

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan belajar sendiri. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Pembangunan bidang pendidikan tidak dipisahkan dari pembangunan nasional. Hal ini disebabkan pembangunan bidang pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia. Realisasi dari pelaksanaan pembangunan bidang pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh oleh semua pihak baik pemerintah, guru, peserta didik, maupun orang tua peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pada bab II pasal 3 UU tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa tersebut apakah baik atau sebaliknya. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pendidikan yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi peserta didik, baik selama mengikuti pendidikan di berbagai jenis dan jenjang pendidikan maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan tersebut dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hampir seluruh aktivitas belajar peserta didik berkaitan dengan kegiatan menulis. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis mempunyai kedudukan penting dan strategis dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Menulis teks merupakan suatu kemampuan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa sesuai yang tercantum dalam kurikulum merdeka. Menulis bukanlah sesuatu yang diwariskan secara turun-temurun, menulis membutuhkan proses belajar dan latihan. Kegiatan menulis membantu siswa dalam menuangkan ide atau pendapatnya dalam bentuk sebuah karangan yang berupa fakta ataupun fiksi. Oleh karena itu, menulis adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan pada zaman dewasa ini. Hampir setiap kegiatan membutuhkan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh dengan cara mudah dan instan. Menurut Alwasilah dalam Masnunah (2018 hlm.236), “Penguasaan tentang teori menulis tidak akan membuat siswa produktif menulis.” Pendapat tersebut menyatakan, bahwa tidak hanya cukup dengan teori saja pada kegiatan menulis melainkan butuh proses dan latihan.

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa adalah menulis Teks tanggapan adalah jenis teks yang digunakan untuk menyampaikan pendapat atau reaksi terhadap suatu pernyataan, gagasan, atau informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Teks ini biasanya mengandung karakteristik pendapat atau reaksi pribadi, Merespons atau menanggapi suatu pernyataan atau gagasan, Yang bisa berupa kritik, saran, atau pendapat dan Mempertimbangkan konteks dan latar belakang.

*Powtoon* merupakan aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Anda bisa menggunakan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Dengan menggunakan *Powtoon* penjelasan konsep materi Anda bisa lebih jelas dan bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Media *powtoon* ini juga digunakan sebagai media pembelajaran agar guru bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif. Media *Powtoon* juga dapat menghidupkan suasana kelas dan tidak membuat bosan siswa, karena isi di dalamnya berupa animasi , gambar yang bergerak dan fitur gambar cartoon yang menarik. Animasi *Powtoon* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan

berbagai tampilan animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.

Penggunaan *Powtoon* sebagai media bimbingan klasikal akan mampu memberikan penyajian materi atau pesan secara jelas dan tidak bersifat verbalistik atau bentuk kata dan kalimat yang tertulis ataupun penyampaian secara lisan belaka. *Powtoon* akan mengatasi salah satu hambatan pembelajaran berupa keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena objek yang terlalu besar dalam realita bisa disederhanakan dengan gambar, film, bingkai atau model. Sedangkan objek yang kecil bisa dibantu dengan film bingkai, gambar, film atau dengan proyektor mikro.

Dalam kegiatan penelitian ini penulis memilih aplikasi *powtoon* untuk menjadi media pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan disalah satu sekolah yang ada di Air Kumbang. Kegiatan pembelajaran media ini pun melibatkan siswa SMP kelas VII yang sudah dipilih. Pemilihan aplikasi media pembelajaran *powton* ini pun sudah dipikirkan dengan matang, aplikasi *powtoon* ini juga sangatlah efektif jika diterapkan dalam pembelajaran guna untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan untuk memberi pengaruh pembelajaran yang baik sehingga bisa meningkatkan sistem pembelajaran yang ada di SMP Negeri 1 Air Kumbang.

SMP Negeri 1 Air Kumbang menjadi sekolah yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian pembelajaran berbasis *powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas VII yang ada di sana, Karena sekolah ini menjadi salah satu sekolah unggul yang banyak diminati oleh masyarakat. Sekolah ini juga sudah terakreditasi A, dan untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis

*powtoon* ini juga sangat cocok di sekolah ini karena sudah memiliki peralatan yang lengkap sehingga bisa memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian dengan baik.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara singkat peneliti dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Air Kumbang yaitu Bapak Ferry Kosasi, S.Pd. menyatakan bahwa guru lebih sering menggunakan media sederhana dan jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat berdampak pada pemahaman peserta didik dalam menyerap pelajaran dan proses pembelajaran lebih cenderung monoton dan hanya terfokus kepada guru dan buku mata pelajaran yang mereka pegang.

SMP Negeri 1 Air Kumbang merupakan sekolah menengah pertama yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan pembelajaran. Pemilihan media ini didasari atas pengamatan yang dilakukan peneliti dimana penggunaan media *Powtoon* yang notabene adalah media yang berbasis animasi yang sangat disukai oleh anak usia sekolah menengah pertama. Pembelajaran menggunakan media ini diharapkan akan sangat membantu peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang akan mereka terima, serta membantu peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hal tersebut, masih kurangnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat melaksanakan proses belajar mengajar di kelas, Karna guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang sederhana dan

hanya mengandalkan buku paket yang ada. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Air Kumbang sebagai tempat untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam proses belajar agar dapat membantu peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik.

## **1.2. Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan batasan terhadap masalah yang akan menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: ‘Media pembelajaran berbasis *powtoon* ini dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam teks tanggapan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Air Kumbang’.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batas masalah di atas, Maka rumusan masalah ini adalah “Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam teks tanggapan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Air Kumbang”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran Bahasa

Indonesia dalam teks tanggapan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Air Kumbang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam teks tanggapan pembelajaran dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan bagi peneliti lainnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan media pembelajaran *Powtoon* yang sesuai dengan materi pelajaran, dan mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam mata pelajaran sejarah terutama mengenai keaktifan, efektifitas dan hasil bel ajar peserta didik.

Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Air Kumbang agar mengoptimalkan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

#### **b. Bagi Peserta didik**

Dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat mereka untuk aktif dalam belajar dan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

