

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pendidikan merupakan jalan yang harus dilalui oleh individu ketika menuntut ilmu di sekolah. Pendidikan mampu mengubah individu dari tidak tahu menjadi tahu serta meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan individu menghadapi realita dunia. Selain itu, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang biasa dilakukan di lembaga formal yang terikat dengan aturan-aturan di dalamnya; seperti, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi. Di dalam instansi-institusi tersebut terjadilah proses pembelajaran, yang memberikan ilmu pengetahuan baru tentang suatu hal yang belum diketahui.

UNDIKSHA

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru. Pembelajaran bukan hanya tindakan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga interaksi antara peserta didik dengan materi yang dihadapinya sehingga terjadi perubahan perilaku yang bersifat permanen. Pembelajaran adalah bentuk komunikasi serta terjadi dengan cara khusus, maka sebuah media menduduki tempat yang begitu penting dan salah satu bagian penting pada proses pembelajaran (Daryanto, 2010:7). Dalam penengertian kontek pendidikan, guru biasanya berusaha mengajar supaya peserta didik dapat belajar menguasai isi pelajaran demi mencapai suatu objektif yang ditentukan. Pembelajaran berlaku apabila suatu pengalaman secara realitanya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah. Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang diarahkan sebagai alat komunikasi baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Selama ini pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan. Terlalu banyak bacaan serta cara guru mengajar yang monoton membuat siswa bosan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Berdasarkan kurikulum 2013 tingkat SMK/MA pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X, terdapat empat teks yang dipelajari oleh siswa, salah

satunya adalah teks negosiasi. Negosiasi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Saat menyelesaikan masalah, terkadang muncul perbedaan pendapat dengan lawan bicara. Salah satu cara untuk menyatukan perbedaan pendapat adalah dengan melakukan negosiasi. Teks Negosiasi adalah teks yang berbentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda (Kemendikbud, 2014:122-123). Selain itu, negosiasi juga bertujuan supaya siswa dapat terampil berpikir kritis dan kreatif serta mampu bertindak efektif dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Kemendikbud, 2014: 121).

Kemampuan bernegosiasi diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan bersama. Untuk dapat mencapai hasil yang memuaskan dari pembelajaran yang dilakukan, diperlukan media yang mendukung. Menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Media juga terdiri atas beberapa jenis yaitu, visual yang berupa gambar, peta. Media suara (audio) seperti rekaman kaset, radio. Sedangkan media audio visual yaitu media yang menghasilkan suara dan gambar yang berupa gambar yang memiliki suara, kartun, televisi dan video.

Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi yakni guru, sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa dalam pembelajaran. Dalam penyampaian suatu informasi, guru memerlukan alat bantu yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi atau sering disebut sebagai media

pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru yaitu, media audio-visual. Pembelajaran melalui audio-visual adalah produksi yang menggunakan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2009:94). Senada dengan pendapat Sudjana dan Rivai (1992:2) mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik

Guru mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan siswanya. Guru harus bisa menumbuhkan semangat dan menciptakan situasi yang kondusif khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi. Guru juga harus pandai dalam memilih media yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya. Salah satu upaya efektif yang dapat dilakukan guru untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai keterampilan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran tertentu dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kemampuan siswa, khususnya pada pembelajaran teks negosiasi. Selain itu, pemilihan media yang tepat dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar. Salah satu media yang tepat digunakan dalam proses menulis teks negosiasi adalah media audio visual. Sufanti (2012: 77) menyatakan bahwa media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang pemanfaatannya untuk dilihat sekaligus didengar.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat sehingga penerapannya pun dapat membantu dan mempermudah semua bidang, termasuk

bidang pendidikan. Terdapat banyak media pembelajaran yang berhasil dibuat dengan teknologi informasi sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, dan mudah. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, mendorong proses pembelajaran supaya memanfaatkan teknologi yang ada untuk membatu kegiatan belajar-mengajar. Kurikulum 2013 menghendaki pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif (Yunus, 2014: 32). Pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif dapat terlaksana jika pembelajaran dilengkapi dengan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukungnya. Apabila materi pengajaran disajikan dengan ceramah, dan ditambah dengan contoh yang sesuai dengan materi yang diajarkan (gambar, sketsa, grafik dan sebagainya), maka akan lebih mudah materi tersebut dimengerti oleh anak didik (Latu, 1988: 16). Kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda dalam menangkap materi pembelajaran, merupakan suatu tantangan tersendiri untuk guru. Guru perlu merancang pembelajaran yang kreatif dan mudah dipahami oleh siswa.

Pengalaman belajar secara langsung akan disajikan dalam bentuk media video. Proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video dapat menggunakan *Software* atau aplikasi yang disesuaikan untuk pembuatan media pembelajaran, ada banyak *Software* yang diciptakan untuk kebutuhan komersial manusia dan ternyata dapat diubah menjadi media pembelajaran. Salah satu *Software* yang digunakan dalam pembuatan media video pembelajaran yaitu *Software Wondershare Filmora*.

Wondershare Filmora adalah *Software* yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai *built-in template*, dipenuhi fitur yang dilengkapi dengan semua *timeline*,

bisa anda sesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video(Wondershare, 2019). *Software Wondershare Filmora* banyak digunakan oleh kalangan youtuber maupun untuk dijadikan video komersil, namun pada penelitian ini guru menyajikan sebuah video dalam bentuk pembelajaran yang berupa video hasil dari aplikasi filmora. Media pembelajaran berbasis multimedia saat ini sangatlah bervariasi dari yang sederhana sampai yang paling rumit salah satu contohnya *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. *Wondershare Filmora* memberi solusi bagi guru-guru yang ingin membuat media video pembelajaran dengan waktu yang cepat. Dengan menggunakan aplikasi ini dalam pembuatan media video pembelajaran sangatlah membantu guru serta siswa. Selain mudah untuk digunakan, aplikasi ini juga memberikan efek-efek yang menarik yang mampu membuat siswa tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Yuli Eko selaku guru Bahasa Indonesia kelas X SMK N 2 Singaraja, pada Jumat, 25 Oktober 2019 mengungkapkan bahwa, penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah masih sedikit. Kebanyakan guru-guru di sini hanya menggunakan media *powerpoint*. Menurut beliau penggunaan media *powerpoint* kurang efektif digunakan dalam pembelajaran. Siswa memerlukan atau membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik serta dapat mempermudah dalam pemahaman materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, Ibu Yuli Eko selaku guru Bahasa Indonesia di SMK N 2 Singaraja beliau menggunakan media dengan aplikasi filmora itu dalam pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran teks

negosiasi. Media video dengan aplikasi filmora ini sangat membantu meningkatkan semangat belajar siswa karena, di dalam aplikasi tersebut guru bisa mengedit media video pembelajaran dengan menarik serta membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, aplikasi *filmora* memiliki banyak *fitur* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran seperti penambahan animasi, musik dan lain sebagainya. Dengan menggunakan aplikasi filmora ini guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah mengerti tentang materi yang disampaikan guru, karena media ini lengkap dengan *fiturediting*. Mulai dari penampilan materi yang bisa dibaca serta bisa didengar dan gambar-gambar mampu membuat siswa menjadi tertarik dengan media yang digunakan guru.

Penyampaian materi menggunakan media video ini, agar siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Ibu Yuli Eko mengatakan bahwa, beliau menggunakan media video ini dalam pembelajaran teks negosiasi. Setelah pelatihan tentang media pembelajaran, beliau menemukan sebuah aplikasi baru yang digunakan dalam membuat media video pembelajaran agar siswa tidak jenuh dan memudahkan dalam belajar. Penggunaan media video hasil dari aplikasi *filmora* ini merupakan media yang beliau gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan media video hasil aplikasi *filmora* ini sering digunakan karena sudah terbukti keberhasilannya. Keberhasilan itu dibuktikan dari hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran teks negosiasi yang memenuhi syarat atau di atas KKM. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Ibu Yuli Eko

mengungkapkan bahwa KKM yang harus ditempuh siswa adalah 70. Jumlah siswa setiap kelasnya yaitu 36 siswa. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Ibu Yuli Eko selaku guru Bahasa Indonesia di SMK N 2 Singaraja beliau mengatakan bahwa hasil yang dicapai siswa tidak ada yang di bawah KKM atau semua siswa memenuhi syarat. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti penggunaan media video dengan aplikasi filmora ini agar peneliti tahu perencanaan, kendala-kendala, upaya guru mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran teks negosiasi.

Pentingnya meneliti perencanaan guru menggunakan media video dengan aplikasi *filmora* dalam pembelajaran teks negosiasi karena, peneliti ingin tahu bagaimana perencanaan pembelajaran teks negosiasi dengan media video hasil aplikasi *filmora*. Perencanaan dalam suatu pembelajaran sangatlah penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Seperti yang dikemukakan oleh Sagala (2003) bahwa Tujuan perencanaan bukan hanya penguasaan prinsip-prinsip fundamental, tetapi juga mengembangkan sikap yang positif terhadap program pembelajaran, meneliti dan menemukan pemecahan masalah pembelajaran. Dengan adanya perencanaan pembelajaran guru akan dipermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, peneliti meneliti perencanaan penggunaan media video ini agar mampu mendeskripsikan bagaimana perencanaan yang dibuat guru dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media video dengan aplikasi *filmora*. Perlunya mengetahui perencanaan pembelajaran dengan media video ini supaya guru-guru yang belum tahu bagaimana perencanaan (RPP) yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan menjadi tahu dan bisa dijadikan acuan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran teks negosiasi

menggunakan aplikasi filmora.

Penggunaan media pembelajaran pastilah akan memudahkan seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media memang sangat membantu seorang guru dalam pembelajaran namun, dibalik itu pasti ada kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pengaplikasian media tersebut. Dalam penelitian ini, Peneliti meneliti tentang kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media video dengan aplikasi *filmora*. Kendala-kendala yang dihadapi guru sangatlah penting untuk menambah pengetahuan baru tentang penggunaan media tersebut. Peneliti ingin mengetahui apa saja kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Selain itu, kendala-kendala ini sangat penting diketahui untuk dijadikan acuan untuk perbaikan kualitas pembelajaran serta bagi guru-guru yang ingin menggunakan media video dengan aplikasi *filmora* tersebut.

Berkaitan dengan upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Upaya ini sangatlah penting untuk diketahui, karena dengan mengetahui atau tahu cara mengatasi kendala tersebut, maka pembelajaran menggunakan media video dengan aplikasi *filmora* dapat berjalan dengan lancar tanpa ada kendala. dengan mengetahui upaya dalam mengatasi kendala tersebut, ini dapat dijadikan referensi atau acuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta, bagi guru-guru lain yang ingin menggunakan media video dengan aplikasi *filmora* pada pembelajaran teks negosiasi kelas X agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Peneliti memilih SMK N 2 Singaraja sebagai lokasi penelitian karena

beberapa pertimbangan; (1) SMK N 2 Singaraja merupakan lembaga pendidikan berstandar nasional yang berwawasan internasional. (2) SMK N 2 Singaraja sudah menggunakan Kurikulum 2013 (K13). (3) SMK N 2 Singaraja merupakan sekolah pertama menggunakan media video dengan aplikasi filmora dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks negosiasi. (4) SMK N 2 Singaraja memiliki potensi unggul dari segi input dan output serta dengan fasilitas yang lengkap. Keempat itulah yang menjadikan peneliti melakukan penelitian di SMK N 2 Singaraja.

Penelitian tentang penggunaan media video dengan *software wondershare filmora* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran teks negosiasi belum pernah dilakukan. Namun, ada beberapa penelitian sejenis sudah ada dilakukan tentunya memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti rancang. Adapun penelitian sejenis tersebut sebagai berikut. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Fama Gala Tea pada tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*”. Penelitian kedua dilakukan oleh Ratna Yuniati pada tahun 2018 dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Membuat Garnish Sayuran di SMK N 6 Yogyakarta*”

Kedua penelitian sejenis tersebut memang memiliki titik kesamaan tersendiri dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Maka dari itu, penelitian tersebut dikatakan penelitian yang masih sejenis. Namun penelitian ini memiliki

perbedaan dengan penelitian yang pernah dilakukan tersebut, seperti objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan yang paling penting penelitian ini meneliti tentang perencanaan, kendala serta upaya dalam penggunaan media video dengan aplikasi filmora dalam pembelajaran teks negosiasi. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video dengan *Softwere Worndershere Filmora* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK N 2 Singaraja” penting dan menarik untuk dilakukan guna memberi informasi baru bagi penelitian selanjutnya .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Guru belum secara pasti bisa mendeskripsikan upaya untuk mengatasi kendala-kendala terhadap penggunaan media video pembelajaran dengan *Softwere Wondershare Filmora*
2. Guru belum secara pasti bisa mendeskripsikan bagaimana perencanaan pembelajaran teks negosiasi menggunakan media video dengan *Softwere Wondershare Filmora*
3. Guru belum secara pasti bisa mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui media video dengan *Softwere Wondershare Filmora*
4. Guru belum sepenuhnya bisa mendeskripsikan faktor pendukung menggunakan media video pembelajaran dengan *Softwere Wondershare Filmora* dalam pembelajaran bahasa Indonesia

5. Guru belum secara pasti bisa mendeskripsikan gambaran data mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dengan *Software Wondershare Filmora*

1.3 Batasan Masalah

Karena terbatasnya waktu yang tersedia, tidak semua permasalahan bisa diteliti atau diamati. Dalam sebuah penelitian juga ada batasan-batasan permasalahan yang harus ditaati. Ketaatan terhadap batasan permasalahan memiliki fungsi yang amat penting, salah satunya untuk mencegah yang namanya ketidak-sinkronan, antara judul penelitian, rumusan masalah, dan pembahasan. Dengan maraknya virus covid-19 yang terjadi di seluruh dunia membuat masyarakat tidak boleh untuk berkumpul serta siswa pun harus belajar di rumah. Virus covid-19 ini membatasi pertemuan peneliti dengan orang banyak. Oleh karena itu, penelitian ini hanya berfokus pada perencanaan pembelajaran menggunakan media video dengan aplikasi Wondershare Filmora, kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran, serta upaya guru dalam mengatasi kendala-kendala menggunakan media video dengan *software worndershere filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja ?
2. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi guru saat menggunakan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja ?
3. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala-kendala menggunakan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru saat menggunakan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja.
3. Untuk mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi kendala-kendala menggunakan media video dengan *Softwere Worndershere Filmora* pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMKN 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti tentu sudah memikirkan efek dari penelitian yang dibuat dan juga dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian ini, terbagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa pengembangan konsep atau pengetahuan baru mengenai pembelajaran menggunakan media video hasil aplikasi *filmora* terhadap pembelajaran di kelas pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks negosiasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini memiliki manfaat mendasar yaitu, guru dapat mengetahui efektifitas dari penggunaan media video dari aplikasi *filmora* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, guru bisa lebih semangat untuk terus mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi *filmora* sebagai alternatif dalam pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan tambahan pengetahuan tentang pembelajaran teks negosiasi dengan aplikasi *filmora*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan ajang untuk saling berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman antar guru untuk

mengembangkan pengelolaan sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan bisa memberikan alternatif pengetahuan yang dapat digunakan untuk penelitian secara berkelanjutan

