

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya mempelajari aturan kebahasaan, tetapi juga dibimbing untuk menguasai keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Penguasaan keterampilan tersebut diperlukan agar peserta didik mampu memahami berbagai informasi, menyampaikan ide atau pendapat, serta menjalin komunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Selain mengembangkan kemampuan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang secara menarik serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi. Guru memiliki peran penting dalam menentukan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar berlangsung lebih aktif dan bermakna. Dengan penerapan pembelajaran yang inovatif, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara optimal.

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, dunia pendidikan memiliki peluang besar untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital dinilai mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media digital menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya pada materi teks prosedur.

Teks prosedur termasuk salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di tingkat sekolah menengah pertama. Jenis teks ini disusun untuk menyajikan panduan atau tahapan yang runtut sehingga peserta didik dapat membaca maupun pendengar dapat melaksanakan suatu aktivitas dengan tepat dan sesuai arahan. Mempelajari teks prosedur tidak hanya melatih kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir runtut, logis, dan sistematis. Namun, pada kenyataannya pembelajaran teks prosedur di sekolah masih banyak dilakukan melalui metode ceramah atau diskusi sederhana, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami struktur serta unsur kebahasaan teks prosedur secara mendalam.

Melalui pra-observasi awal yang dilakukan peneliti bersama Ibu Riau, sebagai pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Tanjungpinang, diperoleh informasi peserta didik mengalami kendala dalam memahami serta menyusun teks prosedur secara tepat. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran digital yang digunakan. Guru masih mengandalkan metode ceramah serta media *PowerPoint* dan video pembelajaran dari *YouTube*. Meskipun

media tersebut cukup membantu, namun kurang bervariasi dan tidak interaktif, sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik, yaitu Reza Ferlando Ananta. Didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan buku cetak dan media digital seperti proyektor, video pembelajaran dari *YouTube*, serta mencari informasi yang bersumber dari internet. Namun, Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus kepada kemahiran menulis teks Prosedur, membuat siswa tidak minat dan tertarik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bahwa peserta didik memerlukan inovasi media pembelajaran digital yang lebih bervariasi dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur pada fase d.

Pada masalah tersebut, peneliti memfokuskan pernyataan peserta didik terkait media apa yang diinginkan. Media pelajaran berbasis digital yang penerapan penyajian teknologi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Perangkat seperti komputer, gawai, dan akses internet membuka peluang bagi peserta didik untuk menggunakan berbagai aplikasi serta *platform* pembelajaran digital, seperti simulasi, permainan edukatif, dan media visual interaktif lainnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong keaktifan peserta didik.

Dengan adanya dukungan dari inovasi digital, proses penyampaian materi di kelas dapat di ubah menjadi tidak membosankan dan penuh partisipasi serta melibatkan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran. media pembelajaran yang

mampu menjadikan pembelajaran teks prosedur lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang potensial adalah media pembelajaran *Langkahku* , yang dikembangkan dengan bantuan *platform* desain grafis *Canva*. Media *Langkahku* dirancang sebagai media pembelajaran interaktif bernuansa permainan, yang memungkinkan guru menyajikan materi teks prosedur secara visual, kreatif, dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *Canva* merupakan *platform* desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis media visual, seperti poster, presentasi, video, dan infografik. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik melalui versi *web* maupun *mobile*, serta menyediakan beragam template yang mudah digunakan. Pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena tampilan visualnya yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas peserta didik.

Selain itu, melalui media *Langkahku* , peserta didik diharapkan mampu memahami unsur kebahasaan dan struktur teks prosedur secara lebih mendalam. Capaian pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: (1) peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis dan kreatif; (2) Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna seperti denotatif, konotatif dan kiasan untuk menulis. Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah di paparkan, capaian peserta didik di jabarkan kedalam tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan terarah.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: (1) peserta didik mampu memahami tujuan dan fungsi teks prosedur; (2) peserta didik mampu menyusun teks prosedur secara sistematis dan runtun; (3) peserta didik mampu menggunakan bahasa yang jelas, efektif dan sesuai dengan kaidah kebahasaan; (4) tujuan pembelajaran khusus yaitu peserta didik mampu menyusun teks prosedur secara runtun, berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan menggunakan media pembelajaran *Langkahku* yang hasilnya akan diunggah melalui aplikasi *google classroom*. peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *Langkahku* untuk menyusun teks prosedur dengan sistematis, jelas dan mudah di pahami.

Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Langkahku* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur untuk peserta didik fase D di Kelas VII SMP Negeri 16 Tanjungpinang. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yaitu Irfan Jhasir ia menyampaikan masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur kebahasaan, struktur dan penyusunan langkah-langkah teks prosedur. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Langkahku* Berbantuan *Canva* pada Materi Teks Prosedur Fase D Kelas VII SMP Negeri 16 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2026.” Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran teks prosedur.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah di jelaskan, penellitian ini ialah bagaimnakah mengembangkan media pembelajaran *Langkahku* berbantuan *Canva* pada materi teks Prosedur fase D Kelas VII SMP N 16 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2026?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Langkahku* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur fase D Kelas VII SMP Negeri 16 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2026.

## 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran *Langkahku* berbantuan *Canva* pada materi teks prosedur diuraikan menjadi beberapa bagan penting, yang akan dipaparkan pada peserta didik fase d kelas VII SMP Negeri 16 Tanjungpinang. Rincian spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. *Langkahku* adalah media pembelajaran digital interaktif yang digunakan untuk membantu pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur fase d kelas VII Sekolah menengah pertama. di susun dengan bantuan *Canva* yang dirancang dengan tampilan yang menarik, warna hijau cerah dengan latar belakang ang menarik menambahkan ikon sederhana yang menarik mudah digunakan oleh peserta didik.
2. *Langkahku* memiliki beberapa menu utama, yaitu tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, ikon animasi melangkah dari bukit ke bukit tantangan

selanjutnya materi, latihan kuis interaktif, evaluasi dan panduan disertai profil pengembang.

3. Media *Langkahku* berbantuan *Canva* dibuat menggunakan konsep yang melangkah dari tahapan awal hingga tahapan terakhir yang akan di selesaikan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menyusun dengan menulis teks prosedur.
4. Media pembelajaran ini berbentuk *platform* berbantuan *Canva*. *Platform* ini dirancang semenarik mungkin dengan berbagai fitur yang relevan. Media pembelajaran *Langkahku* berbantuan *Canva* ini akan diterapkan dalam materi pembelajaran teks prosedur melalui pendekatan berbasis proyek, dengan adanya media ini peserta didik dapat menyusun teks prosedur dengan mudah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

#### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menunjang pemahaman dan wawasan dalam media digital interaktif yaitu media pembelajaran *Langkahku* berbasis *Canva* yang menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan optimal bagi peserta didik pada materi teks prosedur.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Pengajar

Diharapkan media *Langkahku* memberikan sarana yang menyediakan pembelajaran yang inovatif bagi pendidik untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### 2. Bagi peserta didik

Penerapan media *Langkahku* diharapkan dapat memberi semangat dan motivasi baru bagi peserta didik. Dengan media pembelajaran *Langkahku* suasana pembelajaran lebih menyenangkan, aktif dan kreatif, peserta didik dapat dengan mudah menyusun teks prosedur secara sistematis dan runtun.

#### 3. Bagi Penelitian lainnya

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi.

### 1.6 Asumsi dan Keterbatasan

Penjelasan pada penelitian ini mengangkat asumsi dasar sebagai dasar landasan penggunaannya. Pengembangan mengacu pada studi studi yang relevan namun tetap mempertimbangkan berbagai asumsi pendukung. Adapun media *Langkahku* ini berbantuan *Canva* sebagai alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya pada materi teks prosedur. Selama tersedia perangkat yang mendukung penggunaan media pembelajaran *Langkahku* akan memberikan suasana yang menyenangkan serta aktivitas pembelajaran yang

fleksibel baik pada segi waktu maupun tempat. Media *Langkahku* dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dan guru mudah mengakses, sehingga pengguna tidak menemukan hambatan. Melalui presentasi yang interaktif dan menarik. Murid dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan pemahaman terhadap materi teks prosedur, pembelajaran akan berjalan sesuai tujuan yang akan di capai secara optimal.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu menjadi bahan perhatian, media tersebut dapat digunakan dengan kapasitas jaringan yang stabil, seperti komputer, laptop, mauppun telephone pintar. Terdapat pula kemungkinan penyalahgunaan dalam penerapannya, misalnya ketika peserta didik mengakses media tanpa mengikuti petunjuk atau arahan dari guru. keberhasilan implementasi media turun di pengaruhi oleh tingkat minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran bisa saja mengalami penurunan.

### 1.7 Definisi Istilah

Peneliti memberikan penjelasan mengenai definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan ini bertujuan untuk menghindari potensi

1. Media pembelajaran ialah perangkat pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi pada teks prosedur dengan mudah dan efektif.
2. *Langkahku* adalah media hasil pengembangan peneliti yang disusun secara digital,dengan alur melangkah dari awal bukit materi hingga bukit tugas akhir. media *Langkahku* berbasis digital menggunakan gawai dan internet, terdapat

materi terkait menulis teks prosedur dengan tantangan melangkah untuk melatih peserta didik dalam membuat teks prosedur.

3. Teks prosedur ialah teks berisi penjelasan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan secara berurutan untuk melakukan suatu kegiatan atau membuat sesuatu.
4. Fase D ialah peserta didik kelas VII SMP Negeri 16 Tanjungpinang, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau.

