

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan perkembangan ilmu seorang anak. Pendidikan adalah proses pengembangan diri untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam membangun bangsa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, mandiri, cakap, kreatif, sehat, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta memiliki jiwa demokratis. Sejalan dengan pendapat Joharis (2019:334) yang menyatakan bahwa melalui pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan berpengaruh dalam sebuah negara.

Kurikulum adalah salah satu dari banyak komponen penting pendidikan. Kurikulum 2013 adalah susunan penyempurnaan kurikulum yang telah dirintis sejak tahun 2004 berbasis kompetensi kemudian diteruskan menjadi kurikulum 2006. Pada kurikulum 2013 mencerminkan tujuan pendidikan nasional dalam empat kompetensi, yaitu kompetensi inti sikap spiritual (KI 1), kompetensi inti sikap sosial (KI 2), kompetensi inti sikap pengetahuan (KI 3), dan kompetensi inti sikap keterampilan (KI 4).

Perubahan diri dalam pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Joharis (2019:3) menyatakan bahwa salah satu faktor keberhasilan pendidikan di sekolah adalah kemampuan guru dalam memberikan pengajaran. Kolaborasi antara guru dengan siswa harus dilakukan agar terjadi proses pembelajaran yang timbal balik antara keduanya, guru diharapkan mampu memberikan pengetahuan (kognitif), sikap/nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) terhadap siswa.

Pinasti (2018:156) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi sarana untuk dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam menalar, dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu berbasis teks. Salah satu ilmu pengetahuan berbasis teks dalam bahasa Indonesia adalah teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel). Dalam hal ini yang akan dibahas adalah teks ulasan film.

Menurut pengamatan peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Prasekolahan (PLP) II di SMPN 35 Medan. Wakil kepala sekolah, Bapak Ali Amsah Nasution menunjukkan bahwa potensi yang dimiliki sekolah berupa sarana dan prasarana sebenarnya sudah cukup memadai. Ini terbukti dengan adanya media proyektor, komputer, dan ruang untuk laboratorium komputer.

Salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah SMPN 35 Medan, yakni Ibu Tiapul Pardosi, S.Pd., juga diwawancarai. Beliau mengatakan bahwa siswa masih belum memahami dengan jelas struktur dan kaidah kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) karena pembelajaran hanya menggunakan buku cetak pegangan guru. Siswa juga belum mampu menulis teks ulasan sendiri. Tidak banyak orang yang menggunakan teknologi seperti media

pembelajaran berbasis interaktif. Hal ini disebabkan guru merasa bahwa mereka tidak cukup mahir dalam menggunakan program laptop atau komputer yang ditampilkan melalui proyektor. Akibatnya, proyektor jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan uraian tersebut, pengembangan materi ajar berbasis media harus dilakukan. Bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas bahan ajar dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah). Buku cetak yang berisi materi pembelajaran hanya berisi halaman yang dipenuhi dengan berbagai tulisan, yang mungkin sulit dipahami dan membosankan bagi siswa. Siswa tidak lagi tertarik untuk belajar, jadi akan lebih menarik jika materi pelajaran dilengkapi dengan audio visual yang menarik.

Pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terdapat pada KD 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang diperdengarkan dan dibaca. Serta KD 4.12 Menyajikan tanggapan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) dalam bentuk teks ulasan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan atau aspek lisan. Belajar melalui teks ulasan seringkali menghadapi materi yang abstrak dan di luar pengalaman sehari-hari peserta didik. Akibatnya, materi cenderung sulit dipahami oleh siswa secara lebih mendalam.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan materi ajar yang akan digunakan. Alangkah baiknya jika guru dapat menciptakan materi

ajar yang bervariasi dan mandiri. karena banyak *software* yang tersedia secara gratis dan berbayar. Materi pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan audio visual dengan menambahkan gambar, tampilan *slide*, dan film. Berbagai program komputer dapat membantu pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program yang sudah biasa digunakan untuk melakukan presentasi dan menampilkan pembelajaran.

Media pembelajaran teks ulasan film didesain berbasis *microsoft powerpoint* interaktif. Dengan menggunakannya, dapat memberikan gambaran langsung tentang materi pembelajaran teks ulasan film. *Powerpoint* adalah program komputer yang dibuat oleh *Microsoft* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Banyak fitur pendukung software ini membuatnya pilihan yang tepat. Oleh karena itu, diharapkan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual akan membuat kegiatan belajar menarik dan membuat peserta didik lebih komunikatif dalam menyampaikan ide yang dimiliki.

Penelitian terdahulu yang telah membahas topik yang sama diantaranya dilakukan oleh Eva Lindasari (2019) dengan judul tesis “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Teks Ulasan Film Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh skor rata-rata sebesar 90,7% dengan kriteria sangat baik; aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat baik; dan validator film menilai hasil validasi multimedia interaktif dengan skor rata-rata sebesar 93,1% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, uji coba kelompok kecil dan lapangan terbatas dilakukan.

Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86,6 yang memenuhi kriteria sangat baik, sedangkan uji coba lapangan terbatas memperoleh persentase 88,4 yang memenuhi kriteria sangat baik.

Yanti Rahmadhani Siregar, Rosmaini (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP”. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi pada tahap I diperoleh persentase sebesar 78% dalam kriteria baik dan termasuk kategori layak. Penilaian dari ahli media diperoleh persentase sebesar 81% termasuk kriteria baik dan kategori layak. Berdasarkan hal itu, maka dilakukan revisi sesuai saran dari validator. Penilaian ahli materi pada tahap II diperoleh persentase 94% termasuk dalam kriteria sangat baik dan kategori layak. Hasil penilaian dari ahli media juga diperoleh persentase sebesar 94% termasuk dalam kriteria sangat baik dan kategori layak. Melalui penilaian di tahap II ini dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi teks fabel layak tanpa revisi.

Dari penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa persamaan penelitian yang dilakukan dengan penulis tampak pada penggunaan media *powerpoint* interaktif. Perbedaannya tampak pada pengembangan yang akan dilakukan. Penulis melakukan pengembangan pada materi ajar teks ulasan berbantuan media *powerpoint* interaktif, sedangkan pada penelitian terdahulu pengembangan yang dilakukan terhadap media pembelajaran pada materi teks yang ditetapkannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian “Pengembangan Materi Ajar Pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft*

Powerpoint Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMPN 35 Medan Tahun Ajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sumber belajar di kelas VIII SMP terpaku pada buku cetak pegangan guru dan buku yang disediakan sekolah.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif jarang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar siswa kelas VIII SMP dalam mengikuti pembelajaran tentang teks ulasan film.

C. Batasan Masalah

Berhubung adanya keterbatasan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar lebih terarah. Masalah penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengembangan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

2. Bagaimana kelayakan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif untuk siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan kelayakan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan terkhusus mengenai pengembangan ilmu pengetahuan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif bagi siswa kelas VIII SMP, serta bisa menjadi salah satu referensi tambahan dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, terkhusus bagi peneliti, guru, dan siswa.

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran secara langsung di lapangan dan menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat berupa terobosan produk pembelajaran yang dijadikan sebagai media interaktif yang mempermudah guru dalam proses belajar mengajar serta dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam melaksanakan aktivitas belajar yang kreatif, interaktif, dan efisien.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan manfaat baik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan mengembangkan media belajar menjadi lebih menarik yang digunakan guru dalam mengajar.

