

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini banyak ditemukan media pembelajaran inovatif dan konstruktif dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Media pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Seiring dengan semakin berkembangnya permasalahan dalam pembelajaran, guru atau pendidik berkewajiban mempelajari dan menambah wawasan tentang media pembelajaran. Guru akan merasakan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan guru sebelum pengajaran dilakukan, serta sasaran belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya strategi pembelajaran yang terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran saat ini diperlukan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan aplikasi pembelajaran. Penggunaan teknologi dan aplikasi pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran yang lebih mudah dipraktikan dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid,

berkat media aplikasi siswa tidak lagi dibatasi oleh batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar di berbagai tempat seperti melalui internet maupun ponsel mereka.

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media aplikasi pembelajaran. Media aplikasi pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut. Seperti; Smartphone, Tablet, I Pad, dan lain sebagainya.

Siswa kesulitan menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran. Komputer pribadi seperti laptop dirasa masih mahal bagi kalangan menengah ke bawah. Fasilitas yang diberikan oleh sekolah juga tidak dapat di gunakan setiap saat karena jumlahnya terbatas. Perangkat yang murah diperlukan untuk memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran.

Perkembangan teknologi perangkat mobile menjadi alternatif perangkat yang lebih murah dibandingkan personal komputer seperti komputer dekstop atau laptop. Adanya perangkat yang murah dapat memudahkan siswa mengakses media aplikasi pembelajaran. Dengan perangkat murah ini siswa dari kalangan menengah ke bawah dapat membeli perangkat tersebut. Telepon genggam dan *smartphone* mempunyai potensi yang luar biasa untuk membantu proses pembelajaran. Di masa mendatang *smartphone* dapat memecahkan masalah akses terhadap sumber-sumber belajar.

*Padlet* adalah aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasi. Guru dapat menerapkan aplikasi *Padlet* pada pembelajaran, karena aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa dan

guru untuk mengirim catatan pada halaman yang sama. Catatan yang diposting oleh guru dan siswa dapat berisi tautan, video, gambar, dan file dokumen. Sehingga aplikasi ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengajarkan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya tentang mengidentifikasi unsur intrinsik drama, yang sesuai dengan KD. 3.18 Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan observasi yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Lubuk Pakam, tanggal 22 Februari 2019 ditemukan bahwa guru bahasa Indonesia Ibu Safrida Agustina, S.Pd. Masih kesulitan di dalam memberikan materi pembelajaran terkhusus dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama. Guru tersebut hanya memberikan sebuah contoh naskah drama dan kemudian dibagikan kepada siswa, kemudian siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut. Setelah selesai diperoleh nilai siswa di dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama masih tergolong rendah. Disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Berikut adalah data nilai siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama.

**Tabel 1.1**  
**Data Kemampuan Siswa Mengidentifikasi**  
**Unsur Intrinsik Drama**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang memperoleh nilai						Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM Jumlah
			30	40	50	60	70	80	
XI MIPA 4	36	75	1	4	11	9	8	3	75

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama di kelas XI MIPA 4 dari 36 siswa yang mendapatkan nilai di

atas KKM sebanyak 3 orang dan yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 25 orang. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Kurangnya keberhasilan siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur intrinsik drama disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) guru hanya menjelaskan teori tanpa memberikan contoh, sehingga siswa kesulitan dalam menuangkan idea atau gagasannya, (2) pembelajaran drama difokuskan kepada suatu pertunjukan, sehingga materi-materi mengenai drama terlewatkan begitu saja, (3) guru hanya menggunakan media buku sebagai pegangan dalam menjelaskan materi mengidentifikasi unsur intrinsik drama.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik drama harus lebih menarik dan menyenangkan, agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran drama khususnya dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama. Pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik drama harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satu media yang akan ditawarkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi *padlet*. Media ini dipilih karena media aplikasi *padlet* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk berkolaborasi secara langsung dan dapat mempermudah siswa dalam pengerjaan tugas.

Media aplikasi *padlet* ini sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya, yaitu penelitian oleh Sri Lestari (2016) yang menunjukkan bahwa media aplikasi *padlet* dalam pembelajaran menulis deskriptif mengalami peningkatan. Peningkatan ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: content, organization, grammar, vocabulary, dan mechanics.

Oleh sebab itu penulis menggunakan media aplikasi *padlet* sebagai bahan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama. Sulakah (2017: 16) dalam jurnalnya, *Padlet* adalah aplikasi web 2.0 yang dapat digunakan untuk menjalankan mengajar secara keseluruhan. *Padlet* ada dalam bentuk dinding virtual (virtual wall) yang memungkinkan siapa pun untuk memposting pendapat mereka dengan catatan tempel elektronik dan dibagikan dengan orang lain. Guru sebagai administrator akan melakukannya mengunggah materi pembelajaran seperti catatan, video, grafik, pertanyaan, tautan URL dan begitu juga di dinding. Murid dapat memberikan umpan balik dengan mengetik huruf untuk setiap catatan tingkat elektronik atau tambahkan bahan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Padlet* Terhadap Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Banyak ditemukan media pembelajaran inovatif dan konstruktif
2. Kualitas pembelajaran saat ini diperlukan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan aplikasi pembelajaran
3. Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran

4. Perkembangan teknologi perangkat mobile menjadi alternatif perangkat yang lebih murah dibandingkan personal komputer seperti komputer dekstop atau laptop
5. Rendahnya nilai siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama
6. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik drama.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan penelitian ini terdiri atas pengaruh media aplikasi *padlet* dan unsur intrinsik drama. Kegiatan yang dilakukan yaitu penggunaan media aplikasi *padlet* dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebelum menggunakan media aplikasi *padlet* ?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019 sesudah menggunakan media aplikasi *padlet* ?
3. Adakah pengaruh penggunaan media aplikasi *padlet* terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019 ?

### E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebelum menggunakan media aplikasi *padlet*.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019 sesudah menggunakan media aplikasi *padlet*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi *padlet* terhadap kemampuan siswa mengidentifikasi unsur intrinsik drama kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2018/2019.

### F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun manfaat praktis baik bagi guru, siswa maupun peneliti.

#### 1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai pengetahuan dan penambah wawasan, khususnya dalam bidang pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan kajian atau referensi penelitian selanjutnya yang relevan.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan panduan materi untuk bahan pembelajaran sastra, sekaligus menambah wawasan dan informasi bagi guru bahwa peningkatan kemampuan siswa mengidentifikasi unsur-unsur drama dapat dilakukan melalui penggunaan media aplikasi *padlet*.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian yang memperbaiki sistem pembelajaran guru dalam penggunaan media aplikasi pembelajaran khususnya media aplikasi *padlet* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur drama dapat membuat siswa lebih memahami pembelajarn tersebut.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengalaman penelitian dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi penulis.