

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem pendidikan yang baik menjadi indikator utama dalam kemajuan negara. Seperti ungkapan yang dikatakan oleh mantan Presiden Afrika Selatan, Nelson Mandela dalam pidatonya pada 16 Juli 2003 di Johannesburg bahwa “Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia”. Sebuah negara bisa dikatakan berhasil jika sistem pendidikan yang diterapkan berhasil menjadikan siswa-siswanya berpikir kreatif dan inovatif sehingga menghasilkan SDM yang berkualitas. Hal yang mendukung dalam keberhasilan sistem pendidikan pada sebuah negara adalah peningkatan mutu pendidikan yang terus menerus dilakukan oleh menteri pendidikan pada setiap negara, termasuk Indonesia. Sayangnya, upaya peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan oleh Menteri Pendidikan Indonesia belum memberikan kemajuan yang signifikan. Data UNESCO dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report 2016* yang dilansir dalam situs kumparan.com menunjukkan mutu pendidikan di Indonesia hanya menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang. Qian Tang, Asisten Direktur *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menjelaskan bahwa Pemerintah Indonesia harus memerhatikan mutu pendidikan untuk anak-anak Indonesia, baik di daerah terpencil maupun di kota-kota metropolitan. Pendidikan merupakan awal mula pemerolehan dan pembelajaran yang diterima oleh siswa, meskipun siswa sudah memperoleh pengetahuan dasar dari orangtua dan lingkungan sekitarnya. Melalui pendidikan, siswa dituntut untuk berpikir kritis dan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang lebih kompleks. Maka dari itu, meratanya mutu pendidikan yang diberikan

oleh pemerintah sangat memengaruhi keberhasilan sistem pendidikan yang diterapkan.

Ketika pemerintah sedang berusaha meningkatkan sistem pendidikan dengan menerapkan Program Merdeka Belajar, dunia dihadapkan pada wabah Covid-19 yang mengharuskan manusia untuk meminimalisir interaksi antar sesamanya. Wabah Covid-19 yang menyerang berbagai negara pun mengharuskan sistem pendidikan menyesuaikan dan beradaptasi dengan situasi dunia pada saat ini. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus tetap melaksanakan proses belajar mengajar. Sebab pendidikan merupakan suatu hal yang sangat krusial dan juga merupakan hak bagi seluruh warga Indonesia seperti yang tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”, dan Ayat (2) “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Solusi dari masalah pendidikan pada masa pandemi ini yang ditemukan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. adalah pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ diatur dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang salah satu isinya adalah pembatalan Ujian Nasional (UN) 2020. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya pencegahan terhadap penularan virus Covid-19 dalam lingkungan sekolah. Hal-hal lain yang dibahas dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yaitu ketentuan pelaksanaan proses belajar dari rumah, ketentuan pelaksanaan ujian sekolah, ketentuan pelaksanaan kenaikan kelas, ketentuan pelaksanaan proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Surat edaran dari Mendikbud inilah yang menjadi patokan bagi seluruh sekolah di Indonesia dalam melaksanakan proses pembelajaran selama masa pandemi Covid-19. Surat edaran

lanjutan yang juga diterbitkan oleh Kemendikbud demi mendukung keberhasilan program PJJ adalah memberikan bantuan kuota dan internet gratis kepada siswa, guru, mahasiswa, dan dosen selama empat bulan yang dimulai dari September 2020 hingga Desember 2020. Selama ini, paket data internet bagi siswa dan guru menjadi salah satu kendala yang dihadapi selama program PJJ. Pemerintah berharap, dengan adanya bantuan paket data internet ini mampu mengurangi kendala-kendala yang dialami siswa dan guru dalam mengikuti dan menjalankan proses PJJ.

PJJ bukanlah sebuah hal yang baru di Indonesia. PJJ di Indonesia dimulai dari sejak awal kemerdekaan yang diperuntukkan mengisi kekosongan tenaga yang diperlukan untuk memertahankan dan mengisi kemerdekaan. Tahun 1950, pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) membentuk sebuah lembaga Balai Kursus Tertulis Pendidikan Guru (BKTPG) yang bertugas meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan proses belajar mengajar (Munir, 2009: 15). Lembaga ini mengalami perkembangan dan berubah nama menjadi Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis (PPPPT). Proses belajar mengajar jarak jauh yang dilakukan pada masa itu yaitu dengan memanfaatkan siaran radio dan televisi dalam pemerataan dan meningkatkan mutu pendidikan. Selanjutnya, pemerintah mendirikan sistem komunikasi dengan satelit domestik yang salah satu tujuan dan pemanfaatannya untuk pelaksanaan pendidikan jarak jauh. Satelit ini dikenal dengan sebutan SKSD Palapa. Tahun 1984, PJJ mulai diadakan pada tingkat perguruan tinggi yang ditandai dengan diresmikannya Universitas Terbuka di Jakarta. Sejak saat itu, PJJ di perguruan tinggi terus berkembang yang ditandai dengan diberikannya izin kepada universitas lain untuk melakukan proses PJJ.

PJJ yang diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini sudah menggunakan sistem *online* yang bergantung penuh pada jaringan internet. Pembelajaran *online* atau *e-learning* merupakan model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran *online* memudahkan siswa dan guru dalam melakukan proses PJJ sebab didukung oleh berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dan meluncurkan fitur-fitur terbaru yang lebih canggih. PJJ yang dilakukan sebagai solusi dari permasalahan pandemi yang dialami setiap negara, termasuk Indonesia masih mengalami beberapa masalah meskipun perangkat yang digunakan sudah jauh lebih maju jika dibandingkan dengan proses PJJ pada tahun-tahun sebelumnya. Munir (2009: 178) memaparkan beberapa kendala yang dihadapi dalam proses PJJ secara *online*, salah satunya adalah memerlukan proses yang tidak mudah untuk mengubah persepsi masyarakat dari sistem pendidikan konvensional secara tatap muka dalam kelas menjadi belajar tanpa ada tatap muka atau belajar mandiri dengan memanfaatkan teknologi komputer. Istilah “alah bisa karena biasa” merupakan ungkapan yang cukup tepat untuk menggambarkan salah satu kendala PJJ tersebut. Sistem pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan dalam proses pembelajaran di Indonesia selama ini dianggap lebih efektif sehingga untuk mengubah atau memulai sistem pendidikan yang baru menjadi hal yang sulit, namun tetap harus diterima dan diterapkan.

Hakikatnya, setiap sistem proses pembelajaran memiliki hambatan-hambatan, termasuk dalam proses PJJ. Proses PJJ mengharuskan siswa dan guru memiliki akses internet yang kuat dan stabil agar dapat mengikuti proses pembelajaran. Namun, akses internet inilah yang menjadi masalah utama pada

saat ini. Seperti yang kita tahu, Indonesia merupakan negara kepulauan. Sampai 2017 lalu, terdapat 16.056 pulau yang namanya telah dibakukan di PBB. Banyaknya pulau-pulau di Indonesia menjadi salah satu kendala dalam pemerataan proses pembangunan yang dilakukan pemerintah. Banyak pulau-pulau di Indonesia yang bahkan belum mendapat asupan listrik sehingga hal inilah yang menjadi masalah utama penyebab sulitnya jaringan internet yang dapat diperoleh oleh siswa-siswa yang berdomisili di daerah tersebut. Pemerintah ataupun pihak-pihak terkait belum mampu memberikan solusi yang tepat dalam permasalahan ini. Bahkan kendala-kendala yang ditemui pada awal proses PJJ yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia belum dapat diatasi secara maksimal hingga saat ini.

Bahan ajar yang bervariasi juga menjadi salah satu hal yang patut mendapat perhatian lebih dalam proses PJJ. Sebab dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar yang ada, siswa dapat memperoleh informasi yang lebih beragam. Namun, dalam proses pemanfaatan bahan ajar, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran, baik secara tatap muka maupun secara daring (PJJ). Kurangnya ragam bentuk bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi penghambat proses pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan oleh peneliti lain, seperti Zulkifli dan Nadjamuddin dalam Jurnal Ilmiah PGMI pada 2017 yang mengungkapkan bahwa seringkali bahan ajar yang dimanfaatkan guru hanya berupa buku paket yang direkomendasikan dari pemerintah setempat. Minimnya bahan ajar yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran menyebabkan terbatasnya informasi dan pengetahuan yang tersampaikan ke siswa. Hal serupa juga dialami oleh guru-guru Bahasa Indonesia di sekolah SMA Negeri 1

Tanjungbalai. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan metode wawancara pada Februari 2021 kepada beberapa guru di SMA Negeri 1 Tanjungbalai bahwa guru hanya menggunakan buku siswa sebagai bahan ajar dan beberapa rujukan dari internet. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti juga memperoleh informasi bahwa guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tanjungbalai belum pernah membuat modul pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tidak tersedianya fasilitas dan waktu yang cukup untuk membuat modul pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan bahan ajar yang beragam dalam setiap mata pelajaran di sekolah merupakan komponen yang penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yusi dan Erma dalam jurnal *Intelegensi* pada 2019 menunjukkan bahwa penyampaian guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan metode dan media ajar yang beragam sehingga membuat siswa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran drama, metode dan media ajar yang tepat juga sangat dibutuhkan. Salah satu media ajar yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran drama adalah media video. Penelitian yang dilakukan oleh Heri, Umu, dan Izhar dalam prosiding Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII pada 2019 menyatakan bahwa media video dapat digunakan sebagai pembelajaran khususnya bermain drama. Dengan media video, siswa dapat menyaksikan secara langsung bagaimana proses pementasan drama berlangsung. Namun, berdasarkan hasil wawancara peneliti pada beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai bahwa beberapa siswa masih belum pernah menonton sebuah pementasan drama. Hal ini menunjukkan

bahwa kurangnya media pendukung yang diberikan dalam mengajarkan materi pembelajaran drama.

Penelitian yang dilakukan oleh Heri, Umu, dan Izhhar dalam prosiding Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII pada 2019 juga menunjukkan fakta pengajaran drama di lapangan yang hanya menekankan aspek kognitif, sehingga siswa tidak memiliki pengalaman yang cukup mengenai pementasan drama. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara peneliti kepada beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai bahwa mereka belum pernah memerankan sebuah pementasan drama. Berdasarkan hal ini, dapat dilihat bahwa pembelajaran drama di sekolah seringkali hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Harusnya, aspek kognitif dan psikomotorik berjalan seimbang mengiringi pembelajaran yang berlangsung.

Pengajaran materi drama yang dikemas dalam media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar materi drama pada kelas XI SMA dengan tujuan dapat memberi lebih banyak sumber belajar bagi guru dan siswa. Pengajaran drama pada kelas XI SMA tertuang pada kompetensi dasar 3.18 mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton; 4.18 mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan; 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton; dan 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *Quipper School* sebagai media pembelajaran materi drama secara *online*. *Quipper School* adalah platform pembelajaran *online* yang memfasilitasi siswa dalam proses belajar, serta

mendukung guru dalam mengelola kelas. *Quipper School* juga membantu guru dalam membuat bahan ajar digital yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hal serupa juga dinyatakan oleh Gafari, Adisaputera, Astuti, Assalam, dan Irwandy dalam Jurnal Edukasi Kultura pada 2019 bahwa bahan ajar digital adalah upaya untuk memperluas jangkauan pembelajaran agar lebih mudah diakses bagi guru dan siswa yang membutuhkan.

Quipper School memiliki tiga platform utama, yaitu *QLink*, *QCreate*, dan *QLearn*. *QLink* merupakan portal yang disediakan secara khusus untuk guru sehingga guru dapat mengelola kelas, mengirimkan tugas ke siswa, dan memantau proses belajar siswa. *QCreate* merupakan wadah guru untuk menambahkan materi dan soal yang ingin digunakan dalam proses pembelajaran. Materi dan soal yang telah diunduh guru ke dalam *QCreate* dapat diakses oleh siswa melalui portal siswa. *QLearn* adalah portal siswa yang di dalamnya terdapat materi dan soal yang telah diunduh guru sebelumnya. Tiga platform utama yang ada pada *Quipper School* sangat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses PJJ. Fleksibilitas dan efisiensi yang ditawarkan oleh *Quipper School* membuat siswa dan guru terlibat dalam proses PJJ yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang dilansir dalam situs Kompas.com pada 2020 memberikan rekomendasi 11 aplikasi daring yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Peringkat paling atas terhadap aplikasi daring yang direkomendasikan Kemendikbud ditempati oleh *Quipper School*. Produk Jepang ini menempati posisi paling atas dalam aplikasi daring yang direkomendasikan Kemendikbud pada sekolah-sekolah di Indonesia. Sebelumnya, DPR RI Komisi X juga

mengundang *Quipper* untuk membahas sistem belajar daring pada rapat virtual yang diadakan pada 01 April 2020. Hal ini didukung dengan ulasan-ulasan yang diterima peneliti dari beberapa guru SMA Negeri 1 Tanjungbalai mengenai fasilitas yang diberikan oleh *Quipper School*. Manfaat yang diberikan oleh *Quipper School* pada proses pembelajaran adalah *Quipper School* menyediakan materi dan latihan soal pada aplikasi *Quipper School* itu sendiri, guru dapat membuat materi pembelajaran secara mandiri dan langsung didistribusikan kepada siswa, guru dapat memantau sejauh mana proses pengerjaan soal yang telah dilakukan oleh siswa, proses *log in* yang mudah, dan menilai hasil pekerjaan siswa secara efisien, serta merangkum performa individual siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Drama dengan Menggunakan Aplikasi *Quipper School* untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tanjungbalai kurang bervariasi.
2. Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tanjungbalai belum pernah membuat modul pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar.
3. Media ajar yang digunakan oleh guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tanjungbalai dalam pembelajaran masih kurang.
4. Pembelajaran drama yang dijalankan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tanjungbalai selama ini hanya menekankan pada aspek kognitif saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah ini adalah pengembangan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai pada Kompetensi Dasar Pengetahuan 3.18 mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton; dan 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton; serta Kompetensi Dasar Keterampilan 4.18 mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan; dan 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perlu dikembangkan pengembangan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper*

School untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai. Guna menjawab permasalahan tersebut, dibuat beberapa rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?
2. Bagaimana bentuk bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?
4. Bagaimana keefektifan bahan ajar drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai.

2. Mendeskripsikan bentuk bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai.
4. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* yang dikembangkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti yang ingin mengembangkan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* untuk siswa kelas XI SMA.
2. Menambah referensi bagi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar materi drama dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* untuk siswa kelas XI SMA.
3. Menambah referensi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah kajian kepustakaan tentang pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Quipper School*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bermanfaat pada beberapa konteks kepentingan sebagai berikut:

a. Siswa

Diharapkan dapat dipergunakan oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, sehingga dengan produk bahan ajar tersebut dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Guru

Sebagai tambahan pengetahuan bagi guru agar menjadi lebih kreatif dalam membuat bahan ajar yang bervariasi, sehingga dapat membimbing serta memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

c. Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan bahan ajar sendiri di sekolah.

d. Peneliti

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan pengalaman untuk dijadikan bekal dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-learning*.