

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan siswa menggunakan bahasa secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk menguasai berbagai kemahiran berbahasa yang mendukung proses komunikasi dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan akademik. Kemahiran berbahasa yang baik membantu siswa memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kompetensi literasi siswa, terutama melalui penguasaan berbagai kemahiran berbahasa yang diajarkan di sekolah.

Salah satu kemahiran berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa adalah kemahiran menulis. Kemahiran menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyusun kalimat secara benar, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, melakukan pengamatan, serta menyajikan informasi secara sistematis. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menuangkan gagasan, pengalaman, dan hasil pengamatannya ke dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami oleh pembaca. Namun, kemahiran menulis masih menjadi salah satu kemahiran berbahasa yang paling sulit dikuasai karena dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar, keterbatasan kosakata, kesulitan mengembangkan gagasan, serta kurangnya pemahaman terhadap ejaan dan tata bahasa.

Berdasarkan hasil praobservasi melalui wawancara dengan Ibu Stefdi Viona Kurniawati, S.Pd., sebagai guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang pada tanggal 26 September 2025, diperoleh informasi bahwa pembelajaran teks laporan hasil observasi masih menggunakan media *PowerPoint* dan contoh teks karya siswa sebelumnya dalam bentuk *scrapbook*. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Google Sites* juga belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, masih ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi, seperti kesulitan siswa dalam menemukan ide, mengembangkan gagasan, menyusun kalimat efektif, dan memilih kosakata yang tepat. Sebagian siswa juga cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang aktif bertanya maupun menyampaikan pendapat, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami materi sekaligus mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Kesulitan yang paling sering dialami meliputi menemukan ide atau gagasan, menyusun teks sesuai struktur, serta menggunakan kosakata dan kaidah kebahasaan yang tepat. Selain itu, siswa menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya membantu mereka memahami materi secara optimal sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Di sisi lain, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* serta

didukung oleh fasilitas internet sekolah yang memadai. Siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis website atau *Google Sites* karena dianggap dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan fleksibel. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi secara lebih efektif.

Penerapan *Google Sites* dalam pembelajaran tidak hanya memberikan akses materi yang lebih luas, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri. Fitur interaktif yang tersedia memungkinkan siswa menghubungkan informasi dari berbagai media sehingga pemahaman terhadap struktur dan isi teks laporan hasil observasi menjadi lebih utuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningsih dkk (2025: 195-301) yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui variasi konten yang sesuai dengan gaya belajar. Oleh karena itu, penggunaan *Google Sites* tidak hanya menjadi inovasi media pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemahiran menulis siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti berharap penerapan *Google Site* dapat meningkatkan kemahiran menulis teks laporan hasil observasi siswa. Melalui media interaktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami tahapan penyusunan teks, mulai dari identifikasi objek, pengumpulan data, hingga penyusunan laporan secara sistematis. Selain itu, *Google Sites* diyakini dapat mengurangi hambatan media konvensional, seperti keterbatasan variasi penyajian dan minimnya akses sumber belajar tambahan. Adanya fasilitas digital ini diharapkan mampu membantu siswa

menulis laporan secara runtut serta membiasakan mereka berpikir kritis dan analitis dalam proses penyusunan teks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini bagaimanakah pengembangan media interaktif observara berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media interaktif observara berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media interaktif observara berbasis *Google Sites* ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami dan menulis teks laporan hasil observasi. Media ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan menulis sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan kemahiran menulis secara

mandiri dan terarah. Spesifikasi produk media interaktif observasi berbasis *Google Sites* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media interaktif berbasis *Google Sites* dirancang dalam bentuk laman digital yang dapat diakses melalui internet menggunakan gawai atau komputer serta memuat materi teks laporan hasil observasi yang dilengkapi dengan contoh teks, lembar kegiatan, kuis, dan tantangan untuk melatih kemampuan menulis siswa secara bertahap dan meningkatkan motivasi belajar.
2. Media interaktif berbasis *Google Sites* dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang sehingga setiap fitur membantu siswa memahami struktur, isi, dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan lebih mudah.
3. Media interaktif berbasis *Google Sites* juga dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan siswa yang berfungsi sebagai petunjuk teknis dalam mengakses dan menggunakan media secara optimal agar proses pembelajaran berlangsung efektif, terarah, dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai kemahiran menulis teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori tentang penerapan media interaktif observasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemahiran menulis teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, dan peneliti lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun manfaat praktis tersebut sebagai berikut.

- a. Bagi guru, media interaktif berbasis *Google Sites* dapat menjadi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara interaktif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- b. Bagi siswa, media ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, memperluas wawasan, dan melatih kemahiran menulis teks laporan hasil observasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, khususnya yang berfokus pada peningkatan kemahiran menulis.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi dan keterbatasan yang bertujuan untuk mendukung arah penelitian agar memperoleh hasil yang valid. Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Filosofis

Peneliti berasumsi bahwa setiap proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.

2. Asumsi Substantif

Penggunaan media pembelajaran interaktif diasumsikan dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi .

3. Asumsi Prosedural

Penelitian ini memiliki asumsi yang berkaitan dengan prosedur penelitian yang digunakan, yaitu sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D).
- b. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
- c. Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 4 Tanjungpinang melalui kelompok dengan skala kecil dan skala besar.
- d. Penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan (*development*).

1.7 Definisi Istilah

Penelitian ini memaparkan definisi istilah untuk mempermudah pemahaman dan menghindari kesalahpahaman bagi pembaca. Peneliti mendeskripsikan beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Pengembangan adalah proses merancang dan menghasilkan produk pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
3. Media interaktif Observara berbasis *Google Sites* adalah media digital yang memuat materi, contoh, latihan, dan kuis pembelajaran.
4. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyajikan hasil pengamatan secara objektif, sistematis, dan faktual.
5. Kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang adalah subjek