

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari pada masa kini dan masa mendatang menjadikan Bahasa Indonesia sebagai suatu hal penting khususnya untuk kita sebagai orang Indonesia. Bahasa Indonesia harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran Bahasa Indonesia akhir-akhir ini mengalami perubahan seiring berkembangnya teknologi.

Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital, di era digital ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Oleh karena itu, dibutuhkan pendidikan yang berbasis teknologi dan digitalisasi agar setiap siswanya dapat beradaptasi dengan era revolusi industri 5.0 yang serba digital dan berbasis teknologi.

Sejalan dengan era revolusi industri 5.0 bidang pendidikan memasuki pembelajaran abad 21 yang merupakan suatu peralihan kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan yakni peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut antara lain kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya dipengaruhi adanya penggunaan media. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Meninjau banyak macam dari media pembelajaran, maka sebagai guru harus dapat memilih dengan

cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Di samping itu penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dikarenakan media dapat meningkatkan gairah belajar, dapat memunculkan interaksi secara langsung peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta dapat memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadikan kualitas belajar menjadi meningkat karena selain guru aktif memberikan materi tetapi peserta didik juga aktif dalam kelas untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga materi mudah diterima peserta didik. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik bukan hanya memahami hal abstrak yang disampaikan guru tetapi dapat memahami secara kongkret dari materi tersebut.

Penggunaan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan berdampak pada meningkatnya mutu pembelajaran. Pendidik dapat terbantu dalam menyampaikan materi khususnya pada materi yang sulit disampaikan secara verbal ketika menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan media yang sesuai keadaan dan kondisi peserta didik. Pendidik harus meningkatkan kreatifitasnya dan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia di SMAN 3 Kuningan yakni Bapak Dede pada 1 februari 2024 ternyata masih banyak guru Bahasa Indonesia yang belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Umumnya guru hanya menggunakan media cetak (buku) dan Power point, secara tidak sadar hanya dengan digunakannya media cetak (buku) menjadikan peserta didik bosan untuk memahami materi karena bersifat monoton

Kerucut pengalaman oleh Edgar Dale memberikan model berbagai jenis media pembelajaran paling abstrak (media audio visual) hingga paling konkret (pengalaman langsung). Penggunaan media pembelajaran

disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta pertimbangan situasi belajar. Dengan adanya media pembelajaran seperti gambar, rekaman video, alat peraga atau buku teks bergambar dapat memberikan gambaran mendekati konkrit masing-masing sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Hal inilah yang dapat menghindari dampak negatif, resiko dan bahayanya.

Berdasarkan pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan di SMAN 3 Kuningan, sumber belajar yang digunakan peserta didik masih berupa buku paket dan LKPD yang beredar dipasaran. Ketergantungan peserta didik terhadap guru juga masih sangat tinggi, terlihat dari aktivitas di kelas yang cenderung pasif yaitu peserta didik hanya memperhatikan, mencatat dan menyalin akibatnya proses berlangsung satu arah. Apabila guru berhalangan hadir peserta didik hanya diberikan tugas saja.

Berdasarkan pernyataan di atas Penelitian ini mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X pada materi “Cerita Rakyat” di mana pada materi ini tidak cukup dipelajari hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru atau melihat gambar dua dimensi, sebab siswa seringkali mendapat kesulitan dalam memahami materi jika hanya dengan penjelasan yang bersifat verbal. Keterbatasan tersebut dinilai dapat diatasi dengan menyajikan tayangan video animasi yang relevan disertai audio.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran berbasis *macromedia flash* cocok, karena di dalamnya berisikan video animasi yang dilengkapi dengan audio dan narasi. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran animasi Bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* untuk materi cerita rakyat dengan judul “pengembangan media pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* di SMAN 3 Kuningan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran cerita rakyat yang tersedia di SMAN 3 Kuningan?
2. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* di SMAN 3 Kuningan?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran cerita rakyat di SMAN 3 Kuningan.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kondisi media pembelajaran cerita rakyat yang tersedia di SMAN 3 Kuningan.
2. Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* di SMAN 3 Kuningan.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran cerita rakyat di SMAN 3 Kuningan.

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

### **1.4.1 Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi cerita hikayat pada jenjang SMA/SMK kelas X. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran.

### **1.4.2 Praktis**

1. Bagi siswa
  - 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita hikayat.
2. Bagi guru
  - 1) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan pembelajaran yang atraktif dan menarik.
  - 2) Dapat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif.
  - 3) Dapat memberikan masukan bagi siswa dalam membantu pembelajaran di jenjang SMA.
3. Bagi sekolah
  - 1) Dapat menjadi sarana pembenahan mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
  - 2) Dapat meningkatkan mutu siswa dan sekolah.

## 2. Bagi peneliti/mahasiswa PBSI

- 1) Dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi, sebagai bekal menjadi guru.
- 2) Dapat memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

### 1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar sebuah penelitian dijadikan sebuah acuan untuk menentukan sebuah hipotesis dan dapat juga membantu jalannya penelitian karena penelitian akan lebih terarah dan bisa berjalan lebih efektif dan efisien. Anggapan dasar dalam penelitian ini berupa:

1. Analisis kebutuhan siswa dan guru terkait pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi untuk mengetahui hal yang perlu diterapkan dalam media pembelajaran berbentuk video pada kegiatan menyimak teks cerita rakyat.
2. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dalam proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk mengolah informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran.
3. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.
4. Desain media pembelajaran berbasis *macromedia flash* menyimak diperlukan sebelum masuk pada tahap pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat secara maksimal dengan acuan desain yang sudah didesain.
5. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yakni Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan

(*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

## 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kebutuhan siswa dan guru dalam penelitian ini merupakan hasil dari wawancara dan angket terhadap guru dan siswa mengenai kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada materi menyimak teks cerita rakyat pada jenjang SMA/SMK kelas X dengan indikator kebutuhan, keinginan, dan kekurangan.
2. Kondisi media pembelajaran dalam penelitian ini adalah keberadaan media pembelajaran atau ketersediaan media pembelajaran untuk menyimak teks cerita rakyat yang digunakan oleh guru di sekolah dengan indikator ketersediaan, jenis, tampilan, kebahasaan, kejelasan instruksi, dan bahan media pembelajaran untuk menyimak teks cerita rakyat yang digunakan. Rancangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada keterampilan menyimak teks cerita rakyat di kelas X dalam penelitian ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa dan guru pada materi teks cerita rakyat jenjang SMA/SMK kelas X.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah suatu program grafis animasi 2D yang digunakan untuk membuat desain animasi grafis dan dapat diekspor dalam bentuk format ekstensi, seperti *swf*, *html*, *gif*, dan lainnya. *Macromedia flash* dapat disajikan pada multimedia dalam bentuk gabungan antara tulisan, suara, video, animasi, dan lainnya sehingga tampak menarik dan interaktif.
4. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini

menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), dikarenakan keterbatasan waktu penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah yakni analisis, desain, dan pengembangan.

5. Cerita rakyat yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan cerita rakyat berbentuk video animasi mengenai cerita rakyat mengenai legenda danau toba pada fase E jenjang SMA/SMK