

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sistem pendidikan, salah satu komponen terpenting ialah kurikulum. Kurikulum adalah inti dari proses pendidikan. Kurikulum merupakan suatu perangkat pelaksanaan, pengatur tujuan dan isi dari bahan pengajaran serta cara mencapai tujuan pendidikan tersebut. Kurikulum 2013 dihadirkan untuk membangun siswa yang siap menghadapi perkembangan zaman di masa mendatang dibutuhkan keterampilan-keterampilan yang mendasar untuk dimiliki, di antaranya adalah keterampilan dalam berpikir kritis.

Selama ini, hampir di sebagian besar sekolah proses pembelajaran yang terjadi cenderung pada pembelajaran berpusat pada guru. Model pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran sebenarnya sudah tidak relevan lagi diterapkan pada saat ini terlebih lagi pada Kurikulum 2013 yang menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi lapangan yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Padang Tualang. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang ada masih bersifat konvensional yaitu suatu model pembelajaran yang didominasi oleh guru, sementara siswa hanya menyimak secara pasif materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok yang harus dipelajari siswa selama di sekolah. Pada kurikulum 2013, pembelajaran bahasa

Indonesia merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar siswa dengan menjadikan Bahasa sebagai sebuah ilmu pengetahuan. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia memfokuskan pembelajaran berbasis teks. Banyak jenis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya ialah teks iklan. Teks iklan merupakan media promosi yang efektif untuk memasarkan berbagai produk atau jasa kepada konsumen dengan jangkauan yang luas. Teks iklan diterapkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kelas VIII semester I.

Dalam RPP kelas VIII semester I terdapat pada kompetensi inti mengenai teks iklan yakni KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi dasar mengenai teks iklan yakni kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar, 4.3 Menyimpulkan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber, 3.4 Menelaah pola penyajian dan kebahasaan teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar, 4.4 Menyajikan gagasan, pesan, ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis. Adapun tujuan dari pembelajaran yakni mengidentifikasi isi dan unsur-unsur yang terdapat pada iklan,

slogan, atau poster, menyimpulkan isi teks iklan, slogan, dan poster, menganalisis langkah-langkah penulisan iklan, slogan atau poster, menulis iklan, slogan, atau poster berdasarkan konteks yang telah dirumuskan, serta mempresentasikan iklan, slogan dan poster yang ditulis dengan berbagai variasi.

Kegiatan belajar mengajar pada materi teks iklan kelas VIII semester I di SMP Negeri 2 Padang Tualang dilaksanakan oleh pendidik dengan memanfaatkan Buku teks kelas VIII, Buku LKS (Lembar Kerja Siswa), serta majalah/koran sebagai media pembelajaran. Pada awal pandemi, kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 2 Padang Tualang dilaksanakan secara daring, pendidik menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui grup *WhatsApp* dengan memberikan materi dan tugas tanpa adanya diskusi sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan pada pembelajaran sedikit menurun. Bahkan ada siswa yang tidak membaca materi pelajaran dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui grup *WhatsApp*. Setelah *New Normal*, pembelajaran dilaksanakan dengan Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT), selama pembelajaran tatap muka terbatas guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi serta memberikan potongan iklan di media cetak sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran yang mengakibatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VIII yaitu Bapak Hariyono S.Pd, beliau mengemukakan beberapa permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII yaitu pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang digunakan berupa kutipan jenis-jenis teks, sumber belajar terbatas, guru hanya

menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh sekolah, cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas, namun belum ada sumber belajar pendukung lain. Bapak Hariyono S.Pd, juga mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 76. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal serta belum tercapainya KI dan KD pada materi teks iklan. Selain itu, diperoleh informasi bahwa SMP Negeri 2 Padang Tualang memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dengan kondisi baik untuk mendukung proses pembelajaran, seperti *LCD (Liquid Crystal Display)* proyektor, *laptop* yang dimiliki oleh masing-masing guru, dan sumber kelistrikan yang memadai. Namun, fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat banyak perubahan yang terjadi, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut setiap individu untuk menguasai teknologi. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, yaitu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Rusman (2018:143) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Rusman (2017:218) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada

akhirnya dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran dibagi menjadi 2, pertama manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu: 1) menarik perhatian siswa, 2) menyajikan materi lebih nyata sehingga dipahami siswa, 3) membuat suasana belajar menyenangkan, dan 4) lebih cepat dalam menyampaikan materi sehingga waktu yang dibutuhkan tidak banyak. Kedua Manfaat media pembelajaran bagi siswa: 1) membuat siswa memiliki rasa ingin tahu, 2) membuat siswa lebih bersemangat, 3) memudahkan siswa dalam belajar, dan 4) membuat suasana belajar menyenangkan (Suryani, 2018).

Media video menampilkan gerak gambar dan suara yang menarik bagi siswa. Media video adalah media yang memungkinkan audio dapat dikombinasikan dengan gambar yang bergerak secara sekuensial (Setyasto dan Wijayama, 2017). Selain itu, pemakaian media video memberikan gambaran yang nyata dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Rehusisma, Indriwati, dan Suarsini, 2017). Media video sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menghilangkan keterbatasan ruang dan mampu menghadirkan hal-hal yang sulit untuk dihadirkan oleh guru. Pemakaian media video mampu memberikan siswa pengalaman dan pengetahuan serta mampu menanamkan ingatan jangka panjang siswa.

Dipilihnya media pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* karena *Sparkol Videoscribe* adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, dengan karakteristik yang unik. *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik

sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran (Dyah, 2018). *Videoscribe* yaitu sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah animasi yang dapat bergerak secara otomatis. Keunggulan dari *Sparkol Videoscribe* di antaranya yaitu memiliki animasi *visual* yang beragam, tampilan yang menarik, dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi, menjelaskan serta menarik kesimpulan dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari, 2016). Sutrisno (2016) mengatakan keunggulan dari *Videoscribe* adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga motivasi siswa akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media *Videoscribe* adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman siswa. Dalam mendemonstrasikan teks iklan *Videoscribe* mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik dan memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Di antara kelebihan yang lain adalah 1. *Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi (*promotion of public*), 2. *Videoscribe* dapat digunakan untuk kegiatan bisnis *online* (*like marketing bussines*), 3. *Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi guru, dosen, atau media pembelajaran lainnya, 4. *Videoscribe* dapat digunakan untuk peresentasi segala keperluan, misalnya seperti iklan TV. Kelebihan ini tentu sangat sesuai dengan karakteristik dan tujuan dari teks iklan yang bertujuan untuk memasarkan atau mempromosikan suatu produk atau jasa. Tujuan pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan ini adalah sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

kepada peserta didik, sehingga peserta didik pun akan lebih memahami dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *Sparkol Videoscribe* diharapkan dapat membantu guru agar tercapainya KI, KD dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Padang Tualang, sebenarnya sudah layak dibuatkan media pembelajaran karena sudah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung digunakannya sebuah media dalam pembelajaran, yaitu sudah tersedianya komputer dan *LCD*. Namun belum adanya media pembelajaran yang dibuat langsung di SMP Negeri 2 Padang Tualang.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada Materi Teks Iklan Kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan indentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa merasa jenuh.
2. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Sulitnya siswa memahami pembelajaran bahasa Indonesia materi teks iklan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.
4. Kurangnya penggunaan sarana dan prasarana yang tersedia seperti *LCD* proyektor, laptop dan *speaker* dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini, batasan-batasan masalah dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *proyek*, untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks iklan saja, sehingga nantinya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada pengembangan ini *software* yang digunakan adalah *Videoscribe* sebagai pembuatan produk pengembangan media pembelajaran, yang nantinya peneliti difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan video pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada materi teks iklan kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang?
2. Bagaimana kualitas hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada materi teks iklan kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang menurut hasil para ahli, uji perorangan uji kelompok kecil?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tahap-tahap pengembangan video pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada materi teks iklan kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang.

2. Mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada materi teks iklan kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang menurut uji perorangan dan uji kelompok kecil.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang diterima mengarah pada hasil penelitian di antaranya yaitu manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian akan menambah kekayaan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan terkhusus dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Videoscribe*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan evaluasi pada sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia dan juga dapat digunakan menjadi salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk belajar karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran akan semakin menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar atau acuan dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih luas lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis Proyek menggunakan *Videoscribe* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran berbasis proyek ini dikembangkan dengan perangkat lunak (*Software*) *Videoscribe*.
2. Media yang dihasilkan memadukan teks, *image* (gambar diam), *animation* (gambar bergerak), audio, dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Media ini dikhususkan pada materi teks iklan bagi siswa kelas VIII SMP. Gambar-gambar animasi yang ada disesuaikan dengan materi yang dibahas. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara dengan salah satu guru kelas VIII yang ada di SMP Negeri 2 Padang Tualang.

Berdasarkan hasil analisis di lapangan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan

minat belajar siswa untuk lebih aktif di kelas sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Sedangkan untuk guru produk ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya produk ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif dan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dapat menggunakan media tersebut berulang-ulang hingga siswa benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

1. Media video pembelajaran menggunakan *Videoscribe* dikembangkan untuk memfasilitasi siswa, pembelajaran tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
2. Video pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks iklan, mampu membuat siswa aktif dan interaktif di dalam kegiatan pembelajaran. Media ini lebih efisien dilihat dari beberapa sudut pandang dibandingkan media dasar lainnya, dengan menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, suara, dan video dapat menghasilkan kondisi belajar yang positif dan bermanfaat bagi siswa.
3. Siswa serta pendidik dapat menggunakan media video pelajaran teks iklan ini di mana pun dan kapan pun, sesuai dengan keinginan. Video pembelajaran juga dapat diputar berulang kali.

2. Keterbatasan Pengembangan

1. Produk ini dibuat karena adanya penelitian ini dan hanya menghasilkan video pembelajaran saja, hingga penilaian yang dilakukan hanya pada penilaian kevalidan.
2. Video pembelajaran ini pengembangannya mengacu pada karakteristik siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang. Oleh karena itu produk yang dihasilkan memang diperuntukan bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Tualang.

1.10 Defenisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, penelitian menganggap memerlukan definisi istilah untuk membatasi istilah-istilah berikut ini.

1. Pengembangan ialah langkah yang dipakai dalam penelitian untuk menciptakan media, perangkat, atau sarana pendidikan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.
2. Media pembelajaran sebuah sarana yang digunakan pendidik untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.
3. *Videoscribe* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat membuat media pembelajaran berupa video animasi dari rangkain gambar, teks, dan suara yang disusun menjadi sebuah video pembelajaran.
4. Model pengembangan ADDIE merupakan model atau kerangka pengembangan yang memiliki keunikan prosedural pada setiap tahapan dan fase pengembangan produk. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama

yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Penerapan), 5) *Evaluation* (Evaluasi).

