

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mewarnai semua bidang kehidupan. Sumber daya manusia menjadi faktor penting dalam mengikuti perkembangan yang ada. Bidang pendidikan menjadi komponen yang strategis dalam perkembangannya. Salah satu faktor utama yang sangat menentukan dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah guru. Guru merupakan ujung tombak dalam memajukan mutu pendidikan. Perkembangan mutu pendidikan ditandai dengan adanya proses dan hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya mutu proses dan hasil belajar siswa banyak ditentukan oleh kemampuan mengajar guru. Guru yang baik adalah guru yang profesional dan juga mampu mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, untuk meningkatkan proses pembelajaran, Guru diwajibkan untuk menguasai teknologi, Informasi dan komunikasi dan perlu melakukan pembaharuan dalam bidang IT, agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan mendorong siswa dapat belajar secara optimal.

Banyak Guru mengatakan pada awalnya merasa kesulitan dengan adanya pergantian kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013, karena dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 guru dituntut untuk menjadi fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pada proses pembelajaran, pengetahuan tidak dapat dipindahkan

begitu saja dari guru kepada peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, Guru dapat memilih menggunakan model-model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dirasa tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Begitu pula dengan pemilihan media dalam pembelajaran Drama.

Pembelajaran drama merupakan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Pratiwi dan Frida (2014: 3) menyebutkan bahwa secara garis besar tujuan pembelajaran drama untuk mengembangkan aspek kognitif, motorik, dan afektif. Melalui pembelajaran drama, siswa diharapkan mampu memetik pengalaman hidup yang disajikan pengarang dalam naskah drama sebagai hasil dari penciptaan dan perenungan terhadap nilai-nilai kehidupan. Sebuah pembelajaran tentunya tidak bisa berjalan dengan baik tanpa adanya berbagai komponen pendukung yang dapat menunjang tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Salah satu komponen tersebut ialah pengguna media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, dari hasil wawancara dengan salah satu Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 13 Medan. Beliau mengatakan, bahwa pendidik masih jarang menggunakan media. Guru masih sering terpaku dengan buku teks. Guru tidak mengimprovisasi media ajar yang

ada dengan media ajar tambahan, sesuai kebutuhan siswa tentang materi pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Masalah tersebut menjadikan pembelajaran terkesan membosankan sehingga minat dan wawasan peserta didik dalam mengidentifikasi alur cerita babak demi babak, dan konflik dalam drama sangat kurang. Jadi, dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui rendahnya kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama.

Sejalan dengan penelitian Nissa (2017), yang mengungkapkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang kurang paham cara mengidentifikasi konflik dalam drama. Mereka juga bingung cara menentukan watak dari tokoh drama.. Peserta didik juga mengatakan bahwa saat ini membaca teks, apalagi naskah sangat malas, sehingga peserta didik hanya mau menontonnya saja. Ia juga mengatakan pembelajaran yang disajikan oleh pendidik tidak disertai dengan media dan metode yang menarik. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan.

Hasil penelitian Nissa (2017), terbukti dari hasil rata-rata pretes sebesar 33,8 dan hasil rata-rata postes sebesar 91. Peningkatannya sebesar 57,4. Metode *numbered head together* efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi konflik pada drama di kelas XI SMA 12 Bandung tahun pelajaran 2016/2017. Hal tersebut terbukti dari hasil uji t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,10 > 3,12$ dalam tingkat kepercayaan 95% dengan

derajat kebebasan 32. Penulis dapat simpulkan bahwa pembelajaran mengidentifikasi konflik teks drama dengan menggunakan metode *numbered head together* di kelas XI SMA 12 Bandung pada tahun pelajaran 2016/2017 berhasil dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk membuat pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama harus lebih menarik dan menyenangkan, agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran drama khususnya dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama. Pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satu media yang akan ditawarkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi Viva Video. Media ini dipilih karena dapat mengemas video pembelajaran menjadi materi pembelajaran yang menarik melalui fitur-fitur yang ditawarkannya.

Viva Video ini adalah sebuah aplikasi video *maker*/pembuat video sekaligus video editor yang dikhususkan bagi *platform smartphone*, baik Android ataupun iOS. Aplikasi ini bisa membuat *video story* atau untuk mengedit video-video yang ada di *smartphone* dengan mudah tanpa harus melalui PC/Komputer.

Menurut Fonseca (2016), Aplikasi VivaVideo tersedia untuk *platform* Android dan iOS untuk mengedit video dari media ponsel. Dilengkapi dengan

fitur mulai dari efek khusus hingga penyisipan musik dalam video, mengubah video menjadi audiovisual yang baik.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan didukung oleh metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu untuk mendukung kegiatan belajar yang lebih efektif. Pembelajaran yang efektif akan mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Penulis berharap bahwa dengan penggunaan media aplikasi Viva Video dapat memunculkan minat siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi Viva Video Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Alur Cerita, Babak Demi Babak, dan Konflik dalam Drama Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada saat mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama.

2. Kemampuan siswa mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama tergolong rendah.
3. Guru belum mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama.
4. Guru tidak menggunakan media aplikasi pendukung untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk mempermudah dan lebih memfokuskan suatu penelitian. Oleh karena itu, penulis membatasi masalah penelitian pada pengaruh media aplikasi *viva video* terhadap kemampuan mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama oleh siswakeselas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 sebelum menggunakan media aplikasi Viva Video ?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA

Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 sesudah menggunakan media aplikasi Viva Video?

3. Adakah pengaruh penggunaan media aplikasi Viva Video terhadap kemampuan siswa mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 sebelum menggunakan media aplikasi Viva Video.
2. Mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 sesudah menggunakan media aplikasi Viva Video.
3. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media aplikasi Viva Video terhadap kemampuan siswa mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama oleh siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat teoretis untuk mengetahui penerapan media aplikasi Viva Video terhadap kemampuan mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama oleh siswakeselas XI SMA Negeri 13 Medan. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya dalam mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama. Selain itu juga penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang hasilnya dapat dipelajari dan dijadikan pertimbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, sebagai masukan dan pengetahuan tentang pemanfaatan media, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru Bahasa Indonesia untuk mengambil tindakan penggunaan dan peningkatan pembelajaran dalam rangka implementasi kurikulum 2013.
2. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi.