

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di tengah kuatnya isu transformasi digital, semua sektor mulai mengembangkan sayap mereka menuju dunia digital, tak terkecuali dunia pendidikan. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, tenaga pendidik semakin dituntut untuk selalu mencari inovasi-inovasi dan sudut pandang baru dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dari negara-negara lain. Inovasi tersebut tentunya harus didukung dengan pemanfaatan berbagai kemajuan teknologi yang telah tersedia.

Dalam mencapai pembelajaran yang efektif, tentunya perlu didukung dengan komponen-komponen pembelajaran. Salah satunya adalah sumber belajar yang relevan dan kekinian. Kontribusi sumber belajar dalam proses pembelajaran sangatlah signifikan karena merupakan asal dari berbagai informasi yang menjadi tolak ukur optimalisasi dalam mencapai hasil belajar yang ditargetkan pada perencanaan pembelajaran. Untuk itu, bahan ajar sebagai sumber belajar haruslah bersifat mempermudah penguasaan konsep materi ajar.

Dalam praktiknya, pemilihan bahan ajar yang tepat sasaran akan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung akan berdampak juga pada capaian hasil belajarnya. Mengingat masih belum stabilnya kondisi dunia pendidikan di Indonesia karena pengaruh pandemi covid-19, sekolah masih harus menyesuaikan berbagai kebijakan transisi yang ditetapkan oleh

pemerintah. Walaupun sebagian besar lembaga pendidikan sudah dapat menjalankan Pembelajaran Tatap Muka (PTM), namun masih banyak juga yang harus menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena alasan kesehatan dan keselamatan lingkungan sekolah. Terlepas dari kedua praktik pembelajaran yang diterapkan (PTM dan PJJ), keduanya pasti membutuhkan dukungan teknologi digital dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Baik PJJ atau PTM, saat ini keduanya masih menggunakan buku cetak sebagai rujukan utama dalam kegiatan pembelajarannya. Walaupun sebenarnya pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sudah terjadi perluasan referensi melalui video pembelajaran dan tautan laman virtual misalnya, namun tak jarang sekolah masih menjadikan buku cetak yang sebagian besar diterbitkan oleh pemerintah sebagai pedoman utama. Bentuk dari laman virtual dan video pembelajaran pun tidak jauh berbeda dari apa yang disajikan pada buku cetak dan cara pembelajaran di kelas yang berupa penjelasan dengan presentasi salindia oleh guru. Seharusnya, seiring dengan berkembangnya teknologi, bahan ajar yang disajikan harus memuat inovasi baru agar penyampaian materi teori maupun praktik dapat lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, lahirlah beberapa aplikasi atau *software* baru yang tentunya mampu menghadirkan berbagai inovasi dan pengalaman baru serta menarik khususnya bagi dunia Pendidikan. Salah satu aplikasi yang juga sedang sangat diminati oleh sebagian besar pengguna sosial media adalah aplikasi berbasis *e-animation*. *E-animation* sendiri merupakan sebuah

seni animasi digital yang bisa berbentuk gambar (sering digunakan dalam komik) maupun audio visual. Dunia animasi sudah sangat dikenal dan dekat dengan anak-anak, baik dari usia kecil sampai usia remaja, dan tidak menutup kemungkinan usia di atasnya. Seiring berkembangnya zaman, dunia animasi juga bertransformasi ke dunia digital atau yang biasa disebut dengan *e-animation*. Aplikasi berbasis *e-animation* sendiri tersedia dalam beragam jenis. Salah satunya adalah Adobe Illustrator, Video Scribe, Flipa Clip, dan masih banyak lagi. Dari beberapa jenis tersebut, Flipa Clip adalah aplikasi berbasis *e-animation* yang dapat dikategorikan paling sederhana saat ini. Alasan utamanya karena sangat mudah untuk diakses dan digunakan dari gawai tanpa memakan banyak penyimpanan. Fiturnya juga cukup lengkap dan sangat mendukung bagi para kreator untuk membuat karya animasi mereka sendiri. Walaupun jika ingin membuka fitur-fitur tertentu harus mengeluarkan biaya guna mendapat akses *premium*, namun biayanya masih relatif murah dan bersahabat. Dengan begitu guru dapat dengan mudah menciptakan inovasi bahan ajar baru melalui aplikasi Flipa Clip ini.

Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada peningkatan kemampuan siswa, baik itu dari segi pengetahuan, keterampilan, dan komunikasi lisan maupun tulisan. Namun sayangnya, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di sekolah menengah masih belum menyadari pentingnya kesinambungan antara pengetahuan yang dipahami dan praktik keterampilan yang dilakukan oleh siswa. Masih banyak pembelajaran yang hanya condong pada penguatan teori namun melupakan praktik keterampilan. Sama halnya dengan berenang, bahasa Indonesia tidak cukup hanya dengan menyajikan

berbagai macam teori pada siswa. Siswa juga butuh sarana untuk mengasah keterampilan mereka dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia tersebut.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan kesinambungan antara teori dan praktik adalah pembelajaran teks pidato persuasif yang dalam hal ini siswa diharapkan mampu mempraktikkan teks pidato mereka dengan cara berbicara di depan khalayak ramai disertai dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Keterampilan berpidato ini merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam kurikulum bagi siswa kelas IX SMP. Dalam prosesnya, setelah mengetahui berbagai macam teori mengenai pidato persuasif, siswa dapat merealisasikannya dengan teks pidato yang telah mereka rancang sendiri.

Dalam penyampaian di situasi normal, hal ini dapat lebih mudah disampaikan karena dapat langsung bertemu dan mempraktikkannya langsung di depan siswa, dimulai dari penyampaian teori, persiapan, dan tata cara menyajikan teks pidato persuasif baik dalam bentuk lisan atau tulisan. Namun dalam situasi transisi yang masih sering menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh seperti saat ini diperlukan suatu bahan ajar digital untuk mempermudah serta memperjelas pembelajaran materi bahasa Indonesia khususnya materi teks pidato persuasif pada kelas IX SMP.

Terpilihnya Kompetensi Dasar (KD) Pidato Persuasif juga sebagai bentuk persiapan dari ujian praktik kelas IX yang akan menjadi salah satu acuan kelulusan siswa. Kompetensi dasar ini dinilai cukup signifikan bagi siswa semasa di sekolah

maupun setelah lulus. Oleh karena itu, dengan disusunnya bahan ajar ini, besar harapan siswa dapat lebih siap dalam menghadapi ujian sekolah yang akan dilaksanakan di akhir masa pembelajaran.

Bentuk pembaruan yang ditawarkan adalah metode penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran berbasis *e-animation*. Dengan banyaknya metode ceramah yang beredar di media pembelajaran digital, bahan ajar berbasis *e-animation* ini akan menggunakan metode baru yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Metode ini berupa narasi dan ilustrasi yang dituangkan dalam bentuk animasi digital dengan berdasarkan kepada kehidupan siswa baik di dalam, maupun di luar sekolah sehingga dapat lebih mudah dipahami karena dekat dengan kehidupan siswa.

Kriteria interaktif di sini berupa penawaran hal baru yang belum pernah dirasakan oleh siswa pada saat pembelajaran di kelas secara luring maupun di rumah secara daring. Jika penyampaian materi pada masa daring dan luring tetap menggunakan metode yang sama, siswa akan lebih mudah bosan dan otomatis akan mengurangi respons dan kreativitas siswa dalam menanggapi penyampaian dan diskusi materi yang dilemparkan oleh guru. Hal tersebut yang menyebabkan tingkat interaksi bahan ajar yang sudah banyak beredar belakangan ini cenderung rendah.

Upaya untuk menggali informasi, potensi, dan kendala yang ada sebagai bahan untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi berbasis *e-animation*, Flipa Clip, dalam kompetensi dasar teks pidato persuasif telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisis situasi, Siswa kelas IX SMP yang

tersebar di beberapa sekolah negeri di Jakarta, sebagian besar memiliki potensi untuk dikembangkan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Alasannya tidak lain adalah masih terdapat siswa yang kurang menguasai materi dan kurang berkonsentrasi selama pembelajaran khususnya saat pembelajaran daring dikarenakan keterbatasan variasi sumber belajar sehingga dinilai sangat monoton.

Selain analisis situasi, peneliti juga membuat analisis kebutuhan terhadap beberapa siswa kelas IX SMP yang tersebar di beberapa sekolah di Jakarta. Hasil analisis menunjukkan beberapa siswa berpendapat bahwa bahan ajar yang digunakan dalam materi teks pidato persuasif masih belum bervariasi karena hanya mengandalkan buku cetak dari pemerintah dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa setuju jika pembelajaran materi teks pidato persuasif perlu dikembangkan menjadi bahan ajar digital yang lebih menarik dan informatif. Dalam hal ini dijelaskan juga bahwa peneliti akan menggunakan media berbasis *e-animation*, Flipa Clip. Mereka setuju jika bahan ajar digital Flipa Clip pada materi teks pidato persuasif mungkin dapat memunculkan warna baru dan motivasi lebih dalam mempelajari materi tersebut serta menjadikan situasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pastinya tetap efektif.

Selain itu, analisis kebutuhan juga dilakukan terhadap guru, kendala utama yang dihadapi guru dalam mengajarkan materi teks pidato persuasif adalah keterbatasan media yang digunakan. Dalam pemilihan media, guru masih cenderung menggunakan Microsoft PowerPoint (PPT), video, dan papan tulis saja sebagai alat penunjang pembelajaran baik di kelas maupun secara daring. Selain itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, pembelajaran teks pidato persuasif

termasuk materi yang lumayan sulit dipahami oleh siswa. Guru berharap pengembangan bahan ajar digital berbasis *e-animation*, Flipa Clip, dapat menjadi inovasi yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam mempelajari materi teks pidato persuasif serta memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Nantinya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar dan media digital ini akan melatih kemandirian indra penglihatan dan pendengaran siswa dalam kegiatan menyimak materi teks, visual, dan audio sehingga bahan ajar dengan model seperti ini pastinya dapat digunakan secara fleksibel di mana dan kapan saja tanpa harus terikat kegiatan tatap muka di kelas. Umumnya media animasi elektronik (*e-animation*) sudah sering digunakan pada mata pelajaran lain seperti Matematika, IPA, sampai Olahraga. Animasi yang digunakan juga sangat beragam namun sebagian besar menggunakan model *whiteboard animation* karena sangat praktis dan lumayan efisien. Alasan utama penggunaan bahan ajar berbasis *e-animation* sendiri adalah karena banyaknya kebutuhan konsep dan praktik yang memerlukan adanya pemahaman secara mendalam sehingga diharapkan bahan ajar tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih baik walaupun saat tidak di dalam kelas sekalipun. Oleh karena itu peneliti melihat sebuah peluang bagi bahan ajar berbasis *e-animation* untuk bisa diterapkan juga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia apalagi di masa transisi seperti saat ini. Dengan berbagai macam situasi dan kendala yang dialami baik dari sisi siswa maupun guru, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Pidato Persuasif Berbasis *E-animation* pada

Siswa SMP Kelas IX". Pada akhirnya peneliti berharap dengan adanya bahan ajar ini, kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia khususnya materi teks pidato persuasif baik di sekolah (PTM) maupun dari rumah (PJJ) dapat terlaksana dengan lebih baik, lebih menyenangkan, interaktif, dan pastinya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan bahan ajar teks pidato persuasif berbasis *e-animation* pada siswa kelas IX SMP.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu,

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai bahan ajar teks pidato persuasif pada siswa kelas IX SMP?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teks pidato persuasif berbasis *e-animation* pada siswa kelas IX SMP?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar teks pidato persuasif berbasis *e-animation* pada siswa kelas IX SMP?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis (yang memberikan kontribusi pada pengetahuan) maupun secara praktis (manfaat

yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat terutama dalam dunia Pendidikan).

#### 1. Manfaat Teoretis

- a. Pemanfaatan media berbasis *e-animation* sebagai bahan pembelajaran teks pidato persuasif.
- b. Sebagai tambahan ilmu dan wawasan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks pidato persuasif.
- c. Sebagai masukan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya supaya mendapatkan berbagai sudut pandang dan teori baru atau menguatkan teori yang sudah ada.
- d. Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, khususnya dalam pengelolaan evaluasi pembelajaran kurikulum 2013.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan pengembangan bahan ajar teks pidato bahasa Indonesia berbasis *e-animation* ini dapat membantu serta memberikan kemudahan dalam memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- b. Bagi guru, memberikan opsi dan variasi bahan ajar yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja sehingga meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dengan penambahan referensi bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, menjadi referensi dan menambah pengetahuan peneliti selanjutnya mengenai pengembangan bahan ajar teks pidato dengan memanfaatkan teknologi dari aplikasi berbasis *e-animation* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Bagi Pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi mengenai pembelajaran teks pidato persuasif.

