

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan kurikulum pendidikan terbaru lebih mengutamakan proses pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (BSNP, 2010 :3 9). Pembelajaran perlu dibiasakan untuk memecahkan suatu masalah, menemukan pengetahuan dan ide-ide baru dalam proses pembelajaran. Guru tidak dapat memberikan semua pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik, tetapi peserta didik sendiri yang harus dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Dasar itu yang menyebabkan pembelajaran harus dikemas menjadi proses “menkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik diharuskan membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar melalui bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Pendidikan yang bermutu dapat dilihat dari lulusan yang dihasilkan pada rata-rata sekolah di Indonesia. Sedangkan di Indonesia yang masih terbelang termasuk negara berkembang, masih belum mampu menghasilkan mayoritas lulusan dengan angka yang sesuai standar keatas. Hal ini dikarenakan masyarakat kurang menyadari betapa pentingnya pendidikan bagi sebuah bangsa. Menurut Sisnandar dalam Asep Jihad dikabarkan bahwa Indonesia dihadapkan pada sejumlah masalah, yakni mutu, relevansi dan efisiensi.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari kehari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu nya yaitu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Pendidikan memiliki peranan penting, guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia itu sendiri, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinyadengan siswa agar bahan

pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2010: 1).

Setiap bidang pelajaran mempunyai materi untuk diajarkan. Setiap materi ajar memiliki banyak isi yang perlu disampaikan dengan teliti dan efektif agar pembelajaran menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan untuk dijalankan dengan tidak memisahkan keseriusan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu upaya menyampaikan materi ajar di kelas adalah dengan menggunakan bahan ajar sebagai acuan materi yang disampaikan.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penerapan bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut, diharapkan diperoleh alternatif bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan bervariasi sehingga pada akhirnya hasil belajar maupun aktivitas peserta didik dapat meningkat. Penggunaan komputer atau laptop dan

internet juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran terutama sebagai bahan ajar. Adanya bahan ajar siswa akan lebih tahu kompetensi apa saja yang harus dikuasai selama program pembelajaran berlangsung. Siswa jadi memiliki gambaran skenario pembelajaran lewat bahan ajar. Dan pada Keberagaman sumber belajar, dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak menjamin dapat digunakan oleh guru. Melihat kenyataan yang ada bahwa penggunaan sumber belajar masih minim digunakan oleh guru, dengan asumsi efisiensi waktu dan materi yang disampaikan. Padahal apabila sumber belajar dipilih secara benar dan tepat, justru akan mempermudah dan memperkaya pengetahuan peserta didik. Perkembangan yang terjadi di sekolah saat ini, untuk pembelajaran teks resensi sumber belajar yang sering digunakan di sekolah-sekolah kebanyakan yaitu mengacu pada buku paket. Terdapat sejumlah alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut. (1) Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum (2) Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa (3) Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar. Dan Pengembangan bahan ajar perlu menghadirkan suatu inovasi agar tidak membosankan bagi siswa. Hasil pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif diharapkan mampu menambah minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Bahan ajar interaktif

merupakan bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Sehingga, kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, pesertadidik dapat terdorong untuk bersikap aktif.

Mengajar mengandung dua unsur yang pentingnya itu metode mengajar dan media atau bahan ajar pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Djamarah, Bahri dan Zain, 2002: 82). Tingkat pemahaman tentang suatu materi dipengaruhi oleh pemilihan metode, media pembelajaran serta bahan ajar. Era perkembangan teknologi yang pesat saat ini memberikan peluang yang begitu besar untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar oleh guru yang berpengaruh pada proses pendidikan yang sedang menyesuaikan diri untuk terlibat agar ada ketertarikan pada peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggunakan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas yang ada.

Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses

pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menginspirasi. media yang digunakan dalam judul atau penelitian ini ialah media video kartun.

Sebagaimana yang telah tercantum bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya terdapat di dalamnya salah satu materi tentang teks resensi atau teks ulasan. Teks resensi atau teks ulasan adalah suatu teks yang berisi ulasan, penilaian atau review terhadap suatu karya sastra seperti film, drama, atau sebuah buku. “teks resensi disebut juga dengan teks ulasan. Ketika mengulas suatu karya,

pengulas harus bersikap kritis agar hasil ulasan nya dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan karya tersebut.” (Gerot & Wignell, 1994 ; Hyland & Diani, 2009).

Tujuan pembelajaran teks resensi atau teks ulasanya itu membantu pembaca untuk mengetahui isi suatu karya, memberikan informasi yang komprehensif tentang suatu karya, memberikan pertimbangan pada pembaca apakah suatu karya tersebut pantas untuk dinikmati atau tidak, memudahkan pembaca dalam memahami hubungan

suatu karya dengan karya lain yang serupa, memberikan pertimbangan bagi pembaca sebelum memutuskan untuk memilih, membeli dan menikmati suatu karya. Selain itu teks resensi mempunyai tujuan resensi diantaranya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan buku yang di resensi atau yang sedang diulas. Serta memberikan gambaran kepada pembaca dan penilaian umum dari sebuah karya secara ringkas. Dan dapat mengetahui bagaimana latar belakang dalam ulasan buku tersebut diterbitkan. Pembelajaran teks resensi termasuk dalam KD 3.16 - 4.16.

Masalah yang muncul di dalam proses belajar mengajar bahwa selama ini guru di sekolah kurang memperhatikan bagaimana siswa memahami materi pelajaran. Kemampuan siswa rendah dalam memahami pelajaran, hal ini dilihat dari Hasil belajar pada materi teks resensi dengan menggunakan model multiliterasi pada siklus 1 diperoleh rata – rata nilai yaitu 68,71 atau dengan siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa atau dengan persentase 80,53 % sementara yang belum mencapai KKM sebanyak siswa 9 atau dengan persentase 18,46 % . Bertolak dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa siklus

1 ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh djaramah. Berdasarkan hasil belajar teks resensi dengan menggunakan model multi literasi pada siklus 2 seluruh siswa telah berhasil mencapai dan melebihi KKM yang sudah ditentukan yakni 80. Dan nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan model multiliterasi mendapatkan nilai rendah, hal ini dapat dilihat dari Hasil penelitian bahwa penggunaan model multiliterasi pada pembelajaran teks resensi. Sebelum dilakukan tindakan nilai rata- rata siswa adalah 61,70 sedangkan KKM yang harus dicapai yaitu 80. Hasil rekapitulasi tersebut diketahui bahwa dari 34 siswa ternyata siswa yang mendapat bentuknya yang berbeda dari yang sudah ada. Bahan ajar ini sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Kartun Dalam Pembelajaran Teks Resensi Kelas XI SMAS. Setia Budi Binjai .”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru masih cenderung kurang bervariasi.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi teks resensi.
3. Perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis video kartun.
4. Kemampuan siswa rendah dalam memahami pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi ada dua masalah yaitu :

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru masih cenderung kurang bervariasi. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku paket, dan lembar kerja siswa. Oleh karena itu perlu media bahan ajar yang baru berupa media bahan ajar berbasis video kartun, agar dapat menciptakan minat dan motivasi belajar pada siswa, siswa tertarik pada materi teks resensi tersebut, pada video kartun ini lebih mempercepat pemahaman siswa.
2. Kemampuan siswa rendah dalam memahami pelajaran, hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang telah disusun tidak tercapai. Ketika ketertarikan siswa akan bahan ajar yang diberikan semakin besar, maka dapat dipastikan bahwa hasil belajar yang dihasilkan akan memuaskan. Maka, dapat dikatakan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung kepada bagaimana cara guru mengajar dan bahan ajar seperti apa yang dipakai dalam pembelajaran.
3. Materi yang dimuat dalam video kartun adalah materi teks resensi Kelas XI SMA pada KD 3.16 Membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi. Dan KD 4.16 Menyusun sebuah resensi dengan memerhatikan hasil perbandingan beberapa teks resensi.
4. Pengembangan bahan ajar berbasis video kartun dalam pembelajaran

teks resensi ini hanya sampai pada uji kelayakan ke guru saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang akan dibahas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berbasis video kartun dalam pembelajaran teks resensi Siswa Kelas XI SMA Swasta Setia Budi Binjai?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan bahan ajar berbasis video kartun dalam pembelajaran teks resensi Siswa Kelas XI SMA Swasta Setia Budi Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis video kartun dalam pembelajaran teks resensi Siswa Kelas XI SMA Swasta Setia Budi Binjai.
2. Mengetahui kelayakan penggunaan bahan ajar berbasis video kartun dalam pembelajaran teks resensi Siswa Kelas XI SMA Swasta Setia Budi Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung salah satu teori yaitu tentang teks resensi dengan menggunakan bahan ajar berbasis video

kartun.

2. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, dan Sebagai pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk panduan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas bagi guru dan murid.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata. Serta sebagai bahan kajian dalam meneliti agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang focus pengembangan bahan ajar.
2. Bagi Siswa, membantu siswa untuk memahami materi pelajaran teks resensi dengan cara melalui memberikan bahan ajar berbasis video kartun, karena materi pelajaran di multimediasikan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan penggunaan bahan ajar yang penuh dengan gambar menarik akan menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun belajar sendiri di rumah.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan untuk memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video kartun dalam pembelajaran teks resensi

sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah tersebut. Dan menentukan bahan ajar yang layak dan sesuai untuk mendukung pembelajaran di sekolah agar siswa menyenangi mata pelajaran bahasa Indonesia.

4. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan sebagai suatu perbaikan dalam kualitas pembelajaran teks resensi di kelas dengan menggunakan bahan ajar berbasis video kartun dan dapat memberi acuan dalam menyampaikan materi yang menarik.

