

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Adapun secara rinci dipaparkan sebagai berikut

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, segala akses yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dibuat lebih mudah. IPTEK kian hari mengalami perkembangan yang signifikan. Ini secara langsung maupun tidak langsung memberi perubahan pola kehidupan bagi masyarakat, dan sekaligus memberi pengaruh besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia (Ngafifi, 2014; 47). Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Artinya, selalu terjadi perubahan inovasi yang mampu memperbaiki kualitas pendidikan. Afifah (2017:41) menyatakan, “inovasi-inovasi tersebut hadir dan sejalan dengan berbagai permasalahan-permasalahan pendidikan di Indonesia yang kian kompleks seperti permasalahan konsep pendidikannya, peraturan, anggaran, dan persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem”. Proses pembelajaran di kelas akan terasa efektif apabila saat penerapannya guru mampu memahami mengenai peran, fungsi dan kegunaan dari mata pelajaran yang diajarinya. Miftah menyatakan, “selain pemahaman mengenai hal tersebut, media pembelajaran yang digunakan sekarang”.

Dari pernyataan tersebut, guru diharuskan mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tentunya sesuai dengan masa sekarang agar mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan lebih interaktif, tentunya hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar.

Pada mata pelajaran di sekolah, ada beberapa mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh siswa karena banyak bacaan. Misalnya pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 memuat pembelajaran yang berbasis teks. Ramadania (2016:228) menyatakan, “teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks sebagai realisasi dari sistem nilai dan norma serta berbasis karakter mulia”. Kurikulum 2013 memuat beragam jenis teks, salah satunya pada jenjang SMP/MTs kelas VII terdapat muatan materi mengenai teks laporan hasil observasi. Priyatni (2014: 76) mengungkapkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis, tidak dibumbui dengan respon pribadi tentang objek yang dilaporkan tersebut. Ada beberapa bunyi kompetensi dasar pada teks laporan hasil observasi. Di antaranya :

1. KD 3.7 mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca.
2. KD 4.7 menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca.

3. KD 3.8 menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca.
4. KD 4.8 menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara tulis.

Dalam kaitannya dengan menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi pada KD 4.8, siswa harus mampu memahami materi pada kompetensi dasar 3.7, 4.7, dan 3.8 terlebih dahulu. Berdasarkan pada hasil pembelajaran siswa, ternyata pemahaman siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi tergolong rendah. Sehingga siswa menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi dengan kurang tepat. Mereka masih bingung membedakan antara teks laporan hasil observasi dengan teks deskripsi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs. Mujahidin Slumbung dikatakan bahwa metode yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung adalah metode ceramah tanpa menggunakan media. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi, guru dapat menggunakan media powtoon sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Syaiful Bahri Djamarah (2002: 20) mengemukakan media adalah alat bantu apa saja

yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Alternatif lain yang dapat digunakan guru untuk mengoptimalkan permasalahan yang ada adalah dengan menggunakan media *powtoon*. Pada hasil pengujian beberapa penelitian terdahulu, media *powtoon* dinilai efektif sebagai media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang cukup rumit.

Hal ini didukung oleh peneliti sebelumnya terkait penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran teks persuasi. I.N.Yasa (2021) mengatakan hasil belajar siswa dengan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII B SMP Negeri 2 Seririt dalam kategori baik. Hal tersebut terlihat dari pemerolehan nilai siswa dengan rata-rata nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) ditinjau dari lima aspek penilai yang digunakan oleh guru. Rentang nilai yang diperoleh siswa kelas VIII B adalah 69-89 dengan KKM dari sekolah adalah 68. Hasil belajar siswa tersebut membuktikan bahwa *powtoon* di dalam pembelajaran teks persuasi sangat efektif digunakan.

Peneliti lain Abi Izza Ghifari (2020) juga mengatakan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dari tes, media *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan menyenangkan bagi siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran

teks berita. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran menulis teks berita menggunakan media *powtoon* pada peserta didik kelas VIII 2 SMP N 258 Jakarta terdapat hasil yang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil tes dalam penelitian. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,1.

Selain itu, menurut Moch. Reza Firmansyah (2017) pada penelitiannya diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media audio visual *powtoon* diketahui berada pada kategori “baik”. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80. Hasil analisis data yang dilakukan peneliti yaitu sudah tidak terdapat banyak kesalahan dalam penulisan teks berita dalam tayangan video. Siswa sudah mampu menjawab stuktuktur dengan tepat. Siswa mampu membedakan antara teras dan tubuh berita, sesuai dengan berita yang diperdengarkan. Mampu menentukan unsur berita yang tepat.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu jenis media presentasi yang memiliki fitur animasi gerak, audio, serta audio visual, seperti halnya *powerpoint* tetapi ada beberapa perbedaan pada masing-masing fitur. Banyaknya media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *powtoon*. Media *powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui *website* saja bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *powtoon*. Media *powtoon* sering digunakan sebagai media pembelajaran di beberapa mata pelajaran, media ini memiliki warna yang beragam, serta memiliki berbagai animasi yang

menarik hal ini dapat menciptakan motivasi belajar dalam diri siswa, siswa menjadi lebih semangat dan tidak merasa bosan. Selain itu, aplikasi *powtoon* juga memiliki aspek audio serta visual jadi siswa dapat mendengar dan melihat materi yang sedang dijelaskan. Terkait dengan pemilihan *powtoon* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah memahami materi kepada siswa. Hal ini dikarenakan media *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang komunikatif untuk menyampaikan ajakan terlebih dengan adanya komponen animasi, dan efek transisi yang membuat media tersebut lebih nyata. Sehingga media *powtoon* dapat dijadikan media alternatif untuk mengotimalisasi pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media *powtoon* sudah banyak diteliti oleh peneliti terdahulu, namun sejauh ini belum ada peneliti yang menguji keefektifan media *powtoon* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menguji keefektifan media *powtoon* pada materi tersebut. Peneliti menentukan judul “Efektivitas Media *Powtoon* sebagai Alternatif Optimalisasi Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi.
- b. Kurangnya pemahaman siswa mengenai materi teks laporan hasil observasi sehingga hasil belajar siswa rendah.
- c. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada materi teks laporan hasil observasi.
- d. Belum terlaksananya penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks laporan hasil observasi.
- e. Penggunaan media *powtoon* dalam materi teks laporan hasil observasi belum diuji keefektifannya.

2. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas nanti dapat terarah, diperlukan pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Penelitian dilakukan di MTs. Mujahidin Slumbang, sedangkan populasinya seluruh siswa kelas VII dan diambil 1 kelas sebagai sampel yang mewakili populasi.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi teks laporan hasil observasi.
- c. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powtoon*.
- d. Penelitian ini difokuskan untuk melihat efektivitas media

powtoon untuk meningkatkan pemahaman materi teks laporan hasil observasi siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas media *powtoon* sebagai alternatif optimalisasi pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung tahun ajaran 2021/2022?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *powtoon* sebagai alternatif optimalisasi pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, perlu adanya perumusan hipotesis yang kemudian akan diuji oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2010: 105) definisi hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan ini antara lain

1. Hipotesis alternative (H_a) = media *powtoon* (X) efektif sebagai alternatif optimalisasi pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung (Y).

2. Hipotesis nol (H_0) = media *powtoon* (X) tidak efektif sebagai alternatif optimalisasi pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung (Y)

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

- a. Untuk menambah referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran teks laporan hasil observasi.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya pada kajian yang sama tetapi pada ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menambah pengalaman untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks laporan hasil observasi.

b. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan dalam mengatasi kesulitan saat pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi teks laporan hasil observasi.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti, dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini disusun sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul dan pembahasan, perlu dikemukakan penegasan secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut

1. Penegasan Konseptual

a. Media

Suatu pesan atau informasi dapat tersampaikan kepada penerima apabila ada sarana yang dapat mendukung berupa media. Menurut Smaldino dkk dalam Nunuk (2018: 2) media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, maupun teknologi.

Secara lengkap dijelaskan oleh Suryani dan Agung (2012: 5) bahwa media secara umum merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

b. Pembelajaran

Dalam lingkungan belajar, interaksi pendidik dengan peserta didik sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati^{oleh} pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

c. Powtoon

Powtoon merupakan nama sebuah aplikasi berbasis IT yang berguna untuk membuat video animasi kartun secara ringkas dan bebas bayar.

Qurrotaini (2020: 2) menegaskan bahwa *powtoon* merupakan layanan online berbasis web yang mampu menyediakan fitur animasi yang sangat menarik diantaranya banyak macam pilihan gambar serta mampu memasukan video dan animasi di dalamnya seperti memanipulasi benda, menambahkan gambar, menyediakan musik dan dapat menambahkan teks maupun audio.

d. Media pembelajaran *powtoon*

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Menurut Sudrajat (2010: 10), media pembelajaran *powtoon* adalah media yang telah dibuat menggunakan aplikasi *powtoon*. Media ini berupa video animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan singkat, jelas, dan menarik perhatian siswa.

Kelebihan media *powtoon* adalah adanya fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang lebih menggugah. Selain itu, pengaturan timeline pada aplikasi dapat dianggap lebih mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis.

e. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar.

Di dalam Depdikbud (2014: 74), pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak.

Jadi, pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah

diterimanya.

f. Teks laporan hasil observasi

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia lebih difokuskan pada teks, sehingga banyak jenis teks pada setiap jenjang pendidikan termasuk jenjang SMP/MTs. Salah satu jenis teksnya adalah teks laporan hasil observasi. Priyatni (2014: 76) mengungkapkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis, tidak dibumbui dengan respon pribadi tentang objek yang dilaporkan tersebut.

g. Pemahaman materi teks laporan hasil observasi

Pemahaman materi teks laporan hasil observasi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya mengenai materi teks laporan hasil observasi.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dari “Efektivitas Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa di Kelas VII MTs. Mujahidin Slumbung Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2021/2022” merupakan keefektifan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *powtoon* guna meningkatkan pemahaman materi

teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VII MTs. Mujahidin Slumbang.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami skripsi. Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. **Bagian Awal**, terdiri dari judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
2. **Bagian Utama (Inti)**, terdiri dari enam bab, yaitu sebagai berikut:
 - a. Bab I Pendahuluan, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II Kajian Teori, dalam bab ini membahas mengenai topik atau pembahasan yang akan dibahas seperti konsep teori, model, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, dalam bab ini berisikan penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.
 - c. Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini membahas mengenai rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi

instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian, dalam bab ini ada dua hal yang disampaikan yaitu deskripsi data dan pengujian hipotesis.

e. Bab V Pembahasan, dalam bab ini membahas mengenai pembahasan rumusan masalah.

f. Bab VI Penutup, dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan, implikasi penelitian, dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis skripsi.