

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas tentunya seorang guru diharuskan untuk mempersiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tema yang dibawakan, tidak hanya itu bahan ajar juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diatur dalam kurikulum yaitu harus dapat mengubah tingkah laku yang sebelumnya buruk hingga menjadi lebih baik serta diharapkan mampu meningkatkan rasa percaya diri dari seorang anak, karena rasa percaya diri dari seorang anak adalah modal awal untuk proses pengembangan dirinya (Muharrina, 2024:95). Melalui bahan ajar juga siswa diharapkan mampu memahami pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan.

Proses belajar dengan cara memperhatikan dan mendengarkan guru menulis di papan tulis sudah mulai berubah, hal tersebut dianggap monoton dan membosankan dikarenakan kegiatan belajar mengajar hanya berorientasi pada guru. Dengan adanya media ajar yang lebih terbaru, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih beragam, dengan harapan dapat terciptanya situasi yang lebih emosional dan sehat di antara peserta didik. Berkenaan dengan proses belajar mengajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung saat kegiatan belajar mengajar, media ajar yang digunakan oleh pendidik dirancang dengan guna membantu proses belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Melalui bahan ajar pendidik diharapkan akan lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan harapan peserta didik menjadi lebih mudah memahami pembelajaran di dalam kelas. Tujuannya agar tersedianya media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu media ajar yang sesuai dengan lokasi/lingkungan sosial peserta didik. Dengan kata lain, bahan ajar merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Lestasi, 2013:1).

Pernyataan di atas didukung oleh Undang-undang yang mengatur tentang keprofesionalisasian seorang guru dalam proses belajar mengajar, tepatnya pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat (1) menjelaskan bahwa tenaga pendidik bertugas untuk melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses dan satuan Pendidikan. Menindak lanjuti hal tersebut maka penting bagi seorang pendidik untuk meningkatkan mutu pelajaran yang dimulai dari bahan pelajaran yang dibawakan.

Bentuk peningkatan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan guru adalah mengembangkan bahan ajar sebagai alat pembelajaran. Kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan dalam pencapaian tujuan Pendidikan (Ball, D.L. & Cohen, D.K., 1996). Tugas untuk pengembangan bahan ajar juga diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan bahan atau materi pembelajaran dan sumber lainnya. PP dikonfirmasi oleh Urutan nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang berbunyi: Merencanakan proses pembelajaran yang membutuhkan pengembangan.

guru rencana belajar dengan demikian, guru tidak bisa lagi menghindari atau menghindari tugas mereka untuk mengembangkan materi pendidikan.

Bahan pembelajaran pada dasarnya adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan seorang pengajar pada peserta didik agar memahami pembelajaran. Adapun informasi yang pasti disampaikan baik berupa ide, data/fakta, konsep dan lain sebagainya, yang bisa saja berbentuk kalimat, tulisan, gambar, peta, atau bahkan tanda. Pesan tersebut dapat disampaikan secara verbal (lisan) ataupun nonverbal (tulisan). Penerimaan pesan tersebut dipengaruhi oleh keadaan individu yang menjadi penerima pesan tersebut.

Sejalan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi maka bahan pembelajaran harus menyesuaikan guna membantu proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik diharuskan bias memanfaatkan bahan pembelajaran yang mulai berkembang guna dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Bahan pembelajaran sangat banyak macamnya sehingga seorang guru harus pandai memilih bahan pembelajaran yang sesuai guna diterapkan didalam kelas agar tujuan dari pembelajaran biasa tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi berbasis cerita yaitu cerita fantasi. Cerita fantasi sendiri termasuk materi bahasa Indonesia yang dipejari siswa di jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), cerita fantasi merupakan sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita yang di dalamnya diperankan oleh hewan. Cerita fantasi sudah sendiri masuk pada cerita fantasi yang berisi tentang hewan-hewan yang mampu memberikan pelajaran kepada pembaca (Hapsari, 2016:13).

Wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Agustus 2023 dengan guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai yaitu ibu Rizky Fadila, S.Pd. beliau mengatakan bahwasannya selama melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas hanya menggunakan buku cetak. Namun tidak jarang juga beliau menggunakan sumber belajar yang bersumber dari internet atau *E-Book*. Masalah lain juga terdapat pada bahan pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran kurang bervariasi yang menyebabkan minat belajar dan motivasi siswa menjadi cenderung jenuh. Proses belajar mengajar masih belum memenuhi capaian dari kompetensi dasar 3.4 (Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar). Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamidah, dkk (2019:540) yang menyatakan bahwa penerapan dan penggunaan bahan ajar digital interaktif sangat mendukung pembelajaran yang tentunya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penyampaian bahan ajar yang tidak bervariasi seperti pada hasil wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu ibu Rizky Fadila, S.Pd. hal tersebut dapat mengakibatkan tidak tercapainya capaian pembelajaran yang tidak diinginkan, karenanya dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang ada setelahnya barulah siswa akan mengembangkan aspek pribadi dirinya. Mengadakan variasi berarti melakukan tindakan yang beraneka ragam atau mengubah sesuatu menjadi tidak monoton di dalam kegiatan belajar dengan harapan proses belajar mengajar dan siswa tidak merasa jenuh, bosan (Kadek dkk 2021:482).

Proses pembuatan bahan ajar di dalamnya bukan hanya bahan ajar yang berbentuk buku atau modul saja, melainkan seorang guru di sekolah dapat

memanfaatkan bahan berupa video animasi, alat peraga bahkan dapat saja menggunakan barang-barang bekas yang bisa membuat siswa tertatik dan memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung (Magdalena dkk 2020:177). Guru tentunya saat ini sudah banyak didukung oleh banyaknya *software/aplikasi* untuk proses pembuatan bahan ajar berupa video interaktif, salah satu di antaranya adalah aplikasi *wondershare filmora* yang dirasa sangat membantu untuk digunakan untuk seorang pendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menemukan ide guna mengembangkan sebuah materi ajar berupa video yang bisa digunakan dengan mudah, dan diharapkan peserta didik dapat termotivasi dengan menggunakan bentuk video yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. (Niswa 2012:3) Video interaktif berisikan panduan praktis dan efektif digunakan dalam bentuk audio visual (gambar dan suara), dikemas dalam autorun yang dilengkapi panduan suara bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami.

Hal yang mendasari peneliti untuk mengembangkan materi ajar cerita fantasi berbentuk video adalah untuk memberikan materi ajar yang sudah memiliki indikator-indikator yang terdapat dalam pembelajaran dengan bentuk yang sederhana dibandingkan buku paket sehingga diharapkan mampu menarik minat belajar siswa, pemilihan bentuk video yang berbantuan aplikasi *wondershare filmora* juga dikarenakan terdapat beberapa fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan video, aplikasi *wondershare filmora* juga mudah digunakan untuk proses editing video (Ika dkk 2020:1-173).

Aplikasi *Wondershare Filmora* adalah aplikasi untuk mengedit/mengubah video agar menjadi lebih menarik, dikarenakan didalam *Wondershare Filmora*

terdapat berbagai macam elemen menarik untuk mengubah video dan suara, sehingga hasil rekaman video/suara yang di edit tampak seperti video mahir (Afitaloka, 2022:38). Aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami oleh para pendidik dalam pembuatan materi ajar interaktif yang merupakan video. Pada tahun 2022 Fitriani dan Yudiana telah melakukan penelitian yang memiliki hasil bahwa pembelajaran intuitif berbasis *Wondershare Filmora* dalam bekerja dengan siswa di masa yang sedang berkembang terbukti berhasil dalam memperluas inspirasi belajar siswa sehingga target pembelajaran dapat tercapai.

Pernyataan di atas tentunya didukung dengan penelitian relevan/terdahulu yang telah melakukan penelitian terkait pengembangan bahan/materi ajar dengan berbantuan aplikasi *wondershare filmora* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yumalinda Septiani dengan judul Pengembangan bahan Pembelajaran *Wondershare Filmora* Berbasis *Multimedia* Pada Materi Teks Biografi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang Pada Tahun 2023. Penelitian yang dilakukan Yumalinda tersebut bertujuan guna mendeskripsikan bagaimana hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap bahan pembelajaran. Perbandingan yang dilakukan oleh Yumalinda dengan penelitian yang dilakukan yakni, kedua penelitian dilakukan dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* juga kedua penelitian sama sama mengangkat materi dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan yang tampak jelas pada penelitian yakni pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *wondershare filmora* bertujuan mendeskripsikan bagaimana hasil analisis kebutuhan peserta didik lalu dikembangkan lagi menggunakan *multimedia*, sedangkan yang dilakukan peneliti bertujuan

mengembangkan materi ajar cerita fantasi untuk menjadi materi ajar yang lebih menarik.

Selanjutnya, didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Krisna Bayu Saputra, Sholeh Hidayat, dan Lukman Nulhakim dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare Filmora* Pada Materi Seni Lukis pada tahun 2023. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana proses pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wondershare Filmora pada mata pelajaran seni budaya pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian nya peneliti menyatakan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan video interaktif terbukti bermanfaat untuk meningkatkan minat dan kinerja siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Yulia Anggraeni, Zainal Arifin, Dyadik Kurniawan, dan Tri Wahyuningsih dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *software wondershare filmora* Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa *Covid-19* Tahun 2020/2021. Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran dengan menggunakan *software wondershare filmora* pada pelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti berharap adanya pembaharuan/*Novelty* yakni berupa bahan ajar pada sekolah SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai tidak hanya terbatas pada buku cetak/non cetak, melainkan tersedianya bahan ajar lain, yakni berupa video yang telah peneliti desain dan tentunya akan di validasi oleh ahli materi, desain dan juga guru mata pelajaran, sehingga bahan ajar tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan saat kegiatan

belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar yang terfokus pada materi cerita fantasi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan *Wondershare Filmora* di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang digunakan di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai masih belum bervariasi.
2. Bahan ajar yang digunakan dikelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai masih perlu dikembangkan.
3. Bahan ajar buku/e-book masih kurang menarik minat belajar siswa
4. Belum adanya pengembangan bahan ajar cerita fantasi menggunakan aplikasi *wondershare filmora*.
5. Belum adanya pemanfaatan aplikasi/*Software* untuk editing video agar bahan ajar cerita fantasi lebih menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini terfokus pada identifikasi masalah poin 2 yaitu pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video berbantuan *wondershare filmora* kelas VII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dari penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar cerita fantasi menggunakan media *wondershare filmora* pada siswa/i kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai?
2. Bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar cerita fantasi menggunakan media *wondershare filmora* pada siswa/I kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah penelitian yang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai.
2. Mendeskripsikan produk akhir pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai.
3. Mendeskripsikan validasi kelayakan produk pengembangan bahan ajar cerita fantasi berbentuk video di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran cerita fantasi, dan

diharapkan mampu menjadi sebuah referensi untuk penelitian yang akan datang guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkatan SMP. Selain itu harapannya penelitian ini juga dapat menjadi rujukan baru sebagai informasi sekunder bagi peneliti lainnya terkhusus pengembangan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah dapat memberikan hal baru khususnya bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya dalam hal pengembangan bahan ajar berupa video. Bagi siswa, produk ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri dan meningkatkan keinginan belajar siswa. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, produk ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.