

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sudah menginjak era revolusi industri 4.0. Teknologi menjadi hal yang terpenting pada masa ini. Kita bisa melihat bahwa perkembangan teknologi di dunia pada tahun 2011 sudah memasuki era revolusi industri. Di negara Indonesia, perkembangan teknologi di era ini mulai diresmikan pada awal April tahun 2018 ditandai dengan munculnya “Making Indonesia 4.0” oleh Presiden Joko Widodo. (Kompas.com, 2019). Era revolusi industri ini di dalamnya terdapat sesuatu yang mengolaborasikan teknologi *cyber* dan teknologi otomatisasi yang penerapannya berfokus pada teknologi tanpa membutuhkan sumber daya manusia yang ada pada proses penggunaannya.

Di Indonesia perkembangan teknologi bukan hanya berpengaruh terhadap bidang ekonomi saja, namun juga pada sumber daya manusia. Mengingat pada era revolusi industri sekarang sangat menekankan teknologi maka setiap orang akan berlomba-lomba untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian mereka supaya tetap bisa bertahan dengan tuntutan pada era revolusi industry 4.0. Mengingat hal tersebut, untuk meningkatkan sumber daya manusia, dunia pendidikan pun juga memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan di Indonesia pun terus meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik.

Perkembangan teknologi memengaruhi kemajuan dalam peningkatan pendidikan sebab perkembangan teknologi adalah suatu faktor untuk memenuhi tujuan pendidikan yang efisien dan efektif. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menuatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar terwujudnya suasana belajar serta proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Depdiknas, 2003). Pendidikan menuntut siswa agar meningkatkan potensi diri dalam menjalani tantangan zaman serta perkembangan IPTEK. Tantangan tersebut dihadapi oleh siswa merujuk kepada perkembangan teknologi revolusi 4.0. Untuk bisa mengikuti setiap perkembangan zaman serta IPTEK yang ada, dibutuhkan sarana yang bisa membantu proses pemahaman yang lebih kreatif dan aktif untuk siswa.

Pentingnya media yang sangat berperan karena proses belajar mengajar bisa berlangsung tanpa adanya media yang tepat. Daryanto (2010: 8) mengemukakan bahwa pada proses belajar, media menjadi pembawa informasi dari guru kepada siswa. Media yang dipakai dalam proses belajar mengajar menjadikan sebuah alat dalam membantu proses pembelajaran, sehingga sebaiknya media yang dipakai juga bisa memberi pemahaman dan kejelasan kepada siswa. Selain memberi pemahaman dan kejelasan kepada siswa, diperlukan juga media kreatif guna membantu tingkat konsentrasi dan menarik minat belajar siswa dalam belajar. Maka dari itu, sangat penting dalam pemilihan media atau sarana pembelajaran yang tepat, sehingga memudahkan guru untuk memberi penjelasan pembelajaran

dan siswa memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran menurut Yaumi (2018:7) yaitu “segala bentuk alat-alat fisik yang dirancang secara terencana guna memberitahukan informasi serta membangun interaksi. Alat-alat fisik yang tersebut seperti benda asli, bahan cetak, audio, visual, audio-visual multimedia dan web”.

Ada banyak media kreatif yang bisa mengembangkan proses pembelajaran, salah satunya adalah media powtoon. Media ini dikenal sebagai sebuah aplikasi video animasi berbasis *online* yang mudah dipakai guru dan siswa serta bisa lebih memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Media ini didesain dengan tampilan video animasi yang menarik dan pemakaian aplikasinya mudah untuk dipakai.

Media powtoon merupakan sarana pembelajaran yang di desain dalam bentuk aplikasi video animasi yang bisa dipakai untuk menjelaskan pembelajaran agar terlihat lebih menarik. Ariyanto (2018) mengemukakan bahwa media powtoon merupakan sebuah program aplikasi online yang biasa dipakai untuk membuat video presentasi dan juga sebagai media pembelajaran

Media powtoon mungkin masih dikatakan asing oleh masyarakat karena aplikasi ini masih jarang dipakai dan dikenal oleh masyarakat. Media aplikasi powtoon memiliki keunggulan sebagai media yang mudah dipakai karena dalam penggunaan media aplikasi powtoon, tidak membutuhkan keterampilan yang khusus dan langkah-langkah di dalamnya tidak begitu rumit, seperti aplikasi lain. Media aplikasi powtoon efektif dipakai dalam pengajaran disekolah, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sering dinilai sebagai pelajaran yang

membosankan sehingga media ini diharap bisa menarik tingkat konsentrasi dan daya minat belajar siswa.

Mengingat sekarang siswa kesulitan dalam hal menulis teks drama, aplikasi powtoon bisa menjadi media yang bisa memberi kemudahan terhadap siswa untuk mengerti cara menulis teks drama yang tepat. Hal tersebut sesuai dengan Rini (2018) yang menyebut bahwa pembelajaran di sekolah terdapat beberapa KD yang memberi kesulitan terhadap siswa, adalah yang berhubungan dengan keterampilan menulis meskipun tidak tereksplisit secara jelas pada KD. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada menulis teks drama yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia semester genap kelas XI SMA.

Dalam karya sastra, drama memiliki tujuan, yakni untuk memperlihatkan sebuah gambaran kehidupan yang di dalamnya terdapat emosional dan konflik yang hendak ditampilkan. Pendapat Syukron *et al.*, (2016) mengemukakan pengertian drama adalah karya sastra yang memiliki tujuan dalam mendeskripsikan kehidupan dengan menyampaikan setiap konflik dan emosi dengan gerak serta dialog yang ditampilkan. Dalam pementasan drama sangat dibutuhkan naskah karena dipakai sebagai petunjuk dalam memainkan drama. Muhammad (2018) mengemukakan bahwa drama adalah pernyataan dari keinginan manusia ketika dihadapkan oleh rintangan yang ada pada kehidupannya, perselisihan antar kecenderungan manusia yang sifatnya bertentangan.

Teks drama merupakan pelajaran Bahasa Indonesia yang muncul di SMA kelas XI yakni semester genap. Pembelajaran teks drama sangat penting diajarkan di sekolah karena di dalam teks drama memiliki banyak manfaat, seperti: rasa

percaya diri dan nilai seseorang semakin meningkat, emosi bisa diatur dengan benar, serta pendapat orang lain lebih dihargai serta manfaat yang terakhir ialah dipakai sebagai alat Pendidikan yang tidak membosankan. Pada pembelajaran drama ini diajarkan lewat berbagai media.

Media yang dipakai pada pembelajaran teks drama sangat beragam ditemukan di sekolah, contohnya seperti media elektronik atau media cetak. Pada media elektronik, terdapat banyak blog, *link* serta video di *youtube* yang menyediakan berbagai media dalam pembelajaran teks drama. Saat ini, guru masih sangat minim dalam penggunaan media walaupun beberapa guru sudah memakai media tetapi media yang dipakai masih sangat sederhana serta monoton dan kadang siswa tidak bisa memahami yang dipelajari. Siswa sering merasa jenuh saat belajar yang disebabkan oleh media pembelajaran yang dipakai kurang menarik. Padahal, teks drama termasuk kategori mata pelajaran yang penting untuk diberi di sekolah. Pada saat belajar drama, mengutamakan gestur tubuh, mimik muka serta dialog terkait sastra yang dipentaskan. Pembelajaran drama juga memberi banyak manfaat, seperti: meningkatkan pengetahuan dan budaya, membantu siswa dalam hal keterampilan berbahasa, menunjang pembentukan karakter dan watak serta sebagainya. Maka dari itu, begitu penting dalam menetapkan media sebagai sarana pembelajaran yang tepat, terkhusus pembelajaran teks drama. Berdasarkan penelitian Deliviana (2017), dinyatakan bahwa media yang layak dipakai sebagai media yang interaktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif yakni media video animasi. Sama halnya dengan pendapat Ernalida, *et al* (2018), yang mengemukakan media pembelajaran *powtoon* bisa memudahkan siswa untuk memahami materi karena

materi tersebut dibuat semenarik mungkin. Selain itu, Lativa Qurrotaini (2020) juga berpendapat bahwa media video ini sangat cocok dikategorikan menjadi salah satu media yang mudah dipakai pada saat pembelajaran jarak jauh.

Mengingat pentingnya pembaharuan dalam memakai media pembelajaran yang kreatif dan alternatif untuk mendukung proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, terkhusus teks drama, peneliti ingin meneliti media pembelajaran yang dipakai berbasis animasi powtoon pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menemukan salah satu sekolah di daerah Tabanan tepatnya di SMA Negeri 2 Tabanan yang sudah memakai media video ini sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Powtoon dalam pembelajaran teks Drama di SMA Negeri 2 Tabanan” patut untuk dilaksanakan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Terdapat beberapa identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Berkembangnya media kreatif secara online seperti media video animasi memengaruhi pembelajaran di sekolah.
2. Siswa kurang menggemari pembelajaran tanpa memakai media.
3. Siswa cenderung lebih menyukai pelajaran dengan memakai media video animasi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Batasan penelitian berfokus pada prosedur penggunaan dan respons siswa terhadap media video animasi powtoon pada pembelajaran teks drama di SMA Negeri 2 Tabanan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang, bisa dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur penggunaan media video animasi powtoon dalam pembelajaran teks drama di SMA Negeri 2 Tabanan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media video animasi powtoon dalam pembelajaran teks drama di SMA Negeri 2 Tabanan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur dan respons siswa dalam penggunaan media video animasi powtoon dalam pembelajaran teks drama di SMA Negeri 2 Tabanan.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini berguna sebagai ilmu pengetahuan, terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia, serta menambah wawasan serta mengembangkan tingkat kemampuan siswa dalam penulisan teks drama.

Pada penelitian ini juga bisa dipakai untuk menjadikan acuan oleh peneliti yang lain saat melaksanakan penelitian lanjutan secara relevan.

### 1. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa dipakai untuk penyempurnaan dalam memakai media video animasi powtoon dalam pembelajaran teks drama yang kreatif dan juga sebagai referensi dalam kerja kelompok siswa.

#### b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dipakai untuk referensi pada penelitian selanjutnya, terkhusus penggunaan media video animasi powtoon pada pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik materi pembelajaran.

