

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Guru yang kreatif memiliki banyak cara untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) kepada siswa sehingga siswa dapat mencerna pesan tersebut dengan baik. Dedikasi, kreativitas, dan kemampuan gurulah yang sangat memengaruhi suksesnya proses pembelajaran. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, guru mempunyai peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Peran guru, antara lain adalah sebagai sumber belajar, sebagai fasilitator, dan sebagai pengelola.

Salah satu kreativitas guru yang dimaksud adalah mampu merancang berbagai media pembelajaran yang cocok untuk materi pelajaran tertentu. Sanjaya (2008:23) menyatakan bahwa guru dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus dipahami dalam pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran, antara lain adalah memahami berbagai jenis media dan sumber belajar beserta fungsi masing-masing media, mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media, mampu mengorganisasikan berbagai jenis media serta dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok dengan materi pelajaran, dan guru dituntut agar mempunyai kemampuan dalam berinteraksi dengan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan penting sehingga dapat membantu

aktivitas proses pembelajaran. Akan tetapi, implementasinya tidak dimanfaatkan guru dengan baik. Penggunaan media cetak (buku teks) dan metode ceramah masih cukup populer di dalam pembelajaran hingga saat ini. Hal ini berbeda jauh dengan karakteristik abad ke-21 dan kurikulum 2013 terkait pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah memuat 14 prinsip pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi belum diimplementasikan guru dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 18 Medan melalui wawancara dengan Bapak H. Bambang Sudewo, M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 18 Medan. Beliau mengatakan bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah sangat memadai, seperti tersedianya beberapa proyektor, laptop, dan laboratorium komputer. Peneliti juga mewawancarai Ibu Andriani Sartika Ayu, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang bertugas sebagai penanggung jawab laboratorium komputer mengatakan bahwa laboratorium tersebut hanya digunakan pada saat mata pelajaran TIK dan tidak pernah diintegrasikan pada mata pelajaran lain, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Wawancara juga dilakukan dengan Ibu Samianna Sinaga, S.Pd. sebagai salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII SMP Negeri 18

Medan terungkap bahwa pembelajaran di SMP Negeri 18 Medan hanya menggunakan media pembelajaran berbasis cetakan berupa buku teks. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dengan menggunakan komputer belum pernah diterapkan oleh guru. Komputer dapat membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret dengan visualisasi statis (tidak bergerak) maupun dengan visualisasi dinamis (animasi). Selain itu, komputer dapat membuat suatu konsep lebih menarik, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung di kelas VII SMP Negeri 18 Medan. Peneliti melihat bahwa guru mengajar hanya menggunakan media cetak (buku teks) yang menyebabkan siswa merasa bosan sehingga kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar dalam kelas terlihat kurang menarik karena hanya 10% siswa yang aktif dalam merespon pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari wawancara dan pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung tersebut dapat disimpulkan bahwa guru belum memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang tersedia. Guru yang cenderung hanya menggunakan media cetak membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang berlangsung terus-menerus hanya menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu buku teks.

Penerapan proses belajar mengajar sering dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa secara mendalam. Guru belum menggunakan media yang bersifat membangkitkan minat dan keingintahuan siswa pada materi pelajaran. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak produktif. Hal ini diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh data ketuntasan ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan pada materi pembelajaran teks prosedur yang mencakup tiga ranah kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi teks prosedur, menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur, dan menyimpulkan isi teks prosedur. Data ketuntasan ulangan harian siswa tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1 Data Ketuntasan Ulangan Harian Siswa pada Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 18 Medan 2016/2017**

No	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan (%)
1	VII-1	36	18	18	50
2	VII-2	36	17	19	47,39
3	VII-3	39	19	20	48,78
4	VII-4	37	15	22	40,65
5	VII-5	39	15	24	38,46
6	VII-6	40	16	24	40
7	VII-7	38	15	23	39,52
8	VII-8	40	18	22	45,04
9	VII-9	39	14	25	35,97
	<b>Jumlah</b>	<b>344</b>	<b>147</b>	<b>197</b>	<b>42,73</b>

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 18 Medan)

Berdasarkan tabel 1, jumlah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan yang tuntas pada saat ulangan harian materi teks prosedur berjumlah 147 siswa, atau hanya 42,73% dari jumlah keseluruhan siswa. Dapat disimpulkan

bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak, atau sekitar 57,47% dari jumlah keseluruhan siswa yang terdiri dari 9 kelas.

Teks prosedur merupakan salah satu ruang lingkup materi bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII SMP/MTs berdasarkan kurikulum 2013 yang dimuat dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia edisi 2016. Teks prosedur adalah teks yang berisi tahap-tahap yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Teks prosedur memiliki struktur, di antaranya adalah daftar bahan dan urutan tahapan pelaksanaan. Daftar bahan dan urutan tahapan pelaksanaan dalam pembelajaran teks prosedur seharusnya tidak hanya tertuang pada buku teks pelajaran siswa yang mengakibatkan tidak berkembangnya kemampuan siswa karena berpikir siswa menjadi abstrak sehingga daya serap siswa rendah.

Siswa seharusnya dapat melihat langsung alat/bahan yang dipersiapkan, serta mempraktikkan langsung tiap tahap pelaksanaannya. Namun, karena banyaknya keterbatasan yang ada pada saat pembelajaran teks prosedur berlangsung, diantaranya, keterbatasan ruang, waktu, dan ketersediaan bahan, membuat guru lebih dominan hanya menggunakan media cetak berupa buku teks dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membuat konsep pembelajaran pada materi teks prosedur relatif abstrak. Seharusnya guru profesional dapat menggunakan alternatif yang dapat menjawab permasalahan ini, yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk materi teks prosedur.

Solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada, guru dituntut untuk melakukan inovasi (pembaharuan) dalam pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Inovasi dapat dikreasikan

sesuai pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan (Rusdiana, 2014:46). Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa produk ataupun sistem. Seorang guru menciptakan media pembelajaran yang *up to date* dan dapat mengemas materi pelajaran dengan menarik sudah merupakan suatu produk. Media pembelajaran yang inovatif layaknya seperti tangga yang dapat menghantarkan siswa pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Daryanto (2016:3) menyimpulkan bahwa peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya membantu proses perubahan pengetahuan di kepala peserta didik melalui perannya menyiapkan *scaffolding* dan *guiding*. Guru hanya menyiapkan tangga yang efektif, tetapi peserta didik sendiri yang memanjat melalui tangga tersebut untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah animasi. Media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi dapat menjadi pilihan karena animasi dapat memberikan penjelasan materi pelajaran dari konsep yang abstrak menjadi bersifat konkret sehingga dapat membantu memudahkan penyerapan materi pelajaran oleh siswa.

Sesuai dengan temuan Aksoy (2012) dalam *Journal of Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa media animasi lebih efektif daripada media pengajaran secara tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Balazinski & Przybylo (2005) dalam *Journal of Manufacturing*

*Systems* yang berjudul *Teaching Manufacturing Pro-cesses Using Computer Animation*, menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar 15%. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk animasi dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan lewat media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi tersebut didesain dalam program *adobe flash professional cs6* yang merupakan program (*software*) buatan *adobe*. *Adobe flash* merupakan *software* yang berfungsi untuk mengedit dan membuat animasi. Media *adobe flash professional cs6* sangat cocok digunakan pada materi teks prosedur karena langkah untuk melakukan sesuatu atau cara membuat sesuatu dalam teks prosedur dapat ditampilkan langsung pada media *adobe* dalam bentuk animasi, tanpa mempraktikkan langkah-langkah melakukan sesuatu secara nyata atau tanpa membawa langsung alat/bahan untuk membuat sesuatu ke dalam ruangan belajar sehingga suasana belajar lebih konkret, menarik, dan siswa termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan perangkat pembelajaran diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan harus mengacu pada tiga kriteria kualitas produk yaitu validitas, kepraktisan, dan efektifitas agar produk tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan. Nieveen (1999:126) menyatakan,

*Although few people would argue the importance of good quality products, people tend to be somewhat vague about what they really mean with the term. Sometimes they point at the requirement that the product should work well; while at other times they mean that product use should lead to better results. In order to make the concept "quality" more transparent, it was related to a typology of curriculum representations, resulting in a framework with three quality criteria: validity, practicality, and effectiveness.*

Pernyataan ini berarti bahwa beberapa orang berpendapat pentingnya kualitas produk yang baik, orang cenderung kabur tentang makna kualitas produk. Kadang-kadang mereka menunjuk pada persyaratan bahwa produk harus bekerja dengan baik. Sementara ada yang berpendapat bahwa penggunaan produk harus mengarah pada hasil yang lebih baik. Agar konsep “kualitas” lebih transparan, hal tersebut terkait tipologi representasi kurikulum, produk yang dihasilkan harus mempunyai kerangka kerja dengan kriteria tiga kualitas yaitu validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi ini juga melatih anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan melatih anak untuk berpikir kritis sesuai dengan apa yang ada dalam kehidupan nyata. Selain itu, siswa akan belajar dengan mandiri dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain siswa belajar mandiri, guru tetap mempunyai strategi agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan tercapai sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.

Uraian di atas melatarbelakangi dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi untuk siswa kelas VII SMP/MTs.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia, seperti tersaji di bawah ini.

- (1) Implementasi guru belum ada untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak efektif.
- (2) Guru dituntut berkeaktivitas untuk merancang berbagai media pembelajaran.
- (3) Guru dituntut untuk terus belajar dan bersikap responsif terhadap perubahan abad ke-21 agar dapat memutakhirkan kompetensinya.
- (4) Pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 18 Medan, khususnya pembelajaran teks prosedur hanya menggunakan media cetak berupa buku teks sehingga kurang komunikatif dalam mentransfer ilmu pengetahuan.
- (5) Penggunaan media berbentuk animasi pada pembelajaran teks prosedur belum pernah diterapkan guru di SMP Negeri 18 Medan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses dan hasil belajar.
- (6) Guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 18 Medan memiliki keterampilan yang belum memuaskan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang tersedia.
- (7) Kurangnya motivasi belajar siswa sehingga siswa kesulitan memahami materi pelajaran bahasa Indonesia secara mendalam.

- (8) Kebutuhan siswa belajar secara konkret belum terpenuhi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
- (9) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bersifat membangkitkan minat dan keingintahuan siswa pada materi pembelajaran.
- (10) Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak produktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini adalah kebutuhan siswa belajar secara konkret belum terpenuhi yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa pada materi teks prosedur kelas VII SMP Negeri 18 Medan, penggunaan media berbentuk animasi pada pembelajaran teks prosedur belum pernah diterapkan guru dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 18 Medan belum memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas sekolah. Oleh karena itu, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah materi teks prosedur pada siswa kelas VII SMP/MTs yang meliputi memahami pengertian teks prosedur, memahami struktur teks prosedur, dan memahami ciri kebahasaan teks prosedur. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media berbentuk animasi yang didesain dalam program *adobe flash professional cs6*.

Produk yang dihasilkan harus memiliki tiga kriteria kualitas produk yang baik yaitu valid, praktis, dan efektif. Mengacu pada Nieveen (1999) Apabila suatu media pembelajaran sudah mencakup tiga kriteria ini maka media tersebut

berkualitas atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di kelas VII SMP Negeri 18 Medan. Kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan memenuhi tiga aspek yaitu valid, praktis, dan efektif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah berikut ini.

- (1) Apakah media pembelajaran teks prosedur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan?
- (2) Bagaimanakah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbentuk animasi yang dikembangkan pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan?
- (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sesuatu yang dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasar pada rumusan masalah yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah berikut ini.

- (1) Menganalisis kesesuaian kebutuhan dalam menggunakan media pembelajaran teks prosedur yang tersedia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.

- (2) Mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi yang valid, praktis dan efektif pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP Negeri 18 Medan.
- (3) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran teks prosedur berbentuk animasi.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis berkaitan terhadap pengembangan pengetahuan akademik. Manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **1.6.1 Secara Teoretis**

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan terkait media pembelajaran teks prosedur. Temuan penelitian ini juga bermanfaat untuk dijadikan rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

### **1.6.2 Secara Praktis**

Secara praktis temuan penelitian ini memberikan sumbangan dan manfaat langsung bagi siswa, guru, pihak sekolah, bagi peneliti sendiri, dan bagi peneliti lain. Manfaat penelitian secara praktis dalam penelitian ini dirincikan seperti tersaji dibawah ini.

#### **(1) Manfaat bagi Siswa**

- (a) Menarik minat siswa dalam pembelajaran teks prosedur dengan adanya media pembelajaran berbentuk animasi.

- (b) Memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran teks prosedur.
- (c) Dapat mempermudah mempelajari materi teks prosedur.
- (d) Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.
- (e) Prestasi belajar siswa meningkat pada materi teks prosedur.

(2) Manfaat bagi Guru

- (a) Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran teks prosedur.
- (b) Membantu guru memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran teks prosedur.
- (c) Mempermudah guru dalam penyampaian materi teks prosedur.
- (d) Membangkitkan kinerja guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (e) Menginspirasi guru untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk materi yang lain, yang relevan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

(3) Manfaat bagi Pihak Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maupun mata pelajaran lain.

(4) Manfaat bagi Peneliti

- (a) Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks prosedur.

(b) Menambah kreativitas dalam membuat desain dan produk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

(5) Manfaat bagi Peneliti Lain

(a) Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.

(b) Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

