

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana utama dalam menjalin komunikasi antar individu. Bahasa dapat diwujudkan dalam bentuk ekspresi, tulisan, maupun gerakan yang mengandung makna tertentu. Pandangan ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Nurmalasari (2023), bahasa digunakan sebagai alat komunikasi baik lisan, tulisan, ataupun gerakan yang mengandung makna serta informasi di dalamnya saat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa memegang peranan penting dalam proses pendidikan karena berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik. Kemampuan ini berdampak positif pada kelancaran mereka dalam memahami informasi dan mengikuti perkembangan teknologi. Keterampilan dalam berbahasa peserta didik dapat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan, pengetahuan, dan kondisi mental.

Sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan utama yang perlu dipelajari oleh peserta didik yaitu (1) menyimak; (2) berbicara dan mempresentasikan; (3) membaca dan memirsas; serta (4) menulis, hal tersebut merupakan keterampilan dasar proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting pada dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai bahasa nasional dan alat komunikasi, tetapi juga sarana

utama pengenalan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi pada generasi muda. Salah satu kendala yang dihadapi adalah merancang media pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar.

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan peluang besar untuk menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi untuk menaikkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran seperti bahasa Indonesia. Media pembelajaran digital tidak hanya menyampaikan isi secara menarik, namun juga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran teks tanggapan kritis.

Materi teks tanggapan kritis termasuk salah satu jenis teks yang memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMP. Teks ini bertujuan menyampaikan penilaian terhadap keunggulan dan kelemahan suatu teks, disertai dengan pemberian saran. Pembelajaran teks tanggapan tidak hanya melatih peserta didik dalam mengevaluasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Namun pada kenyataannya pembelajaran teks tanggapan kritis sering dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah serta diskusi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak dapat memahami esensi dari teks tanggapan kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 oleh peneliti bersama Bapak Nanda Putra, selaku guru Bahasa Indonesia di SMP

Negeri 2 Tanjungpinang, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa materi pelajaran yang belum dikuasai secara optimal oleh peserta didik. Salah satu kendala yang ditemukan terdapat pada materi teks tanggapan kritis. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan menulis teks tanggapan kritis, terutama dalam mengemukakan pendapat, menyusun alasan yang logis, serta menggunakan struktur dan kaidah kebahasaan secara tepat.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil penilaian formatif pada pembelajaran teks tanggapan kritis yang menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks tanggapan kritis peserta didik masih perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Merujuk pada kondisi tersebut, proses pembelajaran teks tanggapan kritis di kelas dapat dikatakan belum sepenuhnya berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (Andriani & Isroah, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari segi proses apabila 75% siswa aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat membantu peserta didik memahami konsep serta langkah-langkah penulisan teks tanggapan kritis secara lebih efektif.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan media digital di sekolah masih tergolong terbatas. Pada proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi yang

didukung oleh media pembelajaran seperti *PowerPoint* serta video pembelajaran dari *YouTube*. Namun, pendekatan pembelajaran tersebut dinilai masih kurang bervariasi sehingga suasana pembelajaran yang tercipta belum sepenuhnya bersifat interaktif bagi peserta didik. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh, terutama pada materi yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, seperti teks tanggapan kritis.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik fase D SMP Negeri 2 Tanjungpinang, yaitu Vallengio Manuel Siahaan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Vallengio menyampaikan bahwa meskipun metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru sudah tergolong baik, media pembelajaran yang digunakan masih dirasakan kurang bervariasi. Selama proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media *PowerPoint* serta video pembelajaran dari *YouTube* tanpa dipadukan dengan metode atau media pembelajaran lain. Peserta didik berharap proses pembelajaran di kelas dapat dibuat lebih menarik, salah satunya dengan menghadirkan unsur permainan serta media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *Chromebook*.

Mengintegrasikan teknologi modern ke dalam proses belajar mengajar bisa membangun pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Perangkat seperti *Chromebook* memberi peserta didik akses ke berbagai platform digital yang mendukung pembelajaran mereka, termasuk aplikasi interaktif, kuis online, serta simulasi pembelajaran. Hal ini tidak hanya menjadikan materi lebih menyenangkan buat dipahami peserta didik, namun teknologi ini turut

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam belajar, tetapi juga membantu guru menciptakan cara belajar yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat pelajaran berlangsung. Selain itu, pendekatan ini dapat menaikkan literasi digital siswa sebagai salah satu keterampilan penting di era modern.

Melihat permasalahan yang sudah diuraikan, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif. Solusi tersebut merupakan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta interaktif. Media pembelajaran *Awan Pikiran* yang dikembangkan dengan bantuan platform digital *Canva* bisa menjadi cara lain yang efektif untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran tersebut, karena mampu memberikan materi secara menarik serta melibatkan peserta didik secara aktif.

Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai konten visual seperti media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lain sebagainya. Aplikasi ini menyediakan beragam template desain yang bisa digunakan, baik secara gratis maupun versi berbayar (pro). Pengguna *Canva* dapat dengan mudah merancang beragam desain kreatif, seperti brosur, iklan, presentasi, video, hingga infografik. *Canva* pula bisa digunakan dalam berbagai versi yaitu web, android, dan juga iphone. Penggunaan *Canva* mampu memberikan tampilan pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penyampaian informasi secara visual melalui platform ini memiliki peran signifikan dalam mendukung proses kognitif siswa dalam memahami konsep serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran teks tanggapan kritis tentunya ada capaian pembelajaran yang perlu peserta didik capai. Capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu, (1) peserta didik mampu menuliskan ide, pemikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan dengan cara yang logis, kritis, dan kreatif; (2) peserta didik dapat menyampaikan ungkapan rasa peduli serta pendapat pro/kontra secara etis dalam bentuk tulisan, baik dalam teks multimodal; (3) peserta didik dapat menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.

Selain capaian pembelajaran, terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media pembelajaran *Awan Pikiran* dalam materi teks tanggapan. Tujuan tersebut meliputi pemahaman yang lebih lengkap tentang teks tanggapan kritis, sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan bagian penting dari teks tersebut. Secara spesifik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah (1) peserta didik mampu memahami definisi teks tanggapan kritis sebagai bentuk penyampaian gagasan, pikiran, dan pandangan secara logis dan kritis; (2) peserta didik mampu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan kritis, termasuk pendapat pro/kontra secara etis; (3) menyusun teks tanggapan kritis sederhana dengan mengikuti langkah-langkah penulisan yang tepat serta menggunakan bahasa yang santun dan kosakata yang sesuai. Oleh

sebab itu, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyampaikan pendapat dengan jelas dalam menanggapi berbagai informasi yang diterima.

Pada penelitian ini, fokus materi pelajaran yang diterapkan dalam *Awan Pikiran* berbantuan platform digital *Canva* adalah materi teks tanggapan kritis. Peneliti memilih materi tersebut karena peserta didik masih kesulitan memahami penulisan pada teks tanggapan kritis, terutama dalam tanda baca dan penggunaan huruf besar serta kecil. Informasi ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Awan Pikiran* berbantuan *Canva* pada materi teks tanggapan kritis fase D peserta didik SMP Negeri 2 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2025/2026”. Penelitian pengembangan media pembelajaran digital ini diharapkan bisa mempermudah proses mengajar bagi para guru. Media ini juga bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih bersemangat dan aktif dalam aktivitas pembelajaran. dengan demikian, diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat secara signifikan. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi alat yang efektif bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut. Bagaimanakah pengembangan media

pembelajaran *Awan Pikiran* berbantuan *Canva* pada materi teks tanggapan kritis fase D peserta didik SMP Negeri 2 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2025/2026?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Awan Pikiran* berbantuan *Canva* pada materi teks tanggapan kritis fase D peserta didik SMP Negeri 2 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran ini antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) *Awan Pikiran* yang dikembangkan akan menjadi media pembelajaran digital yang mencakup berbagai tampilan yang relevan. Tampilan tersebut dirancang untuk mendukung kebutuhan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Pada tampilan menu yang ada didalam media tersebut terdapat seperti kompetensi, motivasi, materi, latihan, dan kuis.
- 2) Media pembelajaran ini tergolong praktis dan inovatif, dirancang khusus untuk memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Pada tampilan yang sederhana, media ini memberikan akses yang mudah dan efektif. Selain itu, media ini juga fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini memerlukan smartphone dan internet yang stabil agar dapat diakses secara optimal. Oleh karena itu, dengan perangkat ini peserta

didik dan guru dapat terhubung langsung dengan media pembelajaran melalui jaringan internet.

- 4) Media pembelajaran ini berbentuk platform berbantuan *Canva*. Platform ini dirancang semenarik mungkin dengan berbagai fitur yang menarik.
- 5) Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan secara terus-menerus dalam waktu yang tidak dapat ditentukan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan guru tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan. Penelitian ini mencakup dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua jenis manfaat tersebut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pemahaman tentang media pembelajaran *Awan Pikiran* berbantuan *Canva*. Sehingga diharapkan tercipta proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik dalam memahami materi teks tanggapan kritis.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Memberikan saran media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta efektivitas pembelajaran di kelas secara keseluruhan. Selain itu, media pembelajaran ini

bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

b) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diberikan sarana media pembelajaran yang dirancang untuk membangkitkan minat, semangat, dan motivasi dalam belajar. Selain itu, mereka juga memiliki akses ke media pembelajaran interaktif, yang menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, serta mampu meningkatkan semangat belajar.

c) Bagi Peneliti Lainnya

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat menghasilkan dugaan awal atau asumsi tertentu. Pada penelitian ini, terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media serta keterbatasan yang perlu diperhatikan. Asumsi dan keterbatasan pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *Awan Pikiran* berbantuan *Canva* merupakan solusi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran teks tanggapan kritis. Adanya media ini, pengajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, selama terdapat perangkat yang mendukung.
- 2) Media ini dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja dari berbagai kalangan, tanpa memerlukan keterampilan khusus. Hal ini memudahkan baik guru maupun peserta didik untuk menggunakannya tanpa kesulitan.

- 3) Media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga hal ini pada akhirnya dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi teks tanggapan kritis.
- 4) Media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi teks tanggapan kritis.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yang meliputi beberapa aspek sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini dapat digunakan hanya pada perangkat yang mendukung serta memiliki akses internet yang stabil, seperti komputer, laptop, dan smartphone.
- 2) Penggunaan media pembelajaran *Awan Pikiran* memiliki tantangan tersendiri dalam hal pengawasan. Media ini rentan terhadap penyalahgunaan, seperti ketika peserta didik mengaksesnya tanpa mengikuti prosedur atau instruksi yang diberikan oleh guru.
- 3) Keberhasilan pemanfaatan media ini sangat dipengaruhi oleh motivasi dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Apabila peserta didik kurang memiliki ketertarikan atau motivasi, maka efektivitas media pembelajaran ini dapat berkurang.
- 4) Beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran ini, terutama bagi mereka yang kurang berpengalaman dengan teknologi digital. Hal ini dapat berpengaruh pada efektivitas penggunaan media tersebut.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti memberikan penjelasan mengenai definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan ini bertujuan untuk menghindari potensi kesalahpahaman di kalangan pembaca. Berikut ini adalah istilah-istilah yang dimaksud.

- 1) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif. Penggunaan media ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, serta memfasilitasi peserta didik dalam mengakses informasi secara lebih mudah.
- 2) *Awan Pikiran* adalah media yang dikembangkan oleh peneliti. Media ini dibuat dalam bentuk digital, dengan berbagai pilihan di dalamnya seperti kompetensi, motivasi, materi, latihan, dan kuis. *Api (Awan Pikiran)* dirancang untuk meningkatkan interaksi para peserta didik dengan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Melalui berbagai fitur yang ada, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah untuk dipahami.
- 3) *Canva* merupakan aplikasi atau program desain grafis online yang dirancang agar mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pemula. Aplikasi tersebut menyediakan beragam peralatan desain seperti poster, presentasi,

pamflet, infografis, spanduk, hingga kartu undangan, dan juga berbagai templat dan fitur yang menarik serta pengguna mudah dalam menciptakan desain grafis yang kreatif sesuai dengan kebutuhan. Kemudian dalam mengakses dan antarmuka yang ramah pengguna menjadikan *Canva* ini sebagai pilihan yang populer dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

- 4) Teks tanggapan kritis adalah jenis teks yang berisi penilaian, kritik, dan juga ulasan terhadap suatu karya, peristiwa, atau fenomena tertentu. Teks tanggapan berfungsi untuk mengungkapkan suatu pendapat dengan jelas, tajam, dan membangun. Tujuan utama dari teks tersebut adalah dapat memberikan masukan yang bersifat membangun agar pihak yang sedang ditanggapi dapat melakukan perbaikan ataupun peningkatan.
- 5) Fase D merupakan tahap aplikasi atau penerapan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Penerapan tersebut dapat dilakukan melalui latihan, proyek, simulasi, atau kegiatan praktis lainnya yang sesuai dengan situasi nyata.
- 6) SMP Negeri 2 Tanjungpinang, penelitian ini ditujukan kepada peserta didik Fase D SMP Negeri 2 yang berlokasi di Jalan Kuantan, Kota Tanjungpinang. Peserta didik Fase D dipilih sebagai subjek karena berada pada tahap perkembangan yang tentunya sesuai untuk mempelajari teks tanggapan kritis ini. Selain itu, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.