahaman pengetahuan, dan mempersiapkan ujian (Martens & Gainous, 2013).

Video pembelajaran menggunakan powtoon dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat siswa – siswi tidak bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi teks ulasan agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran. Banyak penelitian yang melakukan penelitian pengembangan media seperti penelitian yang dilakukan oleh Widia Astutik Sutarsih dan Hermanto yang berjudul “Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII Di SMP Negeri 3 MLATI”. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan RnD (Research and Development) yaitu model pengembangan ADDIE (analysis, Design, development, implementation, dan evaluation). Pada media yang sudah dibuat dan dikembangkan, kemudian media ini melalui uji validasi kepada beberapa ahli yaitu, ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, serta siswa. Setelah mendapatkan nilai atau skor dari ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan siswa. Dari skor yang diperoleh akan dicari rata-rata. Hasil rata-rata tersebut adalah hasil akhir dari keseluruhan, dengan kata lain adalah nilai penentu baik atau tidaknya media pembelajaran berbasis Powtoon

yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian rata-rata yang diperoleh oleh peneliti adalah 72,32. Skor tersebut masuk dalam kategori “baik”. Sesuai dengan skor yang sudah didapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon “baik” digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes”. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi , validasi, implementasi di sekolah yang di teliti kemudian di evaluasi. Media video animasi pembelajaran berbasis powtoon berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas II SD mata pelajaran IPA pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan di SD LABSCHOOL UNNES. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah kelas IIA yang berjumlah 17 siswa yang terbagi menjadi 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Aspek tampilan program dinyatakan baik dan aspek keefektifan dinyatakan baik. Sehingga media video animasi pembelajaran mengenal bagian hewan dan tumbuhan sudah dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada data hasil pengujian produk media video animasi pembelajaran oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai

kelayakannya di dalam proses pembelajaran. Media video animasi pembelajaran 110 ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil persentase 81,3% dari nilai maksimal 100%.

Penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rohmatul Jamilah yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan Berbasis Proyek Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Bululawang”. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini dilakukan untuk memperoleh data tingkat efektivitas, efisiensi, dan kelayakan penggunaan produk bahan ajar teks ulasan berbasis proyek ini. Sedangkan untuk data yang sifatnya kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif, yaitu skor yang diperoleh dari validasi oleh tim ahli dan praktisi, serta uji lapangan oleh siswa berupa hasil tes. Untuk merumuskan kesimpulan kelayakan isi/materi bahan ajar berbasis proyek ini, perlu dilakukan penghitungan skor. Penghitungan skor menggunakan rumus, yaitu skor yang diperoleh, dibagi dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Hasilnya dipersentase. Jumlah persentase skor adalah 86%. Berdasarkan perolehan skor tersebut, dan berdasarkan masukan/saran dari validator, maka dari aspek kelayakan isi/materi, produk pengembangan bahan ajar teks ulasan berbasis proyek ini layak untuk diproduksi sesuai revisi dan saran.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan diterapkan pada materi teks ulasan.

Jadi berdasarkan masalah di atas maka penelitian melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Powtoon* Pada Materi Teks Ulasan Untuk Siswa Kelas VIII Semester 2 MTsN Batu Bara”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru belum pernah mengembangkan materi teks ulasan berbasis *powtoon* di MTsN Batu Bara.
2. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami, mempelajari dan menuliskan materi teks ulasan.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru Bahasa Indonesia pada materi teks ulasan hanya menggunakan *PowerPoint*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, tidak semua masalah dapat dibahas. Karena disamping keterbatasan kemampuan, waktu, dan dana, serta agar lebih memperdalam analisa data maka pada penelitian ini hanya akan membahas pengembangan materi teks ulasan berbasis *powtoon* untuk siswa kelas VIII MTsN Batu Bara.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan materi teks ulasan berbasis *powtoon* pada materi teks ulasan untuk siswa kelas VIII MTsN Batu Bara?
2. Apakah materi teks ulasan berbasis *powtoon* untuk siswa kelas VIII MTsN Batu Bara layak digunakan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks ulasan untuk siswa kelas VIII MTsN Batu Bara.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks ulasan untuk siswa kelas VIII MTsN Batu Bara.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

##### 1.6.1 Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau memperluas konsep-konsep, menambah wawasan serta pengetahuan tentang

pengembangan media powtoon pada materi teks ulasan yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran teks ulasan menggunakan media powtoon sehingga dapat menumbuhkan minat dalam belajar.

##### 2. Bagi Guru

Sebagai media alternative untuk pembelajaran materi teks ulasan dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media powtoon, sehingga dapat membuat pembelajaran pada materi teks ulasan menjadi menyenangkan.

##### 3. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan mengembangkan media powtoon.

##### 4. Bagi Mahasiswa Lain

Menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.