

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan sebagai alat komunikasi, cara berpikir, dan alat untuk membentuk karakter serta jati diri bangsa. Mempelajari bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulis sehingga mampu memahami, mengungkapkan, dan mengapresiasi gagasan serta perasaan secara efektif. Namun, dalam praktiknya, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi metode pengajaran, media, maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sebagian besar berpusat pada guru, dan ter dekontekstualisasi.

Guru Bahasa Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran yang ideal diharapkan mampu berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing bagi peserta didik. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada penyampaian materi kebahasaan secara teoritis, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa yang komunikatif, kreatif, dan kritis. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui penerapan metode yang bervariasi seperti diskusi, proyek berbasis teks, serta kegiatan literasi yang relevan dengan kehidupan siswa. Seiring dengan tuntutan tersebut, guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media dan perangkat digital untuk menciptakan suasana

belajar yang menarik, menyenangkan, dan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi. Namun, pada kenyataannya, tidak semua sekolah memiliki kesiapan yang sama dalam hal sarana, prasarana, maupun kompetensi pengelolaan media berbasis teknologi. Salah satu sekolah yang masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang, guru Bahasa Indonesia menggunakan berbagai kegiatan pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, presentasi, serta pemanfaatan video melalui infokus. Meskipun siswa cukup aktif, guru kesulitan mengatasi siswa yang kurang fokus, sehingga guru menerapkan strategi seperti ice breaking dan video pembelajaran. Media saat ini (PPT/video proyektor) membuat siswa pasif, dan proyektor hanya digunakan untuk menampilkan materi. Guru sangat mendukung penggunaan gawai, menilai pembelajaran dengan gawai "Sangat bagus" karena efisiensi, aksesibilitas, dan potensinya untuk membuat siswa lebih aktif. Namun, gawai dilarang atau dibatasi di sekolah karena kekhawatiran penyalahgunaan (seperti TikTok) dan gangguan fokus. Saat ini, guru baru memiliki satu media berbasis gawai (Quizizz), dan belum memiliki media terpadu (website/aplikasi dengan materi, gambar, video, dan soal). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran digital komprehensif yang dapat diakses mandiri oleh siswa.

Hasil dari wawancara siswa terhadap cara belajar yang mereka inginkan kedepannya yaitu mereka menginginkan pembelajaran yang menyertakan contoh

gambar, video, dan praktik, serta tidak didominasi oleh ceramah. Kemudian media yang mereka harapkan salah satunya menggunakan gawai. Namun hal ini belum diterapkan karena kebijakan sekolah melarang siswa membawa ponsel sehingga mereka juga kekurangan kesempatan untuk belajar secara digital. Siswa juga memberi tanggapan bahwa sebuah media pembelajaran itu sebaiknya memiliki tampilan yang menarik, memuat materi yang penjelasan jelas, gambar, video, dan game, bahkan ada yang menginginkan fitur leaderboard. Siswa juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital sangat bagus, enak, dan dapat membantu mereka untuk mengerjakan tugas karena materinya dapat dibuka kapan saja dan diakses dimana saja. Berdasarkan hasil wawancara siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran berbasis digital yang visual dan menarik (memuat materi dan game) serta dapat diakses mandiri menggunakan gawai/laptop, karena dianggap lebih mudah dipahami dan bersemangat.

Media pembelajaran teks prosedur yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran digital berbasis audio-visual. Media ini dibuat menggunakan *Genially* yang dipadukan dengan *Canva* agar tampilannya lebih menarik dan berwarna, dikarenakan *Canva* memiliki variasi elemen yang beragam. Melalui *Genially*, materi dapat disajikan dalam bentuk presentasi visual animasi, kuis, dan simulasi langkah-langkah prosedur yang bisa digunakan baik secara online maupun offline. *Canva* digunakan untuk memperindah tampilan dan menambahkan elemen desain yang membuat media ini lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Kelebihan dari media berbasis *Genially* adalah

kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bisa berinteraksi langsung dengan materi melalui tombol navigasi, video, dan latihan yang tersedia. Melalui cara ini, pembelajaran teks prosedur menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, karena siswa dapat melihat dan mengikuti langkah-langkahnya secara langsung. Hal ini sesuai dengan karakter teks prosedur yang menekankan pada urutan langkah yang tepat, sehingga media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menulis teks prosedur dengan lebih baik.

Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini semakin pesat untuk memenuhi kebutuhan siswa yang lahir di era digital, yang telah akrab dengan teknologi seperti handphone dan internet. Namun, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran digital untuk pembelajaran teks prosedur di tingkat Sekolah Menengah Pertama masih sangat terbatas. Banyak penelitian terdahulu lebih berfokus pada mata pelajaran lain, seperti matematika atau sains, sementara guru di Indonesia masih cenderung menggunakan metode pengajaran tradisional dan belum terlatih secara optimal dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Penggunaan media digital umumnya hanya bersifat pelengkap kegiatan belajar, bukan bagian inti dari proses pembelajaran di sekolah. Padahal, media pembelajaran digital memiliki potensi besar jika dimanfaatkan secara strategis untuk mendukung pengajaran teks prosedur. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyeluruh agar penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menghasilkan materi yang praktis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini dirancang untuk melengkapi media pembelajaran di sekolah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Media yang dikembangkan memadukan unsur visual, audio, dan fitur navigasi sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam memahami langkah-langkah teks prosedur. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi teks prosedur serta menjawab tantangan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Media ini merupakan bentuk inovasi yang menggabungkan unsur estetika visual dan fungsi edukatif secara seimbang. Kombinasi tersebut belum banyak dieksplorasi dalam praktik pembelajaran teks prosedur di sekolah. Melalui fitur navigasi dan tampilan yang menarik, siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses belajar, mengerjakan latihan, dan memahami isi pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

Pada materi teks prosedur, penerapan media pembelajaran digital sangat relevan karena mempermudah siswa dalam memahami tahapan dan urutan langkah secara jelas. Media seperti ini mudah dikembangkan oleh guru atau peneliti karena tidak membutuhkan kemampuan teknis yang rumit. Berdasarkan hasil observasi awal, penggunaan media pembelajaran digital khusus untuk teks prosedur masih jarang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik minat belajar siswa.

Meskipun banyak platform digital yang tersedia, pemanfaatannya dalam kegiatan belajar di kelas masih terbatas. Kurangnya pelatihan serta integrasi teknologi dalam kurikulum membuat guru belum maksimal dalam mengoptimalkan

media pembelajaran digital. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan pembelajaran cenderung monoton. Penelitian ini hadir untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang dirancang agar lebih menarik dan mudah digunakan. Media ini diharapkan mampu membantu siswa mempelajari teks prosedur dengan lebih mudah serta mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan mudah digunakan dalam mendukung pembelajaran struktur serta isi teks prosedur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penggunaan media pembelajaran digital berbasis teknologi diharapkan menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan menarik digunakan dalam pembelajaran. Namun, masih jarang ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkombinasikan *Genially* dan *Canva* untuk pembelajaran teks prosedur di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Ini memberikan peluang untuk melakukan penelitian yang lebih fokus dan relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks prosedur yang memang butuh pendekatan yang lebih kreatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian yang dibutuhkan yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran Prosedurku berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama

Negeri 16 Tanjungpinang tahun pelajaran 2025/2026 sehingga menghasilkan media yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Prosedurku berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran Prosedurku berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran Prosedurku berdasarkan respons guru dan siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran digital untuk pembelajaran teks prosedur. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan *Genially* dan *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta

memberikan pemahaman lebih dalam mengenai kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dalam konteks pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama, khususnya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran Prosedurku berbasis *Genially* berbantuan *Canva*, siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang diharapkan memperoleh alternatif media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam mempelajari materi teks prosedur, baik dalam situasi daring (online) maupun luring (offline). Media ini dirancang agar mudah diakses dan dioperasikan secara mandiri, sehingga dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang fleksibel bagi siswa, baik secara individu maupun berkelompok.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran Prosedurku berbasis *Genially* berbantuan *Canva* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur dengan cara yang lebih menarik dan praktis. Media ini juga dapat memudahkan guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik dalam situasi daring maupun luring, karena menyediakan berbagai fitur navigasi yang mendukung penyampaian materi secara lebih variatif, sehingga guru tidak perlu menyusun media pembelajaran dari awal.

c. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasinya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti juga dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan dan penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran dan teknologi pendidikan. Penelitian ini juga memberikan wawasan bagi mahasiswa yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan inovatif.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terukur mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah definisi operasional dari beberapa istilah penting dalam judul penelitian “pengembangan media pembelajaran prosedur kerja berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Tanjungpinang tahun pelajaran 2025/2026”:

1. *Genially*

Genially adalah media pembelajaran yang berupa website online gratis ini dirancang untuk memberi siswa tiga gaya belajar: visual, pendengaran, dan sentuhan. Ini adalah website utama yang akan diakses oleh siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti.

2. *Canva*

Canva adalah platform alat bantu desain yang berbasis web digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti presentasi, poster, dokumen dan

grafis media social. *Canva* yang digunakan adalah desain slide, gambar, dan infografis yang relevan dengan materi teks prosedur dalam penelitian ini.

3. Materi Teks Prosedur

Materi teks prosedur adalah teks berisi cara, tujuan untuk membuat atau melakukan sesuatu, tahap demi tahap secara benar dan berurut sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, pembuatan, dan penerapan media yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran.

