

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

SMK merupakan sekolah menengah kejuruan yang bertujuan menyiapkan peserta didik untuk terjun di dunia kerja, baik sebagai tenaga kerja yang produktif maupun wirausahawan yang membuka usaha secara mandiri. Peserta didik SMK tidak hanya mendapatkan bekal ilmu pengetahuan tetapi

dibekali juga dengan keterampilan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan kejuruan dan keterampilan lain yang ikut memegang peranan penting, misalnya keterampilan berbahasa.

Keterampilan menurut kamus besar Bahasa Indonesia Edisi V (2015) adalah kecakapan untuk melaksanakan tugas, dan keterampilan berbahasa adalah kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara. Sejalan dengan itu, Suparno (2001:27) menjelaskan bahwa keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas atau kecakapan yang disyaratkan. Sehingga keterampilan berbahasa berarti kecakapan untuk menyelesaikan tugas atau kecakapan kebahasaan.

Keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang baik agar kemampuan peserta didik dapat berkembang secara optimal. Perkembangan tersebut tentu saja tidak sekadar dari sisi pengetahuan intelektual saja, karena pada hakikatnya melalui pengajaran bahasa, peserta didik sedang dikembangkan “jiwa bangsa” dan “budi bahasa” nya. Atau dalam istilah pendidikan sedang dikembangkan kecerdasan bahasa dan kecerdasan sosial (intrapersonal dan interpersonal). Dengan dasar kecerdasan bahasa dan sosialnya ini, mereka dapat mengembangkan relasi dengan orang lain. Kemampuan membangun relasi dengan orang lain inilah yang sangat menentukan keberhasilan hidupnya kelak dalam masyarakat.

Setiap pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran Bahasa Indonesia anggapan para peserta didik merasa kurang efektif dan terkesan membosankan. Munculnya asumsi tersebut hendaknya ditanggapi secara

positif oleh guru Bahasa Indonesia sebagai sebuah tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik. Sebagai fasilitator, guru harus memiliki daya kreasi dan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan selalu dirindukan oleh peserta didik.

Seiring perkembangan dan perubahan dunia yang berlangsung sangat cepat dan telah menuntut para guru beserta peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran yang berkualitas. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. Tantangan ini menuntut kreativitas para guru untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Di sinilah pentingnya peran dan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar-mengajar lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik untuk peserta didik. Hal ini tentu berkaitan pula dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda pada diri peserta didik. Guru sebaiknya memfasilitasi seluruh kebutuhan belajar peserta didik dengan menghadirkan media yang tidak hanya dapat dipahami oleh peserta didik dengan karakteristik tertentu.

Media bukan sekadar penghantar materi, tetapi juga sebagai sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Media mampu memantik keterlibatan emosi dan mental, memberikan semangat belajar dan menghidupkan suasana belajar sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi ajar meningkat.

Kehadiran media akan memperjelas informasi, meningkatkan efektivitas dan efisiensi, menambah variasi, dan memberikan wawasan yang lebih luas dari apa yang diberikan guru tanpa media, mengonkretkan materi yang relatif abstrak, serta menambah rentang perhatian peserta didik. Media memiliki peran yang besar dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2016:2) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Meskipun media memiliki banyak kelebihan, fakta di lapangan menunjukkan hal sebaliknya. Media belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Guru masih menggunakan media yang ada dan belum menciptakan media-media alternatif yang sesuai dengan kebutuhan. Lingkungan sebagai sumber belajar belum banyak dieksplorasi dan diolah menjadi media pembelajaran. Demikian pula dengan kemajuan teknologi yang makin pesat di dunia global. Pesatnya perkembangan teknologi seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan sajian yang menarik bagi peserta didik sehingga mereka akan semakin senang belajar. Dengan kata lain, kemajuan zaman yang demikian pesat menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, seharusnya hal tersebut mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat peserta didik

untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Banyaknya media pembelajar membuat kita harus pintar dalam memilih, salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak, karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik, dan mudah didistribusikan. Namun, media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi. Objek-objek tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam upaya memaksimalkan pemahaman peserta didik, terutama pada materi-materi keterampilan berbahasa.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan melalui wawancara dengan peserta didik, diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia selama ini masih dominan menggunakan media pembelajaran cetak. Guru masih belum banyak menggunakan media pembelajaran lain yang variatif dan inovatif, misalnya media pembelajaran audiovisual. Peserta didik menginginkan kehadiran media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik akan sangat antusias dan tidak akan merasa jenuh dalam belajar ketika guru tidak hanya menggunakan buku sebagai media dan sumber belajar, tetapi juga menggunakan media audiovisual. Apalagi pada pembelajaran menulis yang menuntut keterampilan tingkat tinggi.

Demikian pula dengan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan kepada 3 guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga. Semua guru menyepakati bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang variatif dan inovatif agar peserta didik lebih termotivasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa mereka. Karena, Kurikulum 2013 mengamanatkan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan segala hal sebagai sumber belajar dan melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) serta melatih kecakapan abad 21.

Seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisasi, salah satunya melalui media audiovisual berupa video. Video merupakan salah satu teknologi yang saat ini dianggap relevan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Melakukan demonstrasi kelas yang didukung dengan multimedia untuk menangani berbagai gaya belajar peserta didik dan mendesain pelajaran yang mewajibkan peserta didik menggunakan teknologi sebagai alat penyelidikan seharusnya menjadi ciri dari guru. Pandangan konstruktivisme mengemukakan bahwa belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar (Heinich, et.al., 2002 dalam Daryanto, 2016 : 2). Konstruktivis menekankan bahwa peserta didik menciptakan penafsiran mereka sendiri dari dunia informasi. Mengacu kepada dua pandangan ini, bahwa film merupakan suatu teknologi penyampaian

multipesan yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan menggali potensi pengalaman peserta didik sebagai materi pesannya.

Selain itu, teknik penyajian pesan dalam video yang mengombinasikan berbagai karakter diasumsikan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Video juga merupakan media penyampaian pesan yang ideal dalam proses pembelajaran karena melalui tayangan video dapat disampaikan berbagai pesan dalam satu paket.

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran video lucu atau *stand up comedy* dalam pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Purbaalingga.

Melalui penelitian ini diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *video stand up comedy* untuk melengkapi keterbatasan pada media pembelajaran cetak pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks anekdot.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat peserta didik untuk belajar.
2. Pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan potensi talenta peserta didik guna meningkatkan karakter positif pada diri setiap peserta didik

3. Buku sebagai salah satu media pembelajaran cetak memiliki keterbatasan dalam memvisualisasikan materi keterampilan berbahasa
4. Guru harus selalu melakukan inovasi baik melalui pengembangan model pembelajaran maupun media pembelajaran
5. Pengembangan media pembelajaran *video stand up comedy* masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan luasnya lingkup masalah, maka penelitian ini dibatasi pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran *video stand up comedy* dalam pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *video stand up comedy* dalam pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, tujuan penelitian adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran *video stand up comedy* dalam pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga.
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, penulis, dan dunia pendidikan.

1. Bagi Peserta didik
 - a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mempelajari materi dan memproduksi teks anekdot.
 - b. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi dan memproduksi teks anekdot.
 - c. Media pembelajaran *video stand up comedy* akan semakin menggairahkan peserta dalam belajar sehingga iklim pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajarkan materi menulis teks anekdot menggunakan media video.

- b. Media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar yang menggunakan teknologi multimedia.
- c. Media pembelajaran dapat memunculkan inspirasi baru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang lain.

3. Bagi Dunia Pendidikan

Media pembelajaran *video stand up comedy* dapat menjadi terobosan baru dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dan mata pelajaran lain umumnya, serta dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. *Video stand up comedy* dirancang sederhana namun detail sehingga menarik perhatian siswa.
2. *Video stand up comedy* sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan DVD dengan format mpeg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav.
3. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan Adobe Premiere 5.0, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan Adobe Photoshop 5.0 dan desain vektornya menggunakan Coreldraw 6.

4. Video pembelajaran menulis teks anekdot dapat diputar dengan menggunakan DVD player, komputer ataupun laptop.
5. Pengembangan Media Pembelajaran *video stand up comedy* menggambarkan contoh stand up comedy dengan mengangkat tema pendidikan yang didalamnya memuat struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan dan memuat pendidikan karakter rasa ingin tahu dan kreatif.

