

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan virus Covid-19 telah mengganggu keberlangsungan kehidupan manusia. Virus tersebut kali pertama diidentifikasi di China pada 31 Desember 2019. Kasus pertama Covid-19 terdeteksi pada tanggal 8 Maret 2020 yang menginfeksi dua orang WNI dilansir dari Covid19.id (2019). Virus ini membuat banyak sektor terkena dampaknya mulai dari bidang ekonomi, sosial, kesehatan, bahkan pendidikan sekali pun. Berbagai upaya telah dikeluarkan oleh pemerintah untuk memutus penyebarannya seperti penerapan *social distancing*, gerakan memakai masker, hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Dikutip dari laman Covid19.id (2019) *social distancing* merupakan tindakan menjaga jarak untuk mengurangi interaksi dengan orang terinfeksi Covid-19. Lebih lanjut lagi, Kemenkopmk.go.id (2019) memberikan definisi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai pembatasan kegiatan yang melibatkan banyak orang dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi covid-19. Adapun pembatasan tersebut juga dilakukan guna mencegah kemungkinan menyebarnya virus covid-19.

Dalam pendidikan dampak dari pemberlakuan protokol kesehatan tersebut adalah perubahan model pembelajaran menjadi berbasis daring.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud), Nadiem Anwar Makarim, telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) untuk memberlakukan pembelajaran daring di Indonesia.

Pembelajaran jarak jauh (daring) mengharuskan guru memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran sendiri memiliki makna sebagai proses pengolahan suatu informasi menjadi komunikasi yang dilaksanakan oleh guru, peserta didik, dan sumber belajar. Komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan atau media pembelajaran yang baik. Pesan yang dikomunikasikan dalam pembelajaran merupakan pesan/catatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang disampaikan oleh guru atau fasilitator sebagai sarana komunikasi. Agar pembelajaran berjalan dengan baik maka diperlukan media pembelajaran.

Yulianti & Pustito (2018) mengatakan media merupakan sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh pengajar atau sumber pesan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, sehingga gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sejalan dengan hal tersebut, Daryanto (2013) menyatakan media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Dari uraian

sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik agar pesan dapat diterima dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Musfiqon (dalam Alfiani,dkk. 2018) fungsi media pembelajaran yaitu; 1) meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran, 2) meningkatkan gairah belajar siswa, 3) meningkatkan minat dan motivasi belajar, 4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, 5) mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, 6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, 7) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan majunya teknologi. Lebih lanjut lagi Rahmayanti (2015) menyatakan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi di abad ke-21 tidak hanya menuntut guru sebagai pengajar saja, melainkan lebih kepada bagaimana guru menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan demokratis serta tantangan penggunaan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar. Namun, kenyataannya masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Padahal pada masa pandemi ini keberadaan teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Baturiti penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X sudah diterapkan tetapi media pembelajaran yang

digunakan kurang menarik sehingga interaksi antara siswa dengan guru tidak tercipta dengan baik. Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung berpengaruh pada pemahaman siswa. Meskipun siswa dituntut lebih aktif dan kini sumber belajar sudah banyak tersedia namun fungsi guru sebagai fasilitator dan pengarah juga diperlukan dalam pembelajaran. Tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru membuat pemahaman siswa diragukan. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis hendak mengujicobakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu Mentimeter sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X.

Mentimeter merupakan *software* presentasi yang memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan. Aplikasi tersebut dibuat oleh Johnny Warstrom pada tahun 2014. Adapun kantor pusatnya berada di Stockholm, Swedia. Mentimeter adalah aplikasi yang digunakan untuk para audiens agar berpartisipasi dalam presentasi interaktif. Hampir sama halnya dengan platform Google Form, Quiziz, Kahoot dan lain sebagainya. Platform Mentimeter juga dapat digunakan untuk membuat *quis*, *polling*, tanya jawab, *voting*, *brainstorming* sebelum materi atau kegiatan lainnya. Mentimeter dikembangkan berbasis web yang dapat diakses dari mana saja secara *online* melalui android, komputer, ipad, laptop dan lain sebagainya yang memiliki layanan web browser.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Desi Rahmania Zulfa pada tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19” berhasil membuktikan terdapat

perbedaan pada pemahaman materi Bahasa Arab untuk kelas yang memakai media Mentimeter dengan kelas yang mengenakan media konvensional. Pada penelitian ini akan mengujicobakan Mentimeter sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran diperkirakan memiliki potensi untuk mengubah lingkungan kelas menjadi lebih interaktif dan menarik. Melalui aplikasi ini guru juga dapat menilai pemahaman siswa secara cepat dan memberikan umpan balik yang sesuai. Mentimeter juga sangat mudah untuk diakses.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengujicobakan aplikasi Mentimeter sebagai media pembelajaran daring pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Baturiti serta menguji efektivitasnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran daring yang dilaksanakan tidak mengandung unsur yang utuh, seperti pembuka, inti, dan penutup.
2. Pembelajaran di kelas tidak menyenangkan.
3. Guru kesulitan menemukan media pembelajaran yang interaktif.
4. Aplikasi Mentimeter belum digunakan dalam pembelajaran.
5. Pembelajaran melalui WA belum sepenuhnya efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah, penelitian ini memerlukan pembatasan masalah supaya permasalahan yang hendak dianalisis sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun pembatasan pada masalah yang dibuat yaitu :

1. Aplikasi Mentimeter belum digunakan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran dengan menggunakan WA belum sepenuhnya efektif.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Baturiti menggunakan aplikasi Mentimeter?
2. Bagaimanakah efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Baturiti menggunakan aplikasi Mentimeter?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Baturiti menggunakan aplikasi Mentimeter.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Baturiti menggunakan aplikasi Mentimeter.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang penggunaan media dalam pembelajaran, terutama penggunaan Mentimeter.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terkait prosedur penggunaan Mentimeter sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

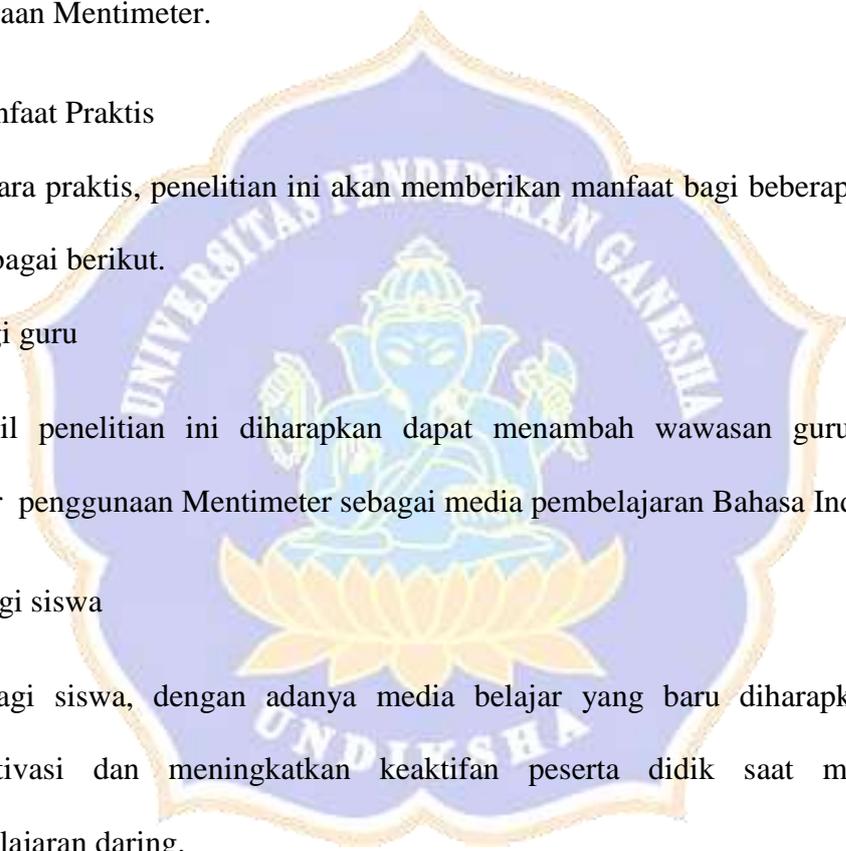
b. Bagi siswa

Bagi siswa, dengan adanya media belajar yang baru diharapkan bisa memotivasi dan meningkatkan keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran daring.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan Mentimeter dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien..

d. Bagi peneliti lain



Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan atau referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya. Tidak hanya itu, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti lain sebagai bahan bandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

