

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pada abad ke-21 sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Akibatnya, ada banyak inovasi dan kreasi yang tercipta agar dunia pendidikan dapat sesuai dengan perubahan zaman. Beberapa inovasi yang dilakukan seperti perubahan pada kurikulum, sarana dan prasarana, serta melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Inovasi-inovasi tersebut berdampak pada pemikiran pendidik dalam menunjang kebutuhan belajar peserta didik, salah satu caranya adalah menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat besar dalam pembelajaran karena memudahkan penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik.

Secara tidak langsung, media pembelajaran telah menjadi bagian yang ikut menentukan keberhasilan dalam penyampaian materi kepada peserta didik (Rohani 2019). Perancangan media yang baik sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lewat media pembelajaran, pendidik dapat menarik perhatian peserta didik dan memunculkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan peserta didik, proses pembelajaran, serta interaksi antar sesama peserta didik dan dengan pendidik.

Keterampilan literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menyikapi kemajuan teknologi dengan baik. Harjono (2019) menyatakan bahwa literasi digital dalam konteks pembelajaran dikatakan sebagai keterampilan dalam mengakses, menganalisis,

mencipta, merefleksikan, dan berinteraksi melalui perangkat digital untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dalam upaya penguasaan keterampilan literasi digital, dibutuhkan keterampilan berbahasa di dalamnya. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan paling awal yang harus dikuasai ketika berinteraksi melalui media digital terutama media sosial.

Keterampilan menulis tidak bisa dikuasai hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi juga harus diasah secara bertahap agar terus berkembang. Menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan penting dikarenakan menulis mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk tulisan agar dipahami oleh pembaca (Alifa dan Setyaningsih, 2020). Namun, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan ketika menulis dalam bentuk teks yang panjang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sendiri dipelajari berbagai jenis teks, tak terkecuali teks drama yang menuntut peserta didik untuk menarasikan pikirannya secara tertulis.

Alat bantu yang dapat digunakan salah satunya adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih tertarik dan dapat memahami konsep materi drama karena dapat melihat dan mendengar visualisasi dari materi drama. Video merupakan media audio-visual yang mencakup pengelihatannya dan pendengarannya. Video dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Video pembelajaran memberikan kesempatan untuk peserta didik menjelajahi topik dalam kehidupan sehari-hari. Video juga dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan membawa dampak positif selama proses pembelajaran seperti demonstrasi materi dan motivasi (Agustini, 2021). Video dapat

dimodifikasi dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Karena pada pembelajaran abad 21, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran, yakni media video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantunya dalam memahami materi secara mendalam dan mudah. Selain itu, peserta didik akan terbantu untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan kredibel, mempermudah penafsiran data, memadatkan informasi, serta dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar bagi peserta didik. Dalam video pembelajaran bercerita adalah hal terpenting karena lewat tindakan ini, peserta didik akan memperoleh pesan ataupun nilai-nilai dari cerita yang disampaikan.

Menurut Jaliusril, Asyar dan Harjono (2012), media dan bahan ajar yang baik diperlukan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu untuk menarik minat siswa yang tidak menyimpang dari kurikulum dan sesuai dengan perkembangan memahami konsep pada materi pembelajaran meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pada era digital saat ini, guru dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk memiliki kemampuan pengembangan media pembelajaran. Tujuannya untuk menghadirkan suasana belajar yang bisa membangkitkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara individu. Umumnya, pada era digital pengembangan media pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran komputer. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan media video pembelajaran berbasis *canva*, dikarenakan pemanfaatan media yang sederhana seperti buku teks secara terus menerus justru akan menyebabkan peserta didik merasa bosan. Selain itu, minat dan motivasi belajar mereka juga akan menurun. Oleh karena itu, video pembelajaran

berbasis *canva* dipilih karena dinilai sesuai dengan era perkembangan digital. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran digital yang menggabungkan beberapa atau seluruh elemen pada multimedia ke tahap lebih lanjut untuk kemudian dirangkai menjadi sebuah narasi yang padu dan menarik. Hadirnya media video pembelajaran berbasis *canva* dapat menjadi solusi bagi pendidik agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menulis. Sehingga peserta didik dapat berkembang untuk kemudian menguasai kemampuan literasi digital supaya bijak dalam menggunakan teknologi.

Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dilakukan oleh peneliti. menggunakan model ADDIE pada peserta didik kelas XI . Selain melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian, peneliti juga melibatkan beberapa ahli dalam penelitian ini. Seorang ahli media yang akan menguji kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan, seorang ahli materi yang akan menguji kelayakan teks drama yang digunakan dalam pengembangan media tersebut, dan seorang praktisi yaitu guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas. Setelah video pembelajaran berbasis *canva* di uji kelayakannya oleh para ahli dan praktisi, media kembali direvisi untuk kemudian diterapkan kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, media akan diterapkan secara bertahap. Media diterapkan pada kelompok kecil terlebih dahulu yang terdiri dari 5-6 peserta didik, kemudian diterapkan kepada kelompok besar yang merupakan keseluruhan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini judul *Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK*

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
2. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama.
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa membuat video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas XI SMK
2. Media dapat diakses melalui laptop/Komputer dan *Smartphone*.

3. Video pembelajaran berbantuan dengan halaman yang di dalamnya terdapat audio dan visual serta bersifat interaktif.
4. Materi yang akan di uji cobakan adalah materi teks drama pada peserta didik kelas XI SMK.
5. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, dan media pembelajaran di sekolah.
6. Media pembelajaran yang didisein yang secara online dan bisa juga *offline*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

7. Apapun pengembangan video berbasis aplikasi *canva* pembelajaran untuk pembelajaran menulis teks drama peserta didik kelas XI SMK penting dilakukan.

1. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pemahaman konsep, membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik..

2. Bagi Pendidik

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat membantu pendidik dalam menyajikan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam pembuatan media inovatif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Adapun asumsi mendesain dengan Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan dalam video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini adalah materi teks drama peserta didik fase F.
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat menjadi bahan ajar tambahan bagi guru dan bahan belajar tambahan bagi peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, mandiri serta termotivasi selama pembelajaran.
3. Pembuatan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK yang mendukung pembuatan menulis teks drama yang didalamnya dapat kita sisipkan materi berupa kalimat, gambar, mp3/ voice, video.

1.6.2 Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Waktu yang dibutuhkan untuk membimbing peserta didik memahami video pembelajaran ini terhitung tidak singkat
2. Media pembelajaran ini membutuhkan laptop atau smartphone sebagai pendukungnya apabila tidak terpenuhi maka medianya tidak bisa digunakan
3. Media pembelajaran hanya terbatas pada materi teks drama peserta didik kelas XI SMK

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari penafsiran yang berbeda dari pembaca adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk dari bidang tertentu, baik mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang memiliki efektifitas dan dapat dipertanggung jawabkan.
2. Video pembelajaran merupakan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan agar memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan media ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.