

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 jenjang sekolah menengah pertama umumnya berpusat pada kompetensi dasar mengidentifikasi, menyimpulkan, menelaah, dan menyajikan. Keempat kompetensi dasar tersebut tercantum dalam permendikbud nomor 37 tahun 2018 yang berakar dari kompetensi inti spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Hadirnya kompetensi dasar menjadi indikator kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menyelesaikan materi pembelajarannya. Indikator tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia umumnya berkaitan dengan keterampilan berbahasa peserta didik.

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai seseorang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini secara tersirat muncul dalam kegiatan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi dasar mengidentifikasi dan menelaah berkaitan erat dengan kemampuan menyimak dan membaca, sementara kompetensi dasar menyimpulkan dan menyajikan berkaitan dengan kemampuan berbicara dan menulis. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan menulis menduduki posisi akhir yang harus dikuasai bersamaan dengan peletakan kompetensi dasar menyajikan. Keterampilan menulis menduduki posisi akhir yang membuktikan bahwa menulis bukan hanya kegiatan sederhana, melainkan perlu adanya proses belajar dan berlatih yang mendalam

karena melibatkan berbagai keterampilan dan menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran.

Keterampilan menulis tidak hanya menunjukkan kemampuan dalam menyusun kosa kata yang ada, tetapi lebih kompleks dari pada itu. Keterampilan yang dimaksud dalam ranah pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks saat ini, menuntut peserta didik untuk dapat membuktikan tingkat pemahamannya terhadap suatu materi sehingga mampu menghasilkan produk berdasarkan pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Maidah, dkk (2020: 88) yang mengutarakan bahwa pembelajaran bahasa ibarat wadah bagi peserta didik untuk dapat menuangkan kreativitasnya. Kreativitas yang dimaksud berupa teks ciptaan peserta didik yang bermuara dari pengetahuannya mengenai struktur dan kebahasaan berdasarkan materi yang dipelajari.

Kreativitas peserta didik tidak serta merta muncul begitu saja tanpa adanya ketercapaian dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah disusun dalam kurikulum. Kurikulum 2013 revisi 2018 saat ini memiliki kompetensi inti yang termuat dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2018 berupa (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Di tiap kompetensi inti, termuat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kelas VII SMP, kompetensi dasar yang dihadirkan menurut permendikbud nomor 37 tahun 2018 meliputi materi teks deskripsi, teks narasi, teks prosedur, teks laporan hasil observasi, surat, puisi rakyat, dan fabel. Berdasarkan materi yang dihadirkan, salah satunya menuntut peserta didik untuk dapat menyajikan dan menyusun teks. Materi tersebut adalah teks

laporan hasil observasi. Dalam materi ini, peserta didik harus mencapai kompetensi dasar sebagai berikut.

Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
3.7 Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	4.7 Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar
3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan

Berdasarkan tabel tersebut, kompetensi keterampilan yang dituntut berupa mengidentifikasi, menyimpulkan, menelaah dan menyajikan rangkuman. Menyajikan rangkuman dalam konteks ini dapat diartikan sebuah kegiatan menulis poin-poin penting dalam suatu tulisan yang utuh. Kegiatan ini mampu dilakukan jika peserta didik memiliki kemampuan menulis yang baik. Hal ini dikarenakan pemahaman peserta didik dalam penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat akan mempengaruhi kualitas dari isi laporan hasil observasi tersebut. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menulis berpengaruh pada keterampilannya dalam menyajikan laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara dengan salah seorang guru di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi yaitu Bapak Arif Budiman, S.Pd., pada tanggal 6 Oktober 2021, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran materi teks laporan hasil observasi. Permasalahan tersebut berupa siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks laporan hasil observasi. Hal ini

dibuktikan dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa menyatakan 77% siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks laporan hasil observasi. Hal ini disebabkan sebagian siswa cenderung merasa jenuh terhadap pembelajaran yang berfokus pada buku teks yang dirasa sulit dipahami.

Permasalahan terhadap materi teks laporan hasil observasi juga muncul dalam penelitian Maulida & Syahrul (2020), Yulianti (2020), dan Khalimah, Egar & Umayra (2021) mendeskripsikan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi di kelas VII SMP. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi tersebut, media pembelajaran yang digunakan guru berfokus pada buku teks, sehingga berdampak pada hasil teks laporan observasi siswa cenderung tidak runtut, tidak terkonsep, ejaan dan pilihan kata yang dihadirkan kurang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan variasi dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar sekaligus pemilihan media pembelajaran yang tepat agar materi mudah diserap oleh siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung optimal. Menurut Nurdyansyah (2019: 45) komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa adanya sarana penyampaian atau media. Dengan adanya media pembelajaran, segala sesuatu yang ingin disampaikan pendidik dapat tersalurkan dengan baik dan mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Usaha untuk merangsang hal tersebut, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat seperti penggunaan media audio, visual, audio-visual, animasi, ataupun multimedia.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa di SMP Ahmad Dahlan, ditemukan bahwa 77% siswa mudah memahami materi pembelajaran dalam wujud video animasi. Sehingga siswa mengharapkan media video animasi dapat diterapkan dalam pembelajaran yang materinya sulit dipahami seperti teks laporan hasil observasi. Penerapan media animasi ini dapat memudahkan guru dalam menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit ditangkap oleh panca indera siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari & Sugiyarto (2015: 2) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas materi yang tidak mampu dijangkau oleh peserta didik ke dalam bentuk yang nyata mungkin, sehingga penyerapan materi lebih efektif dan menarik.

Menurut Sudrajat (Maulida, 2019: 622) penyajian animasi sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi modalitas belajar peserta didik dengan tipe visual, auditif maupun kinestetik melalui kelebihan media animasi yang menggabungkan unsur audio, teks, video, gambar, grafik dan suara. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

Dalam pemanfaatan sebuah media, seorang guru juga harus menyelaraskan media tersebut dengan basis pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dari lingkungan pendidikan itu sendiri. Pada saat ini, pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan paradigma pembelajaran dalam pendidikan berubah ke arah digital sehingga memunculkan istilah pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013 (Handayani & Amirullah, 2019: 14) menuntut guru untuk dapat meramu RPP pembelajaran dengan memunculkan keterampilan 4C,

literasi, PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dan HOTS (*High Order Thinking Skill*).

Arnyana (2019: 3) menyatakan pembelajaran abad 21 yang berkaitan dengan penguasaan teknologi harus diimbangi dengan keterampilan 4C yang berdasarkan pada berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaborative*), dan kreatif (*creativity*). Peserta didik dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan *softskill* tersebut guna menghadapi permasalahan di era revolusi industri 4.0.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan siswa dapat memahami materi teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media animasi sekaligus terlibat langsung dalam penguasaan keterampilan 4C sesuai tuntutan kurikulum 2013, maka perlu dikembangkan media animasi berbasis pembelajaran abad 21. Pengembangan ini perlu dilakukan mengingat sulitnya menemukan media animasi materi teks laporan hasil observasi yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan menurut ahli media dan ahli materi.

Adapun dalam hal pengembangan media tersebut, diperlukan model sebagai acuan dalam menjalankan langkah-langkah pengembangan sesuai dengan koridor teori. Banyak model penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan acuan, namun demikian model yang paling banyak digunakan dan mudah ditemukan referensinya ialah model *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE). Model ini terdiri dari lima langkah yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Menurut Rusdi (2019: 39) model ADDIE memiliki keunggulan dalam hal struktur tahapan yang sederhana dan

mudah dipahami, serta keunikan prosedural tahapan detail setiap fase dan teknis yang sudah mewakili berbagai unsur model-model pengembangan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Animasi Materi Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Pembelajaran Abad 21 Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media animasi materi menulis teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas maka spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dalam materi menulis laporan hasil observasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD SMP sebagaimana tercantum dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2018.
3. Tampilan media berupa video animasi untuk pembelajaran menulis laporan hasil observasi dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak bosan, mudah memahami materi, dan dapat merangsang nilai rasa serta imajinasi siswa.

4. Tampilan media tersebut terdiri dari komponen pendahuluan (rumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai), materi, dan contoh.
5. Tampilan animasi dilengkapi dengan audio, gambar, dan teks. Audio berupa pengisi suara materi dan *background*. Gambar dan teks memuat informasi mengenai materi yang juga dapat berbentuk simbol, bagan, grafik hingga poin-poin penting komponen yang akan dipelajari.
6. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6.
7. Video yang dihasilkan dapat disimpan dalam perangkat komputer, gawai, dan dapat diunggah ke media sosial sehingga masih tetap dapat diakses di luar jam pelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan menjadi salah satu jenis penelitian yang hasil akhirnya menciptakan suatu produk baru ataupun mewujudkan pembaharuan terhadap produk yang telah ada. Adapun pengembangan ini penting dilakukan karena dapat menambah alternatif bagi guru dalam memberikan materi di segala situasi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pengembangan media animasi pembelajaran materi teks laporan hasil observasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi sekaligus menimbulkan kesan menyenangkan setelah menyaksikan video tersebut.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media untuk pembelajaran teks narasi memiliki beberapa asumsi yang dipakai sebagai berikut.

1. Pengembangan media dalam bentuk animasi dilakukan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran kurikulum 13 revisi 2018 pada pembelajaran menulis laporan hasil observasi.
2. Media animasi dapat memberikan pengalaman langsung yang dapat mempengaruhi motivasi dan minat peserta didik dalam belajar dengan memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Materi yang disuguhkan pun memuat informasi yang jelas sehingga mampu menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.
3. Pendidikan di tingkat SMP memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai sehingga dapat menggunakan media animasi untuk ditampilkan.
4. Apabila pembelajaran dilaksanakan secara daring, siswa dan guru memiliki ketersediaan koneksi internet sehingga guru dapat mengirim video dan peserta didik dapat mengaksesnya.
5. Perkembangan teknologi yang maju menuntut guru untuk dapat mengoperasikan komputer maupun gawai. Sehingga tidak adanya kesulitan bagi guru untuk dapat menyuguhkan video kepada peserta didik.
6. Sekolah di tingkat SMP memiliki laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan perangkat LCD untuk dapat menayangkan video jika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka.

Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis laporan hasil observasi.
2. Produk ini digunakan untuk sekolah yang mempunyai fasilitas sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, laptop/komputer dan listrik.
3. Jika pembelajaran dilaksanakan secara daring, perlu ketersediaan koneksi internet guru dan siswa.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang hasil akhirnya menciptakan suatu produk baru ataupun mewujudkan pembaharuan terhadap produk yang telah ada.
2. Animasi merupakan suatu bentuk aliran dalam dunia visual berupa ilustrasi benda mati ataupun karakter yang dibuat seolah hidup.
3. *Software* Adobe Premiere merupakan perangkat lunak ataupun sistem program yang berfungsi untuk menyunting video dengan fitur-fitur yang telah disediakan.