

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah berarti mengajarkan kemahiran berbahasa, bukan pengetahuan tentang bahasa. Ada empat komponen keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa diantaranya mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Menulis adalah keterampilan bahasa yang paling sulit dan kompleks untuk dipelajari dari ketiga keterampilan tersebut karena melibatkan lebih dari sekedar menyalin kata dan kalimat tetapi menulis ini melibatkan pengembangan dan pengungkapan ide dan pemikiran dengan cara yang terorganisir, logis, dan sistematis sehingga pembaca dapat memahaminya pada tingkat intelektual dan sosial.

Salah satu syarat belajar bahasa Indonesia adalah mampu mengarang karya sastra, seperti esai, surat, cerpen, atau naskah drama. Naskah drama dapat disusun dengan berbagai konsep. Selain itu juga bisa menulis drama terinspirasi dari kejadian nyata. Pengalaman dari kehidupan nyata inilah yang pada akhirnya akan dijadikan naskah. Menurut Irma Suryani (2018: 84) menulis naskah drama adalah proses yang dilakukan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang ada dalam pemikiran dan dituangkan ke dalam sebuah tulisan berdasarkan alur, dengan mempertimbangkan tema dan tuntunan menulis naskah drama. Dari hasil observasi dengan guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Negeri 14 Kota Jambi, kegiatan menulis naskah drama belum menunjukkan hasil memuaskan. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan menentukan karakter tokoh dan menemukan ide.

Minat siswa dalam membaca karya sastra harus dipilih agar mereka memahami pentingnya menulis naskah drama untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Baik melalui novel, cerpen, puisi, naskah drama atau karya sastra lainnya, untuk menumbuhkan dalam diri mereka rasa imajinasi dan kreativitas yang lebih besar.

Hal ini perlu menginspirasi dan mendorong pembelajaran melalui berbagai strategi pembelajaran. Sebagaimana sejalan dengan pendapat Aditya Nugroho (2013: 2) motivasi untuk belajar merupakan hal yang penting agar siswa dapat sukses mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan meningkatkan prestasi siswa.

Di sisi lain Rusnandi, dkk. (2016) mengungkapkan Banyak teknologi maju yang dikembangkan di era kontemporer ini sebagai respons terhadap kebutuhan manusia, yang menunjukkan bahwa inovasi teknis semakin cepat dari hari ke hari. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi membantu siswa mencapai potensinya, dan kemajuan teknologi menjadi tolok ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Menurut Hamalik (1986) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2010), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menggugah minat atau keingintahuan calon siswa, menginspirasi dan merangsang aktivitas belajar siswa, serta mempunyai pengaruh psikologis. pengaruh pada mereka. Sudut pandang ini membuktikan dengan jelas bahwa penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan tingkat aktivitas dan motivasi siswa lagi untuk belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran digital masih tergolong rendah dan di bawah standar, padahal inovasi teknologi mempunyai dampak yang signifikan

terhadap pendidikan dan perlunya proses pembelajaran dapat mengimbangnya. Menemukan dan menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan merupakan suatu permasalahan bagi para pendidik. Guru berperan penting dalam mengobarkan kembali semangat siswa dalam belajar melalui penggunaan telepon genggam di dalam kelas agar mereka lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan ponsel pintar diharapkan dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar dan soal tes yang menarik.

Salah satu pemanfaatan telepon pintar dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Quick Respon Code (QR Code). Menurut Amran Yahya (2019) QR Code merupakan gambar dimensi dua yang terdiri dari kumpulan garis yang mempresentasikan sebuah data. QR Code merupakan perubahan dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. QR Code berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan barcode berisi data dalam satu arah saja. Menurut Narayanan (Mustakim S. dkk, 2013) QR Code memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari barcode. QR Code memiliki kemampuan mengakses data dari sebuah perangkat penyimpan maupun internet dengan cepat serta dapat dibaca melalui telepon pintar.

Pada penelitian Rizqi Abdul Majid dengan judul Media pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di kelas IV Sekolah Dasar . penerapan media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil yang optimal sesuai dengan kriteria indikator yang diharapkan. Hasil belajar siswa dalam menulis puisi mengalami peningkatan. Penelitian Amran Yahya pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR Code terhadap hasil belajar matematika. Penerapan

aplikasi QR Code terhadap hasil belajar tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan.

Peneliti memilih SMP Negeri 14 Kota Jambi sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti merasa walaupun media pembelajaran sekolah mencukupi namun tidak adanya pemanfaatan yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat untuk melakukan penelitian “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 14 KOTA JAMBI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemui pada tempat penelitian ini ialah, kurangnya motivasi dalam belajar, kurang mampunya siswa dalam keterampilan menulis, dan ketidakmampuan menggunakan media secara maksimal selama pembelajaran. Sehingga pengajar memerlukan alternatif lain untung merangsang minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan masalah

Melihat keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti memutuskan untuk membuat pembatasan masalah agar lebih terfokus pada suatu masalah yaitu hanya melihat pengaruh media pembelajaran berbasis QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran QR Code Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media Pembelajaran QR Code Terhadap Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, dan dapat mengembangkan serta menambah ilmu pembaca bahwa penggunaan media pembelajaran Quick Respons Code (QR Code) memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

a) Dapat memberikan saran. Memperdalam pemahaman, dan memperkaya pilihan media pembelajaran lainnya sehingga guru dapat memilihnya atau memadukannya dengan media lain dengan tujuan

untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa.

b) Memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran.

2) Bagi peneliti

a) Untuk memajukan pemahaman penelitian pada permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran menulis naskah drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Bagi siswa

a) Mendorong siswa untuk menaruh minat dan termotivasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama.

c) Meningkatkan keaktifan setiap siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.