

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Salah satu interaksi tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran, media ini digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian yang diadakan pada tanggal 26 Oktober dengan Ibu Friska Togatorop kenyataannya penggunaan media belum secara maksimal dilakukan di sekolah yang akan diteliti. Adapun media pembelajaran yang digunakan masih media cetak, seperti buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram. Padahal kenyataannya di sekolah yang akan diteliti tersedia sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian terdahulu yakni oleh Putra Purnama, dkk (2016) dengan judul *“Pengembangan Media Video scribe Berbasis Video scribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017”*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil analisis data menunjukkan media *video scribe* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan tanggapan mahasiswa terhadap media *video scribe* berbasis

video scribe dengan media audio visual sebagai pembanding serta pengembangan media video scribe berbasis *video scribe* dikategorikan sangat baik.

Media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

Media dapat membantu proses pembelajaran materi cerita pendek karena cerita pendek sangat memiliki potensi mengembangkan karakter siswa seperti cerita pendek “bersiap kecewa bersedih tanpa kata-kata” karya Putu Wijaya memiliki amanat selalu luangkan waktu untuk berkumpul bersama orang yang kita kasihi, jangan terlalu sibuk sampai orang yang kita sayangi merasa kesepian dan berbuat baiklah kepada semua orang dengan ketulusan

Siswa kurang memaknai materi cerita pendek karena media yang digunakan media cetak maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* . Dengan diadakannya pengembangan ini, proses belajar mengajar di kelas lebih menarik dan dapat berjalan efektif karena dengan media pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* ini dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Karena pada dasarnya materi yang dipaparkan dalam *video scribe* berasal dari beberapa literatur yang relevan sehingga pemahaman siswa akan lebih luas dan tidak hanya yang berasal dari buku pegangan saja. Maka untuk mengatasi permasalahan di atas, penggunaan

media pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat, karena media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid yang segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak menyerap sesuatu yang dipelajari dengan baik serta meningkatkan penampilan dan menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011: 23).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran multimedia yakni *video scribe*. *Video scribe* merupakan software yang dapat digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika ingin mempermudah penyampaian materi kepada siswa agar terlihat lebih menarik serta tidak membosankan. Melihat situasi di kelas, penulis mencoba melakukan pembaharuan dalam penyampaian materi kepada siswa, yaitu dengan menggunakan media *video scribe* sebagai sarana pemberian materi sehingga peserta didik tidak bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang membangkitkan semangat dan memacu daya kreativitas siswa, sangat diperlukan karena seorang guru tidak hanya cakap dalam menguasai materi namun harus mampu berinovasi dalam memilih media pembelajaran.

Hasil yang didapat dari wawancara dengan peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Sidikalang, didalam proses pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia mereka mengungkapkan kebanyakan hanya menggunakan

media pembelajaran visual dalam bentuk teks jarang sekali guru menggunakan media terbaru di dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran baru supaya adanya proses pembelajaran interaktif, yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang baru di zaman modern seperti ini membuat peserta didik cenderung bosan dengan media yang lama sehingga membuat peserta kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Inilah yang menjadi fokus peneliti untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta diharapkan lebih aktif dan mudah memahami setiap proses pembelajaran.

Penelitian ini memfokuskan pada materi cerita pendek, yakni KD 3.9 dan KD 4.9. Adapun isi KD 3.9 ialah Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek serta KD 4.9 ialah Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Pengembangan media pembelajaran untuk materi cerita pendek penting untuk dilakukan, karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa SMK Negeri 1 Sidikalang belum pernah mengadakan pengembangan media pembelajaran, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *video scribe*. Selain itu, berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diketahui bahwa pemahaman siswa mengenai cerita pendek masih rendah.

Penelitian diatas didukung oleh Ilham Musdayat yang berjudul "*Pengembangan media pembelajaran berbasis video scribe untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil*" hasil

penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

Penelitian selanjutnya oleh Nur Widya Istanti. (2017) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Sparkol video scribe* berbasis CTL Pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tambangan 01 Semarang”. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa media ini layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media pembelajaran *sparkol video scribe* berbasis CTL ditinjau dari perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *video scribe*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis *Video scribe* Untuk Kelas XI SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun pelajaran 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Siswa mengalami kebosanan dalam mempelajari cerita pendek di masa pandemi
2. Pengembangan media pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* belum dilakukan oleh guru, dan

3. Media pembelajaran berbasis *video scribe* perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya cerita pendek

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dilakukan penulis ialah pada poin ketiga, yakni media pembelajaran berbasis *video scribe* perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya cerita pendek

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* di kelas XI SMK Negeri 1 Sidikalang?
2. Bagaimana kelayakan *video scribe* sebagai media pembelajaran materi cerita pendek di kelas XI SMK Negeri 1 Sidikalang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* di kelas XI SMK Negeri 1 Sidikalang
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan *video scribe* sebagai media pembelajaran materi cerita pendek di kelas XI SMK Negeri 1 Sidikalang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas 2, yakni secara teoritis dan paktis.

1. Secara teoritis

Secara teoritis, kiranya hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan media

pembelajaran cerita pendek berbasis *video scribe* guna meningkatkan pembelajaran cerita pendek

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menambah minat belajar siswa pada materi cerita pendek melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe*
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *video scribe*
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe*

