

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Republik Indonesia merupakan Negara dengan ribuan pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke dengan agama, ras, kebudayaan, bahasa daerah serta kesenian yang beragam. Kita perlu memupuk rasa cinta tanah air serta memiliki toleransi antar suku yang tinggi. Salah satu caranya adalah memberikan bekal pengetahuan yang fleksibel serta menyeluruh melalui pendidikan nasional. Hal ini didukung oleh pendapat dari Mulyasa (2014, hlm. 4) “Pendidikan adalah kehidupan, untuk itu kegiatan belajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill* atau *life competency*) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik”.

Pendidik dapat menginovasikan bahan ajar selama kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan memicu keaktifan siswa di kelas. Bahan ajar tertulis maupun tidak dapat digunakan dalam membantu guru atau instruktur selama kegiatan belajar mengajar (Majid 2011, hlm. 173). Seorang guru merupakan agen pendidikan yang berperan besar dalam perkembangan mental serta pengetahuan seorang anak mulai dari kanak-kanak hingga remaja (Nurdyanshyah & Fahyuni, 2016, hlm. 2). Peran guru dalam kurikulum 2013 sebagai fasilitator serta motivator menuntut siswa untuk berperan lebih aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Diharapkan kemampuan siswa dapat lebih berkembang dan mengeksplorasi minat bakat lebih dalam lagi agar dapat menjadi pribadi yang siap terjun langsung di masyarakat kelak. Terlebih dalam kemampuan berbahasa Indonesia yang diharapkan tidak tergeser oleh penggunaan bahasa asing. Pendidikan Bahasa Indonesia berfokus pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan erat antara satu dan lainnya.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melakukan suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur-tunggal. (Tarigan, 2013, hlm. 1)

Setelah dilakukan proses pembelajaran diharapkan terdapat perubahan tingkah laku, pengetahuan serta cara berpikir siswa yang merupakan tolak ukur untuk mengetahui bahwa proses pembelajaran tersebut berhasil. Terutama keterampilan membaca seorang siswa haruslah diasah semenjak dini, karena melalui membaca maka semua pintu pengetahuan akan terbuka, juga mendukung keterampilan berbahasa lainnya untuk semakin berkembang. Termasuk perkembangan keterampilan menulis yang meningkat pesat karena memiliki pengetahuan yang luas dan siap dituangkan dalam bentuk tulisan.

Pengertian keterampilan menulis menurut Tarigan (2013, hlm. 3) adalah, “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang

dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis merupakan salah satu cara yang dapat kita lakukan untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu secara langsung. Kegiatan menulis juga dapat menjadi sarana untuk menuangkan ide, pikiran, gagasan maupun emosi yang sulit dikeluarkan. Didukung oleh pendapat Susanti (2018, hlm. 12) bahwa, “Menulis merupakan sebuah keterampilan berbahasa sebagai alat komunikasi penyampaian pemikiran, gagasan serta perasaan melalui media tulis”.

Kegiatan menulis ini sangat erat dalam aktivitas sehari-hari manusia, terutama bagi siswa yang tengah menempuh pendidikan demi menjadi generasi yang dapat membangun bangsanya. Salah satu kegiatan menulis yang dapat memberi banyak manfaat bagi manusia adalah dengan membuat biografi seorang tokoh penting atau berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat. Teks biografi dibuat agar kehidupan tokoh yang diceritakan dapat menjadi suri tauladan bagi kehidupan generasi muda agar dapat memberi manfaat bagi manusia lainnya.

Biografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses orang yang sedang diulas. Umumnya, biografi menampilkan tokoh-tokoh terkenal, orang sukses, atau orang yang telah berperan besar dalam suatu hal yang menyangkut kehidupan orang banyak. Membaca sebuah biografi akan memperkaya wawasan dan sebagai teladan agar dapat menjalani kehidupan dengan baik dan mengisi hidup dengan karya yang bermanfaat, tentunya hal itu tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri, tetapi juga orang lain. (Suherli, Suryaman, Septiadji, & Istiqomah, 2016, hlm. 209).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, teks biografi merupakan teks yang berisikan riwayat hidup seseorang secara faktual, menarik, serta penuh nilai kehidupan. Teks biografi ditulis oleh orang lain, apabila ditulis oleh diri sendiri maka disebut autobiografi. Tentu saja apabila siswa diberikan pembelajaran teks biografi dengan cara yang monoton atau membosankan maka akan membuat minat siswa terhadap pembelajaran akan berkurang. Kemudian tujuan akhir yang ingin dicapai tidak terarah atau tidak tersampaikan sepenuhnya.

Pendapat ini didukung oleh Susanti (2018, hlm. 2) bahwa, “Kesulitan siswa untuk menulis biografi selain dari pengumpulan data hingga penilaian terhadap tokoh, model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga menjadi penyebab jenuhnya siswa dalam menulis biografi.” Itulah mengapa saya sebagai peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap pengembangan bahan ajar menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran teks biografi yang akan dipelajari.

Metode adalah cara mengajar secara umum dalam pembelajaran. Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan dalam penyampaian suatu materi pembelajaran yang mengarahkan siswa berperan sebagai tokoh hidup maupun benda mati serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan penghayatan yang dimilikinya (Haidir & Salim, 2012, hlm. 19). Agar semakin menarik minat siswa dalam mempelajari teks biografi maka peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi zaman ini, yaitu berbantuan *Prezi* sebagai salah satu media

interaktif yang dapat dipakai dalam pembelajaran. Media interaktif dapat memuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta tujuan materi yang sulit akan lebih terasa mudah kemudian dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan (Munir, 2012, hlm. 132).

Prezi adalah salah satu software pembuatan *slide* presentasi secara *online*. Slide *Prezi* dapat disisipi gambar, video, teks, *flash*, *power point* dan pdf yang menunjang kemudahan untuk menyusun *slide* presentasi yang menarik. (Jazilah, Sukaesih, & Harini, 2017, hlm 111)

Berdasarkan penelitian beberapa tahun terakhir mengenai penerapan *Prezi* pada bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran, banyak saya temukan *software* ini lebih diminati pada pembelajaran matematika. Contohnya penelitian Rohiman & Anggoro (2019, hlm. 29) bahwa hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 84% dengan kategori “Baik”, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian uji coba peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 83,9% yang menunjukkan pada kategori “Sangat Baik”. Sehingga secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori “Sangat Baik” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika.

Penelitian Utami (2019, hlm. 337) menghasilkan rata-rata bahan ajar dengan model NHT berbantuan *Prezi* lebih baik dibandingkan model konvensional serta hasil penelitian Hernita, Kurniasih & Khusna (2018, hlm.

350) menambahkan bahwa memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Lebih lanjut penelitian Wahyudi, Purnomo, & Albab (2019, hlm. 14-15) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar model *Discovery Learning* berbantuan media presentasi *Prezi* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar dengan model *Mean Ends Analysis* berbantuan media presentasi *Prezi* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada korelasi penggunaan bahan ajar antara persepsi siswa pada penggunaan model *Discovery Learning* dan model *Mean Ends Analysis* berbantuan media presentasi *Prezi* dengan hasil belajar siswa.

Istitho'ah (2017, hlm. 19) menunjukkan hasil prestasi belajar yang diperoleh peserta didik setelah adanya perlakuan (nilai akhir) penerapan bahan ajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata 76,67, sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 65,77. Sehingga rata-rata prestasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis kontekstual berbantuan *software cabri 3D* dan *Prezi* dengan teori konstruktivisme lebih baik dari pada rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakannya.

Persamaan dari beberapa penelitian bahan ajar pembelajaran berbasis *Prezi* tersebut menunjukkan beberapa keunggulan yaitu siswa menjadi lebih aktif dan minat belajar lebih tinggi, selain itu pembelajaran melalui media

juga mampu membantu siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan bermacam ide gagasan untuk memecahkan suatu masalah (Yulistiani, 2015, hlm. 91). Maka peneliti akan melakukan kebaruan dari penelitian sebelumnya terkait pengembangan bahan ajar dalam ranah pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Prezi* yang akan dikembangkan bersama pendekatan *Role Playing* agar pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak mudah jenuh.

Atas dasar permasalahan-permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk membuat penelitian dengan judul, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Biografi dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantuan *Prezi*”. Diharapkan penelitian ini dapat membantu memecahkan permasalahan penggunaan bahan ajar selama pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami serta menarik minat siswa pada teks biografi.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana bahan ajar yang telah digunakan di SMK kelas X pada materi teks biografi?
2. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar menulis teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* di kelas X?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar menulis teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* di kelas X?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menelaah.

1. Mendeskripsikan bahan ajar yang telah digunakan di SMK kelas X pada materi teks biografi.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan bahan ajar menulis teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi*.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar menulis teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi*.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca yang memerlukan informasi seputar bahan ajar yang digunakan, rancangan pengembangan bahan ajar dan kelayakan bahan ajar selama pembelajaran teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* pada siswa kelas X. Kemudian diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau acuan bagi penelitian-penelitian lainnya baik secara perorangan maupun kelompok.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Dapat memberikan sumbangan pengetahuan serta menambah wawasan khususnya mengenai bahan ajar yang

digunakan, rancangan pengembangan bahan ajar dan kelayakan bahan ajar selama pembelajaran teks biografi dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* pada siswa kelas X.

b) Bagi Siswa

Bagi siswa selaku sasaran utama pendidikan, diharapkan dengan dibuatnya penelitian ini agar dapat menjadi acuan dalam meningkatkan semangat belajar serta mengetahui bahan ajar yang tepat digunakan selama pembelajaran.

E. Anggapan Dasar Penelitian

Anggapan dasar penelitian ini adalah.

1. Pembelajaran teks biografi tercantum pada kurikulum 2013 dan dimuat pada silabus kelas X SMK.
2. Teks biografi merupakan salah satu teks yang dipelajari oleh siswa kelas X SMK.
3. Metode *Role Playing* mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan seseorang atau benda.
4. Bahan ajar berbantuan *Prezi* memuat serangkaian salindia yang berisikan materi pembelajaran yang mengarahkan siswa dalam pembuatan teks biografi.

F. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari penelitian ini:

1. Pengembangan bahan ajar keterampilan menulis teks biografi adalah sebuah upaya mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa dapat menuangkan pemikiran, gagasan serta perasaan melalui bahasa tulis yang berisikan riwayat hidup seorang tokoh disertai informasi faktual, dengan indikator sebagai berikut.
 - a) Pendidik dapat membuat bahan ajar berisikan materi pembelajaran agar siswa dapat mengetahui biografi tokoh serta nilai kehidupan yang dapat diteladani.
 - b) Menganalisis struktur teks biografi mulai dari orientasi berupa uraian singkat tokoh, rangkaian peristiwa serta permasalahan yang dialami hingga reorientasi merupakan bagian penutup cerita.
 - c) Mendata unsur kebahasaan dalam teks biografi.
2. Metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa dapat bermain peran sebagai seorang tokoh. Aplikasi *Prezi* berperan sebagai penunjang bahan ajar agar semakin menarik dan meningkatkan daya kreativitas siswa, dengan langkah-langkah sebagai berikut.
 - a) Siswa mendapat atau mencari pengetahuan terkait teks biografi.

- b) Kemudian siswa membentuk beberapa kelompok yang akan bekerja sama dalam memerankan biografi seorang tokoh.
- c) Siswa memilih seorang tokoh.
- d) Siswa berlatih dengan naskah yang telah diberikan.
- e) Siswa melakoni skenario atau naskah yang telah dibuat dengan bantuan *Prezi*.

Jadi kesimpulan dari pengembangan bahan ajar menulis teks biografi menggunakan metode *Role Playing* berbantuan *Prezi* adalah upaya pengembangan bahan ajar oleh pendidik selama kegiatan pembelajaran. Tujuan pengembangan bahan ajar ini adalah meningkatkan kreativitas siswa serta menerapkan nilai baik tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi *Prezi* mendukung siswa dalam memerankan seorang tokoh selama penerapan metode *Role Playing* dan membangun kekompakan antar anggota kelompok.