

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mendidik generasi penerus bangsa agar memiliki ilmu pengetahuan tinggi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki kemampuan yang dapat membekali hidupnya di masyarakat. Kualitas pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa. Menurut Winkel dalam Hamdani (2010:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam tatanan kehidupan suatu bangsa dan negara. Setiap negara berupaya meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakatnya dengan cara yang berbeda-beda. Begitu juga dengan negara Indonesia, yang merupakan sebuah negara berkembang di Asia. Seperti dijelaskan dalam UUD 1945, disebutkan bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun dalam kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah jauh berada dibawah negara-negara maju. Rendahnya mutu pendidikan tercermin pada rendahnya mutu sumber daya manusia yang disebabkan oleh kurangnya perhatian guru terhadap kualitas proses pembelajaran. Guru memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan belajar siswa.

Dalam pembelajaran tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi. Model ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah tanpa dibarengi dengan media pembelajaran sehingga dapat menenggelamkan interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Pelajaran bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak pernah mengategorikan sebagai mata pelajaran yang sukar seperti halnya Pelajaran Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar bagi siswa. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dunia modern ditandai dengan adanya revolusi teknologi, sebuah perubahan yang mengubah drastis cara kita hidup, termasuk juga mengajar. Berhubungan dengan kemajuan teknologi tersebut, maka guru di sekolah – sekolah atau daerah mereka perlu memiliki pengetahuan mengenai hardware khususnya komputer untuk aplikasi-aplikasi teknologi yang sesuai untuk pengajaran di ruang kelas. Selain sebagai pendidik, guru juga harus memastikan

siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan beberapa sumber daya teknologi yang tersedia bagi mereka.

Perubahan perkembangan dunia pendidikan di Indonesia akan memacu para pakar dan peneliti untuk dapat menyempurnakan tentang kurikulum yang berlaku pada kurikulum di Indonesia. Adanya pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang disempurnakan dalam bentuk Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Kemendikbud, 2013: 72).

Menurut Butzin (dalam Made Teguh: 2014:94) pada abad ke-21 ini, penghargaan terhadap keseragaman (*uniformity*) dan kesesuaian (*conformity*) tidak adil bagi pembelajar (siswa) saat ini. Siswa harus belajar untuk bekerja pada tim dari budaya dan latar belakang berbeda, belajar mandiri dan mengetahui bagaimana mengelola waktu, mengetahui bagaimana memecahkan masalah, bagaimana melakukan tugas ganda, dan bagaimana mengakses informasi. Dengan demikian pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa membutuhkan dukungan berbagai media dan sumber belajar. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, setiap guru sebaiknya memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menggunakan media serta sumber belajar yang memudahkan siswa untuk belajar. Pembelajaran diarahkan kepada pemberdayaan peserta didik untuk memenuhi tuntutan yang semakin kompleks. Sebagai seseorang guru, mereka harus memiliki kualitas pembelajaran yang baik

agar menjadi tenaga guru profesional. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dilihat dari proses keaktifan pembelajaran serta hasil belajar siswa sehingga apa yang menjadi tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pendidikan di Indonesia dapat terlaksana secara maksimal.

Menyikapi hal tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di SMK YPM 4 Taman yang selama ini dilakukan masih bersifat konvensional. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas pembelajaran dari sekolah. Dalam mengajar guru masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sebagian besar guru tidak menggunakan media pendukung selain buku, sehingga pembelajaran kurang maksimal, siswa bosan, dan kurang berminat terhadap materi yang diajarkan. Hasil prestasi belajar yang dicapai siswa rendah, hal ini tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan oleh kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya inovasi guru dalam pembelajaran. Upaya yang dimaksud adalah inovasi perancangan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa SMK YPM 4 Taman mempunyai minat baca yang rendah. Minat baca siswa yang rendah dipengaruhi oleh kebiasaan siswa yang memang kurang suka dalam membaca dan juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Sebagian besar lingkungan keluarga siswa tidak mengedepankan kegiatan membaca. Oleh karena itu kebiasaan mereka terbawa

hingga kesekolah. Siswa merasa jenuh dan malas apabila diminta untuk membaca, menurut mereka membaca itu merupakan sesuatu yang membosankan karena harus berhadapan dengan rangkaian huruf-huruf. Hal ini tentu akan berdampak negatif bagi siswa yaitu pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu seorang guru diharapkan dapat kreatif mungkin dalam merancang pelaksanaan pembelajaran dalam kelas. Siswa akan antusias belajar apabila guru menggunakan media dalam penyampaian materi pelajaran.

Melalui hasil wawancara pada beberapa guru di SMK YPM 4 Taman, tentang pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot dan penggunaan media pembelajaran diperoleh data bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa hasil belajar pada materi teks anekdot tidak maksimal. Alasan tidak maksimalnya hasil belajar pada materi teks anekdot (1) guru kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, (2) siswa kurang dapat menuliskan teks yang lucu yang mengandung nasihat, sindiran, maupun kritikan, (3) pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton dan konvensional, peserta didik hanya mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, ataupun membacanya melalui media cetak (verbalisasi), (4) Media dan bahan ajar yang digunakan di SMK YPM 4 Taman hanya terbatas pada buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah.

Data hasil menulis teks anekdot siswa menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia masih belum maksimal. Peserta didik yang melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 80 yang ditetapkan oleh sekolah masih jauh dari yang diharapkan.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran teks anekdot, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan sebuah pembelajaran paling utama terletak pada guru. Selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama prestasi belajar bahasa Indonesia khususnya materi teks anekdot.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek, salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan komputer mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, pendek, film, audio dan video. Teknologi informasi telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Pemilihan media pembelajaran dengan audio visual dalam perkembangan media pendidikan merupakan hal yang tepat karena media ini dapat memudahkan siswa terhadap suatu materi karena menggunakan objek gerak dan suara, selain itu media ini juga lebih efektif, dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Menurut Sudrajat dalam Hamdani (2010:245), media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Media audio visual memainkan peranan penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual adalah suara dan gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar serta mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Karakteristik media audio visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu audio dan visual, Yusufhadi Miarso dalam Atoel (2011:18). Dengan penggunaan media audio visual ini diharapkan siswa SMK YPM 4 Taman akan dapat menulis teks anekdot dengan baik dan benar.

Kelebihan media audio-visual menurut Atoel (2011:20) menyatakan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan antara lain (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis, atau lisan), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model. (3) media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Media Audio –Visual yang dibuat peneliti berupa film pendek, dimana film pendek ini disesuaikan dengan jurusan yang ada di dalam sekolah peneliti yaitu jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKr). Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih antusias dalam melihat film pendek dan lebih mudah memahami adegan yang ada dalam film pendek tersebut. Dengan demikian pemahaman siswa tentang teks anekdot dan nilai yang didapatkan akan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan dua masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Audio-Visual dengan film pendek materi teks anekdot siswa kelas X SMK YPM 4 Taman Sidoarjo?
2. Bagaimana keefektifan media Audio-Visual dengan film pendek pada materi teks anekdot siswa kelas X SMK YPM 4 Taman?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan media Audio-visual dengan film pendek dalam pembelajaran teks anekdot siswa kelas X SMK YPM 4 Taman.
- 2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis tingkat keefektifan penggunaan media audio visual dengan film pendek dalam pembelajaran teks anekdot siswa kelas X SMK YPM 4 Taman.



## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengharap adanya manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, menyadari betapa pentingnya media pembelajaran untuk keberhasilan suatu materi pelajaran. Selain itu juga sebagai sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot khususnya di SMK YPM 4 Taman.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua guru agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan membuat media dalam proses belajar mengajar.

Adapun secara khusus penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **a) Bagi Siswa**

- Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan Audio-Visual.
- Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran bahasa Indonesia.
- Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

**b) Bagi Pendidik atau Guru**

- Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran Audio-Visual.
- Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

**c) Bagi dunia pendidikan**

- Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi.
- Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran menggunakan Audio-Visual.

**E. Definisi Istilah**

Beberapa istilah dalam penelitian ini diberikan definisi operasional sebagai berikut.

- a. Pengembangan adalah serangkaian prosedur atau aktivitas yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk, melakukan penilaian praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar untuk memperoleh produk media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi untuk siswa kelas X SMK yang layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- b. Media pembelajaran adalah alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran yang berisi kompetensi dasar, tujuan, materi, kegiatan-kegiatan penugasan dan latihan, penilaian, serta referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Media Audio Visual adalah media yang berupa suara dan gambar sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran. Audio Visual yang dipakai peneliti adalah Audio Visual berbentuk film pendek.
- d. Teks anekdot adalah cerita lucu atau humor namun mengandung maksud, sindiran, atau pesan terhadap seseorang.