

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini, sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada peserta didik yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang bersandingan dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru yang terbaru dalam mewujudkan pembelajaran di masa kini (Monoarfa & Haling, 2021). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan teknologi digital terkini, serta media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Siregar, 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan adalah media digital, seperti video pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurfadhillah, et al., 2021). Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama, sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan kombinasi kedua unsur tersebut, diharapkan peserta didik mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Kehadiran video dalam pembelajaran juga membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif,

menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, dan memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih mendalam (Kurniawan, et al., 2018).

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, aplikasi *canva* menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang dinamis dan menarik. *Canva* menyediakan berbagai pilihan animasi dan transisi yang mudah diterapkan, sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif. Menurut Tanjung & Faiza (2019), kelebihan aplikasi *canva* antara lain: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran, (3) menghemat waktu dengan proses pembuatan yang praktis, dan (4) dapat digunakan tidak hanya melalui laptop, tetapi juga melalui gawai. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *canva* diharapkan dapat menjadi alternatif dalam membuat media video pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Di sisi lain, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, menulis naskah drama merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Selain mengembangkan kemampuan berbahasa, menulis naskah drama juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis. Menurut Muhammad (2019), menulis naskah drama memerlukan pemahaman mendalam mengenai unsur-unsur drama, seperti tokoh, latar, dan konflik, agar naskah yang dihasilkan tetap sesuai dengan hakikat drama. Dengan demikian, keterampilan menulis naskah drama tidak hanya bermanfaat dalam seni pertunjukan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir logis peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Bungo, diketahui bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya minat menulis peserta didik. Banyak peserta didik yang kurang berminat dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika materi pembelajaran memasuki bab menulis. Hal ini terjadi karena peserta didik lebih tertarik memperhatikan penjelasan jika guru dapat menyajikan materi secara interaktif. Namun, guru masih lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, yang mengurangi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa baik peserta didik maupun guru memerlukan solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Penelitian ini mengembangkan media digital berupa video pembelajaran untuk materi menulis naskah drama, dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Video pembelajaran berbasis *canva* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan ini. Video pembelajaran yang didesain dengan *canva* memungkinkan materi disampaikan secara visual dan kreatif, yang tidak hanya memudahkan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan elemen naskah drama, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses menulis. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *canva* dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama peserta didik, serta

memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih relevan dan menarik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan video pembelajaran telah banyak dikembangkan salah satunya hasil penelitian yang dilakukan oleh Noho & Andres (2022) yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori layak dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan video pembelajaran meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena peserta didik lebih aktif di dalam kelas sehingga mampu memahami materi secara nyata. Menurut penelitian Fitri & Ardipal (2021) penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran efektif serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Pada Peserta Didik Kelas XI SMA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* yang dilengkapi dengan elemen audio dan visual.
2. Media yang dihasilkan berupa media video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama yang dapat digunakan di kelas XI.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan mencakup penjelasan materi dan contoh naskah drama yang divisualisasikan dalam bentuk animasi untuk peserta didik kelas XI.
4. Media video pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan di perangkat elektronik, seperti gawai, *tablet*, atau laptop.
5. Media video pembelajaran yang dihasilkan dalam penerapannya dapat diakses secara *online* dan *offline*.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis *canva* menghadirkan materi secara visual dan interaktif, yang lebih menarik bagi peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini membantu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari materi menulis naskah drama, yang sering dianggap sulit dan membosankan.
2. Dengan bantuan elemen visual yang kreatif dan menarik, video pembelajaran ini dapat merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam menulis. Mereka dapat terinspirasi dari contoh visual yang ditampilkan, membantu mereka lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk naskah drama mereka sendiri.
3. Dengan adanya video pembelajaran, guru dapat lebih efisien dalam menyampaikan materi. Guru tidak perlu menjelaskan secara berulang, dan peserta didik dapat mengulang materi yang belum mereka pahami. Ini juga membantu mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas.
4. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penulis dalam memahami kajian penelitian yang dilakukan serta menambah pengetahuan penulis tentang Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Pada Peserta Didik Kelas XI SMA.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Berikut adalah Asumsi dalam pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk materi menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA:

1. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menulis naskah drama, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan.
2. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi menulis naskah drama dengan lebih sistematis dan terstruktur.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk materi menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA:

1. Pengembangan video pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan materi teks drama.
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang hanya akan menggunakan tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), dan *development* (pengembangan) saja, karena tujuan peneliti yang sebatas mengembangkan dan menghasilkan produk yang valid serta layak digunakan.

3. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian tidak dapat diterapkan secara lebih luas ke sekolah-sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.

1.7. Definisi Istilah

1. Pengembangan dalam pendidikan adalah proses perancangan, peningkatan, dan penerapan metode, materi, strategi, atau media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
2. ADDIE adalah salah model dalam penelitian pengembangan yang prosesnya meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
3. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
4. Video pembelajaran adalah media berbasis audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan secara interaktif. Melalui kombinasi gambar, suara, dan teks, video pembelajaran dirancang untuk menjelaskan topik tertentu dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.
5. *Canva* adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai macam konten visual seperti presentasi, poster, infografis, video, dan media sosial dengan mudah.
6. Teks drama adalah bentuk tulisan yang disusun dalam dialog dan narasi, serta mencerminkan konflik, karakter, dan tema yang diceritakan melalui percakapan dan aksi tokoh-tokohnya.