

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang di dalamnya melibatkan peran serta guru dan siswa. Selain keterlibatan guru, pembelajaran juga berkaitan erat dengan kurikulum dan perkembangan IPTEK. Dalam perjalanan pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali mengalami perubahan kurikulum. Adanya perubahan tentu untuk mengembangkan dan memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan penerapan kurikulum di Indonesia terjadi untuk pemenuhan kebutuhan perkembangan zaman termasuk di dalamnya mengikuti perkembangan akan kebutuhan teknologi yang semakin modern. Adanya perubahan kurikulum ini mendorong guru untuk memiliki kemampuan lebih dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang dirancang dapat tercapai.

Saat ini penerapan kurikulum di Indonesia belum dilakukan secara merata. Terdapat dua kurikulum yang masih diterapkan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K13). Penerapan kurikulum di sekolah dilakukan dengan mengukur kesiapan sekolah terhadap sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan penggunaan kurikulum tersebut. Perbedaan yang terlihat dalam penerapan dua kurikulum tersebut adalah penggunaan bahan ajar, media, dan proses belajar. Dalam KTSP sekolah diberi kebebasan untuk merancang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan sekolah mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi pembelajaran. Sedangkan dalam K13, proses pembelajaran sudah diatur dan

dirancang oleh pemerintah sehingga sekolah harus benar-benar siap dalam menerapkan kurikulum tersebut. Hal ini menjadi alasan penerapan Kurikulum 2013 yang belum dilaksanakan secara merata.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif serta guru yang harus selalu kreatif dalam merancang media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang direncanakan. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menyuguhkan pembelajaran yang berbasis teks. Dalam Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 terdiri atas pengetahuan dan keterampilan yang diseimbangkan pelaksanaannya untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Materi pembelajaran teks prosedur dalam pelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu bagian dari kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013. Hal ini dipertegas dengan Kompetensi Dasar bahasa Indonesia SMP kelas VII yaitu: 3.5 Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/ tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/ atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar. Selanjutnya, KD 3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/ tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan 4.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara

membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan dan isi secara lisan dan tulis. Pada penelitian ini akan difokuskan pada KD keterampilan (4.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan dan isi secara lisan dan tulis dan akan lebih difokuskan pada keterampilan tentang cara memainkan atau membuat sesuatu dari media *kinemaster* secara tulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa. Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang paling utama dalam proses pengumpulan data dan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah untuk semua bidang mata pelajaran yang ada. Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka dan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Guru juga harus kreatif dalam menciptakan inovasi baru yang menarik dalam setiap proses pembelajaran. Guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif agar dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa. Guru diharapkan mampu menciptakan strategi, model, dan media yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih menekankan siswa untuk memiliki sikap, pengetahuan serta keterampilan yang mumpuni untuk bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah saja, siswa akan merasa bosan dan malas untuk mengikuti proses

pembelajaran. Jika siswa sudah tidak ingin mengikuti proses pembelajaran, maka kemampuan siswa saat disuruh menulis tidak akan berkembang. Padahal siswa harus mampu melewati kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk dinyatakan mampu dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas siswa dalam pembelajaran menulis guru perlu menyediakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat masalah dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan. Guru sudah membentuk siswa dalam kelompok, tetapi dalam kelompok belajar hanya beberapa orang saja yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lain tidak terlibat. Selain itu, guru tidak memerhatikan siswa saat belajar di dalam kelompok. Hal ini terlihat dari hasil menulis teks prosedur siswa yang belum mencapai KKM. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki nilai KKM 75, sedangkan siswa hanya memperoleh nilai 65.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media

pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Jurnal yang berjudul Pembelajaran Teks *Report* dengan Proyek “Cerdig” Berbasis *Kinemaster* yang ditulis oleh Laily Amin Fajariyah pada tahun 2018 menyatakan hampir semua siswa menyatakan setuju apabila pembelajaran Bahasa Inggris dengan proyek cerdig berbasis *Kinemaster* itu menyenangkan. Hanya ada 1 (satu) siswa yang tidak yakin atas jawabannya. Karena merasa senang dan termotivasi, partisipasi siswa juga meningkat dibuktikan dengan beberapa siswa merasa terlibat aktif. Dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan perasaan senang di kelas, proyek “cerdig” berbasis *Kinemaster* ini diyakini siswa mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang teks report yang dipelajari. Siswa setuju dengan peningkatan pemahaman mereka terhadap informasi yang ada dalam teks report yang mereka pilih. Hasil wawancara dengan tiga siswa yang telah dipilih secara acak mendukung hasil angket ini. Ketiga anak tersebut ketiga ditanya mengenai teks yang mereka buat cerita digitalnya bisa memberikan informasi rinci terkait teks mereka. Bahkan salah satu siswa masih mengingat nama latin dari binatang yang ada dalam cerita digital mereka. Pendapat mereka sesuai dengan hasil ulangan harian KD 11.3 dimana siswa yang tuntas meningkat dengan penggunaan proyek “cerdig” berbasis *Kinemaster*. Nilai rata-rata hasil belajar mereka juga meningkat. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks report yang mereka pelajari, proyek ini juga diyakini oleh banyak siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara mereka khususnya dalam teks report, terutama dalam keterampilan bercerita atau berbicara secara monologue, khususnya aspek pelafalan dan kelancaran. asil ini mendukung pernyataan Robyler & Doering (2013: 25) bahwa teknologi mampu melibatkan siswa dalam karya produksi. Dalam hal ini, produksi bahasa Inggris berupa teks report dalam bentuk cerita digital. Selain meningkatkan pemahaman terhadap teks dan keterampilan berbicara siswa terutama dalam teks report, banyak siswa meyakini kalau proyek ini meningkatkan keterampilan mereka dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara lain dalam mengunduh gambar, melakukan digital storytelling dengan *Kinemaster*, dan mengakses youtube dan mengunggah video di youtube.

Ditemukan bahwa keterampilan TIK juga meningkat dengan proyek ini.

Dalam proyek ini, keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi sebagai Generasi Digital memang terlihat. Sebelum proyek dimulai, penulis memberikan

informasi program yang akan dipakai dan meminta mereka untuk menginstall program tersebut ke dalam smartphone mereka. Pada saat mereka sudah mulai menggunakan program tersebut, mereka mengeksplorasi program tersebut lebih baik dari gurunya. Penambahan efek-efek dan penggabungan teks dan visuals serta pemilihan background dalam beberapa produk merupakan ide murni dari siswa bukan perintah dari guru.

Hal lain yang digali ketika wawancara adalah siswa meyakini kreativitas mereka juga meningkat melalui proyek ini. Hal ini dikarenakan mereka bisa mengekspresikan ide mereka dengan menggunakan program *Kinemaster* yang mempunyai berbagai macam efek. Ketika ditanya pendapatnya tentang program digital storytelling lain yang mereka miliki, siswa mampu menyebutkan beberapa program seperti Inshot, Viva Video, Photogrid dan sebagainya. Namun, dari program-program yang mereka miliki, mereka menyatakan bahwa program *kinemaster* yang mereka gunakan dalam proyek ini paling menyenangkan karena efek yang lebih bervariasi. Dari hasil aplikasi proyek cerdig berbasis kinemaster di kelas dan analisa hasil tersebut, proyek ini memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Bell (2010: 40-43) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatnya motivasi dalam pembelajaran, meningkatnya kepercayaan diri, melibatkan siswa untuk berinteraksi secara sosial dan berkolaborasi, meningkatkan motivasi instrinsik untuk mau belajar, membantu siswa dalam menggunakan teknologi dengan tepat yang memancing kreativitas siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

*Kinemaster* adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone ([www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com), 2017). Fajariyah (2017: 154-7) menyampaikan langkah-langkah menggunakan *Kinemaster* untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (recording atau file), memberikan efek dan menyunting timeline, menyimpan save video. Pada langkah terakhir menyimpan video (save video) bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber.

Gafur (2012: 106) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya sama dengan proses komunikasi atau proses informasi, yaitu proses beralihnya pesan dari suatu sumber, menggunakan saluran, kepada penerima, dengan tujuan untuk menimbulkan akibat atau hasil. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disenangi peserta didik akan membantu pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Rohani (1997: 3) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pembelajaran yang ada. Untuk itu guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang pas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media *Kinemaster*. *Kinemaster* ialah program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone ([www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com), 2017) dengan menyunting video dari beberapa langkah-langkah dalam teks prosedur atau contoh video dalam pembuatan minuman dengan langkah-langkah

yang sesuai dengan struktur teks prosedur dengan memberikan lagu atau foto agar lebih menarik yang merupakan kata kunci dari materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Media *Kinemaster* digunakan untuk melihat seberapa besar ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, seberapa besar daya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, dan seberapa efektif media *kinemaster* dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur yang mereka pelajari, juga dapat meningkatkan kreativitas mereka dibidang komunikasi dan teknologi. Hal lain yang dapat digali, mereka dapat mengespresikan ide mereka dengan menggunakan *kinemaster*, mereka juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara terutama aspek pelafalan dan kelancaran.

Pembelajaran dilakukan di SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan di karenakan siswanya kurang tertarik akan hal pembelajaran yang dilakukan secara manual, siswa lebih tertarik jika menggunakan media atau yang lebih mengasah kreatifitasnya dibandingkan dengan membaca atau berfokus kepada tulisan saja, siswa akan berperan aktif jika mereka bisa melakukan sesuatu yang lebih mengasah kemampuan kreatifitasnya. Maka dilakukanlah penelitian tersebut di SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan dan setiap anak akan tertarik jika disuguhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media *Kinemaster* dapat membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kreativitas dalam pembelajaran mampu memunculkan motivasi yang tinggi, ekspektasi yang tinggi, serta kemampuan berkomunikasi dan mendengar



yang baik. Selain itu, kreativitas dalam pembelajaran juga mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menginspirasi. Salah satunya penggunaan media yang dapat meningkatkan minat serta kemampuan belajar siswa. Guru yang dituntut kreatif dalam menciptakan inovasi pembelajaran harus menciptakan strategi dan media yang pas agar terciptanya proses pembelajaran yang aktif.

Fakta kelebihan dan kekurangan dari teks prosedur yakni dari segi kelebihan, teks prosedur merupakan teks yang sangat detail dari awal sampai akhir proses pembuatan atau cara melakukan sesuatu. Karena teks prosedur disini menggunakan media video *kinemaster* atau video gambar dan kata maka siswa akan lebih mudah memahami dan lebih menarik siswa untuk mempelajari teks prosedur tersebut dikarenakan tidak hanya berfokus kepada tulisan saja dan siswa sudah banyak menggunakan *smartphone*, hal tersebut akan lebih memudahkan siswa ataupun para pembaca dalam pengaplikasiannya, sedangkan kelemahannya yakni teks prosedur harus dilakukan secara detail, tidak boleh ada yang kekurangan atau salah kata dari awal sampai akhir berdasarkan dari langkah-langkah struktur teks prosedur tersebut dan apabila teks prosedur menggunakan media video *kinemaster* jika video kurang jelas akan menyulitkan siswa dalam memahami teks prosedur tersebut.

Penelitian ini, menuntut siswa berperan aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan arahan yang diberikan oleh guru, yakni menuliskan teks prosedur ke dalam media *kinemaster* berdasarkan struktur teks prosedur yang berlaku didalam buku Bahasa Indonesia kelas VII SMP, membuat teks prosedur menjadi lebih menarik lagi dengan adanya media tersebut.

Kosasih dkk (2017: 81) menyatakan bahwa teks prosedur merupakan tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat music/ tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dalam kehidupan sehari-hari. Kita menggunakan teks prosedur untuk memberikan petunjuk agar seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan secara tepat. Agar kegiatan dapat secara tepat dan akurat serta memperoleh hasil maksimal sesuai dengan prinsip dan struktu yang ada pada teori dari teks prosedur.

Aplikasi *Kinemaster* merupakan program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone dengan menyunting video dari beberapa langkah-langkah dalam teks prosedur atau contoh video dalam pembuatan minuman dengan langkah-langkah yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dari teks prosedur dengan memberikan lagu atau foto agar lebih menarik tergantung isi kata kunci yang terdapat dalam video *Kinemaster*. Siswa akan dengan mudah menulis dan membuat teks prosedur jika menggunakan aplikasi *Kinemaster* di dalam samrtphone tersebut.

Dengan demikian, media *Kinemaster* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis dan membuat langkah-langkah teks prosedur dengan mudah karena telah menggunakan aplikasi *Kinemaster* pada siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pelajaran 2019/2020.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut,

1. minat dan motivasi siswa dalam hal menulis masih rendah
2. siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan imajinasinya ke dalam sebuah tulisan
3. kemampuan menulis teks prosedur siswa masih rendah
4. siswa kurang tertarik dalam memperhatikan materi pembelajaran
5. media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum efektif
6. media *kinemaster* memungkinkan untuk mengatasi permasalahan menulis teks prosedur

## **C. Pembatasan Masalah**

Menelaah dari hasil yang didapatkan pada identifikasi masalah, muncul banyak masalah yang harus dipikirkan pemecahannya lebih lanjut. Masalah kemampuan menulis teks prosedur pada siswa yang masih rendah. Masih banyak siswa yang tidak tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini bisa disebabkan oleh media yang kurang menarik. Dalam sebuah penelitian perlu adanya pembatasan masalah guna mencegah meluasnya kajian dan untuk memberikan hasil yang baik. Oleh karena itu, fokus kajiandalam penelitian ini adalah pada penggunaan media *Kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur. Penelitian dilakukan di kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol di SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut,

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII-A SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 menggunakan media *Kinemaster*?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII-B SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Apakah kemampuan menulis teks prosedur siswa lebih efektif jika menggunakan berbantuan media *Kinemaster* pada siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah berikut,

1. untuk menganalisis kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII-A (eksperimen) SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan menggunakan media *Kinemaster*.
2. untuk menganalisis kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII-B (kontrol) SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. untuk menganalisis efektivitas media *Kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut,

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian keilmuan yang memberikan bukti secara ilmiah tentang penerapan *Kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur. Selain itu mampu memberikan alternatif media belajar untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penambah wawasan khususnya hal-hal yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian.
- b) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan sebagai motivasi belajar dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur.
- c) Bagi guru, khususnya bidang studi bahasa dan sastra Indonesia penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran teks prosuder melalui penggunaan media pembelajaran.
- d) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan/pengetahuan para pembaca serta berguna bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa.