

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pembukaan UUD 1945, tercantum bahwasanya salah satu tujuan bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Guna mencerdaskan kehidupan bangsa, dapat ditempuh melalui jalur pendidikan, baik pendidikan formal, pendidikan non-formal, ataupun informal. Pendidikan tidak hanya sekadar belajar membaca dan menghitung saja, namun pendidikan merupakan suatu proses mengubah tingkah laku. Pendidikan memiliki definisi proses mengubah sikap serta tata laku seseorang ataupun kelompok orang guna mendewasakan manusia melalui pengajaran serta latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Hidayat & Abdillah, 2019: 23). Pendidikan berperan penting pada kehidupan tiap individu guna menyelesaikan tantangan masa depan yang penuh persaingan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar serta terencana sebagai proses pendewasaan diri siswa. Dalam proses pendewasaan tersebut segala bakat, minat dan potensi akan dikembangkan. UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mencantumkan bahwasanya pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mengarahkan siswa dengan aktif mengembangkan potensi diri guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Oleh karena itu, pendidikan di media sedemikian rupngkatkan mutu serta

prestasi peserta didik. Pendidikan akan tercermin melalui kualitas diri seseorang. Semakin baik pendidikan, semakin baik pula kualitas diri yang dipancarkan.

UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 mencantumkan bahwasanya tujuan akhir penyelenggaraan pendidikan (nasional) yakni meningkatkan kualitas SDM. Hidayat & Abdillah, (2019: 23) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah faktor penting pada pendidikan dikarenakan tujuan pendidikan adalah arah yang hendak diraih. Pada penyelenggaraannya, pendidikan tidak terlepas dari tujuan pendidikan itu sendiri. Hal tersebut tercermin pada penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Sehingga, untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tentu saja perlu usaha yang maksimal. Pendidikan dan pembelajaran harus mencerminkan proses yang berkualitas untuk siswa.

Pembelajaran itu sendiri dirancang dengan baik serta menarik, supaya tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Pembelajaran bertujuan menghasilkan belajar, karena itu situasi eksternal yang harus dirancang sedemikian rupa guna mendukung proses internal pada tiap peristiwa belajar, (Yuberti, 2014: 13).

Saat ini teknologi sudah berkembang dengan sangat maju, hal tersebut serupa dengan perkembangan teknologi pendidikan. Berkembangnya teknologi pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik. Tenaga pendidik harus siap mengubah konsep berpikir dan mengikuti konsep perkembangan teknologi pendidikan. Guru harus siap mengubah konsep pendidikan konvensional ke dalam konsep pendidikan yang lebih modern.

Indonesia, bahkan dunia, saat ini sedang dilanda bencana dengan mewabahnya Virus Corona (Covid-19). Dengan adanya wabah tersebut, segala sektor, mulai dari pertanian, pariwisata hingga pendidikan merasakan dampak

buruknya. Dengan adanya pandemi, pemerintah Indonesia meminta segala kegiatan formal dilakukan dari rumah. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dari rumah disebut pembelajaran daring (*E-Learning*) atau pembelajaran jarak jauh. Isman (dalam Yolandasari, 2020: 2) memaparkan pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet pada proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nisam & Junaedi, (2020: 6) menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh secara daring merupakan pembelajaran jarak jauh dengan pengantaran bahan ajar serta interaksi menggunakan perantara teknologi internet. Sehingga, keberlangsungan pembelajaran daring tidak terlepas dari infrastruktur internet selaku teknologi utama. Jadi pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara dalam jaringan yang memanfaatkan teknologi serta internet.

Beragam tantangan bermunculan mengiringi pelaksanaan kegiatan belajar daring (belajar dalam jaringan), khususnya dari pihak tenaga pendidik serta siswa. Adanya perubahan total membuat dibutuhkan adaptasi lingkungan belajar guna memastikan siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna dengan tujuan mendapat cara terefektif sehingga manfaat pembelajaran dapat dirasakan dengan maksimal. Pembelajaran daring menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik. Tenaga pendidik perlu menyiapkan materi dan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Susanto & Akmal, 2019: 37), media pembelajaran merupakan alat serta bahan untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya radio, televisi, koran, buku, majalah, serta lain sebagainya. Media pembelajaran sangat berperan penting demi kelancaran keberlangsungan pembelajaran.

Media pembelajaran jarak jauh atau *e-Learning* memberi dampak positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia apabila digunakan dengan maksimal oleh guru dan siswa. Menurut Rohman (2016), terdapat beberapa manfaat dari *e-learning*, antara lain, (1) *e-learning* dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran serta membuat biaya studi lebih ekonomis, (2) *e-learning* memberi kemudahan interaksi antar siswa dengan bahan materi, (3) siswa dapat berbagi informasi serta mengakses bahan-bahan belajar kapan saja. Hal tersebut membuat siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik. Adanya *e-learning* membuat siswa tidak hanya dapat belajar secara formal di dalam kelas saja, namun siswa juga dapat mengembangkan proses pengetahuannya di luar jam formal pembelajaran di dalam kelas. Dengan bantuan kemajuan teknologi komputer serta jaringan, siswa dapat dengan aktif terlibat pada proses pembelajaran.

SMAN 1 Kintamani merupakan SMA yang terletak di Kabupaten Bangli, tepatnya di Kecamatan Kintamani. Semenjak adanya himbuan dari pemerintah untuk belajar dari rumah, SMAN 1 Kintamani juga menerapkan belajar daring. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran, yaitu siswa dituntut untuk mampu memahami materi bahasa Indonesia yang memiliki banyak aspek, mulai dari menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Pemilihan media yang kurang relevan akan menimbulkan ketidakpahaman siswa terhadap materi. Untuk itu, pemanfaatan media interaktif dirasa sangat mampu menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Di sinilah peran guru untuk lebih jeli memilih media pembelajaran *e-learning* yang interaktif. Banyak media pembelajaran *e-learning* yang bisa dipilih oleh guru, namun tidak banyak media pembelajaran yang bersifat

interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yakni *Mentimeter*. *Mentimeter* sendiri sudah diterapkan di SMAN 1 Kintamani . Rosidah (2020), menyatakan:

Mentimeter adalah alat untuk pembelajaran jarak jauh dalam bentuk *software* presentasi yang mudah diaplikasikan. *Mentimeter* dapat diaplikasikan untuk bermain *games* cerdas cermat, media presentasi *online*, dan *quiz* interaktif guna mengevaluasi pemahaman peserta didik terkait materi pelajaran. Adanya *background* dan latar yang menarik membuat media pembelajaran tersebut mampu menarik minat siswa pada proses pembelajaran.

Kelebihan dari media *Mentimeter* ialah pembelajaran akan lebih interaktif serta menarik untuk siswa yang membuat materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Selain berbentuk kuis, *Mentimeter* juga dapat digunakan untuk membuat sarana presentasi yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

Terdapat empat penelitian sejenis yang pernah diteliti sebelumnya. Penelitian tersebut tentu saja mempunyai persamaan serta perbedaan terhadap penelitian yang sedang dirancang.

Penelitian pertama yakni penelitian Mahzanah (2018). Simpulan penelitian ini, yaitu keefektifan yang signifikan terhadap penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pangkep. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini yakni sama-sama meneliti efektivitas media pembelajaran. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian oleh Mahzanah (2018) dan penelitian yang peneliti rancang. Penelitian Mahzanah menggunakan peserta didik kelas XI SMA N 3 Pangkep sejumlah 23 peserta didik sebagai subjek penelitian, adapun subjek penelitian ini yakni siswa serta guru bahasa Indonesia kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. Perbedaan kedua yakni pada media yang digunakan. Penelitian

Mahzanah (2018) menggunakan media audiovisual, sedangkan penelitian yang dirancang peneliti menggunakan *Mentimeter*. Selain itu, Mahzanah (2018) meneliti seberapa efektif media audiovisual dalam pembelajaran menyimak siswa, sedangkan penelitian yang dirancang peneliti yaitu meneliti seberapa efektif *Mentimeter* dalam materi teks negosiasi.

Penelitian kedua adalah penelitian **Nadillah (2020)**. Persamaan penelitian tersebut dan penelitian ini yakni sama-sama meneliti efektivitas media pembelajaran. Terlepas dari persamaan tersebut, terdapat beberapa perbedaan penelitian oleh **Nadillah (2020) dengan penelitian yang dirancang. Perbedaan yang pertama dilihat dari media pembelajaran yang digunakan. Penelitian oleh Nadillah (2020) menggunakan Youtube sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dirancang menggunakan media Mentimeter. Perbedaan selanjutnya terdapat pada subjek penelitian, penelitian Nadillah (2020) yakni peserta didik kelas X MIPA 1 dan kelas X MIPA 2 Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. Adapun subjek penelitian ini yakni siswa serta guru bahasa Indonesia kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.**

Penelitian ketiga adalah penelitian Zulfa (2021). Simpulan dari penelitian ini yakni adanya korelasi positif antara penggunaan media *Mentimeter* dan pemahaman materi bahasa Arab peserta didik kelas IX MTsN 9 Bant. Penelitian oleh Zulfa (2021) mempunyai persamaan terhadap penelitian ini, yakni sama-sama meneliti seberapa efektif media *Mentimeter* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain terdapat persamaan, tentu penelitian Zulfa (2021) memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang dirancang. Perbedaan pertama dilihat dari subjek penelitian. Penelitian Zulfa (2021) memilih peserta didik kelas III SDN Selomoyo Magelang

TA 2020/2021 sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang akan dirancang memilih guru dan siswa kelas X SMAN 1 Kintamani sebagai subjek penelitian. Selain subjek penelitian, bidang materi yang dibahas juga berbeda. Penelitian Zulfa (2021) mengkaji bidang bahasa Arab, sedangkan penelitian yang dirancang mengkaji bidang bahasa Indonesia. Perbedaan yang terakhir dapat dilihat dari tempat pelaksanaan. Penelitian Zulfa (2021) bertempat di MTsN 9 Bantu, sedangkan penelitian yang dirancang bertempat di SMAN 1 Kintamani. Penelitian sejenis keempat dari Larasati (2020). Tentu penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti rancang memiliki persamaan serta perbedaan. Persamaan penelitian Larasati (2020) dan penelitian ini yakni sama-sama menerapkan media pembelajaran serta metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun perbedaannya yakni penelitian Larasati (2020) menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dan penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Mentimeter*. Selain itu penelitian Larasati (2020) memilih kelas VIII SMPN 2 Seririt, sedangkan penelitian yang peneliti rancang memilih siswa kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.

Mengacu pada pemikiran serta sumber-sumber terkait, penelitian berjudul “Efektivitas *Mentimeter* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani” sangat menarik serta penting untuk dilaksanakan dengan tujuan melengkapi penelitian yang ada serta menambah strategi pengelolaan kelas pada proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni.

1. Kegiatan pembelajaran dengan media membuat peserta didik sangat aktif.
2. Guru mengajar menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Kegiatan pembelajaran dengan media mampu mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.
4. Peserta didik merasa lebih senang belajar menggunakan media.
5. Belum pernah ada yang melaksanakan kajian penggunaan *Mentimeter* ini dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
6. Belum pernah ada yang melaksanakan kajian penggunaan *Mentimeter* ini di SMAN 1 Kintamani .

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dikaji dengan batasan guna mendapatkan hasil yang terarah serta maksimal. Guna terhindar dari pelebaran pokok masalah serta memudahkan pembahasan, peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikaji yakni *Mentimeter*.
2. Materi pembelajaran yang dikaji terbatas pada materi teks negosiasi kelas X pada pokok bahasan KD 3.11 dan KD. 4.11
3. *Mentimeter* yang digunakan oleh guru memuat materi pembelajaram teks negosiasi dengan KD 3.11: Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan,

penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. KD 4.11: Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

1.4 Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan permasalahan tersebut, masalah penelitian ini diantaranya.

1. Bagaimana penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?
2. Apakah *Mentimeter* terbukti lebih efektif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?
3. Apa saja faktor-faktor penghambat serta pendukung penggunaan *Mentimeter* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni.

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan *Mentimeter* pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.
2. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan *Mentimeter* pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.
3. Mendeskripsikan faktor-faktor penghambat serta pendukung *Mentimeter* pada materi teks negosiasi di kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoretis serta praktis pada bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menyumbangkan teori pembelajaran bahasa, khususnya yang berkenaan dengan pemanfaatan *Mentimeter* dalam materi teks negosiasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, selaku solusi dari kendala pada pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan) bahasa Indonesia. Diharapkan pula, penelitian ini dapat membangkitkan semangat belajar di tengah-tengah pandemi.
- b. Untuk guru, dapat membantu untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan efektif dengan menggunakan media *e-learning Mentimeter*.
- c. Untuk sekolah, selaku bahan pertimbangan guna memberi peningkatan efektivitas pembelajaran jarak jauh secara daring pada situasi pandemi serta cara belajar yang lebih interaktif dengan pemanfaatan media *e-learning Mentimeter*.
- d. Untuk peneliti lainnya, selaku sumber tambahan untuk penelitian-penelitian serupa di kemudian hari. Ditemukannya teori terkait penelitian ini diharapkan mengembangkan minat peneliti lainnya untuk meneliti hal serupa dengan konsep yang berbeda sesuai fenomena di lapangan agar mendapatkan teori yang lebih mendalam.