

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa setiap orang berhak untuk menerimanya dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan secara umum berfungsi sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap orang untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan. Sehingga menjadi terdidik sangat penting agar bermanfaat bagi bangsa, dan negara.

Pendidikan berhubungan dengan perubahan kebudayaan yang terjadi setiap hari. Perubahan ini selalu dianggap sebagai perbaikan sistem pendidikan untuk mempersiapkan masa depan. Pendidikan nasional memiliki visi dan misi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Visi pendidikan nasional adalah untuk mewujudkan masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru yang bertatanankan pada NKRI melalui proses pendidikan. Misi pendidikan nasional terdiri dari tujuan makro, mikro, jangka panjang, dan pendek, dan diharapkan dapat menghasilkan siswa Indonesia yang berintegritas dan mengacu pada NKRI. (Mulyasa, 2017).

Banyak aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu aspek kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh kemajuan ini adalah pendidikan. Misalnya, fasilitas pendidikan semakin memadai dan lengkap, yang jelas dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Peningkatan

teknologi dirasakan oleh banyak orang, baik orang dewasa maupun anak-anak. Saat ini, dunia pendidikan sering bergantung pada teknologi karena dapat membantu pembelajaran.

Teknologi dan informasi selalu berkembang. Teknologi harus digunakan karena manusia adalah makhluk sosial. Adanya teknologi terbaru menandai perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan ini mungkin menguntungkan manusia. Pemanfaatan teknologi di antaranya dapat membantu pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah dunia pendidikan.

Proses pembelajaran harus mengambil dasar dari elemen-elemen yang ada dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa baik dalam hal sikap maupun pengetahuan. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum 2013 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks.

Kurikulum 2013, yang dicanangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, merupakan revisi dari kurikulum sebelumnya dan mengalami beberapa perubahan. Setiap elemen yang terlibat pasti akan mengalami perubahan, seperti materi. Karena perubahan kurikulum dan kemajuan teknologi, perlu ada penyesuaian antara materi dan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media saat mengembangkan materi adalah salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif.

Pembelajaran di Indonesia sangat beragam, salah satunya adalah bahasa. Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa nasional dalam Bab VII Undang-

undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 33 Ayat 1. Bahasa ini digunakan sebagai bahasa pengantar dalam proses pelaksanaan pendidikan nasional. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahasa memainkan peran penting dalam perkembangan intelektual dan sosial seseorang, dan membantu siswa berhasil dalam belajar di semua bidang studi.

Di jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), kurikulum 2013 terdapat pembelajaran bahasa Indonesia. di mana salah satu materi ilmu pengetahuan berbasis teks adalah teks fabel. Teks fabel adalah jenis karya sastra yang mengangkat hewan sebagai tokoh dan mengajarkan pembaca banyak pelajaran. (Hapsari dan Sumartini, 2016).

Pemilihan materi menggunakan salah satu materi yang terdapat pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII kurikulum 2013, yaitu materi fabel yang terdapat pada KD 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Pada materi yang digunakan guru, masih belum memenuhi indikator KI 3.16.1 yaitu struktur kebahasaan yang digunakan pada teks fabel, yang terdapat dalam materi hanya struktur teks fabel/legenda saja. kemudian Indikator KI 4.16.1 yaitu teknik penggambaran tokoh pada teks fabel, tidak terdapat dalam materi yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yaitu ibu Ruselna, S.Pd. beliau mengatakan selama melakukan proses belajar mengajar di kelas hanya

memanfaatkan buku cetak yang dipublikasi oleh kemendikbud dan media televisi. Materi teks fabel yang terdapat dalam buku cetak dianggap kurang memadai untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa selama pembelajaran, sehingga hal ini berdampak kepada siswa yang kurang bisa memahami isi materi secara keseluruhan sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang sudah ditentukan. Media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran kurang bervariasi, hal ini mengakibatkan siswa jenuh dalam pembelajaran teks fabel.

Berdasarkan masalah yang terjadi, perlu dibuat suatu inovasi pembelajaran baru di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan memanfaatkan teknologi. Peneliti menemukan sebuah ide untuk mengembangkan sebuah materi ajar berbentuk video yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. Media *CapCut Video Editing* merupakan media interaktif yang dapat digunakan sebagai satu inovasi baru dalam pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Dengan adanya media interaktif berisi video pembelajaran siswa tidak akan merasa jenuh dalam belajar karena tidak hanya memanfaatkan buku cetak saja.

Penelitian terdahulu yang memiliki konsep yang sama adalah penelitian dari Firmansah, dkk. (2021) berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Materi Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo.” Dari penelitian ini di dapatkan hasil bahwa video pembelajaran dengan aplikasi capcut layak untuk diterapkan dan pembelajaran terasa lebih interaktif serta video yang dihasilkan dapat digunakan siswa kapan saja. Video pembelajaran dengan aplikasi capcut juga menarik karena

didalam video ditambahkan dengan musik yang membuat siswa tidak bosan dalam pelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh Hidayat dan Prasetyoningsih (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Mataram Tempursari Kabupaten Lumajang.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media video pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di samping buku atau bahan ajar dari gurunya.

Penelitian dengan menggunakan media yang sama, juga dilakukan oleh Salahuddin dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi capcut layak digunakan dan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi puisi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing di Kelas VII SMP”. Diharapkan penelitian ini bisa diterapkan pada saat proses pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami konsep materi pembelajaran dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

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

- 1) Pembelajaran teks fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku cetak dan media televisi.
- 2) Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran di kelas.
- 3) Pembelajaran masih kurang efektif karena belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.
- 4) Materi ajar belum memenuhi indikator yang terdapat pada RPP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tidak semua masalah tersebut dapat dibahas. Di samping keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki agar pembahasan lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ingin diketahui, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media *Capcut Video Editing* kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang mengenai batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana proses pengembangan materi teks fabel berbantuan media *CapcutVideo Editing* di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan ?
- 2) Bagaimana bentuk produk pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media *CapCut Video Editing* di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?

- 3) Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan media *Capcut Video Editing* terhadap materi teks fabel di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan materi teks fabel berbantuan media *Capcut Video Editing* di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
- 2) Bagaimana bentuk Produk Pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media *CapCut Video Editing* di kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
- 3) Untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Capcut Video Editing* terhadap materi teks fabel di kelas VII SMP.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya mengenai pengembangan media interaktif berbasis *video editing* pada teks fabel di SMP, serta diharapkan bisa menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran bahasa indonesia di SMP.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam proses pembelajaran secara langsung dilapangan serta menjadi satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

c. Bagi guru

Dapat menciptakan inovasi baru untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, diharapkan guru mampu menciptakan sebuah materi ajar yang sudah memenuhi indikator yang telah ditentukan.