

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah. Tujuannya untuk membina juga mengembangkan pengetahuan serta kemampuan komunikasi yang sangat dibutuhkan siswa dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Pembelajaran bahasa Indonesia mengkaji beberapa aspek keterampilan dalam berbahasa yang terdiri atas, menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama, terdapat enam jam pelajaran dalam setiap minggunya, di mana dalam satu jam pelajaran terdapat 40 menit sesuai dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran pada kurikulum 2013 tidak bertumpu hanya pada guru, melainkan siswa lebih dituntut untuk aktif mencari informasi secara mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk siswa belajar lebih mandiri dan berpikir kritis sehingga mengembangkan pengetahuan, karakter, dan keterampilan dalam diri siswa dari berbagai interaksi dalam proses pembelajaran khususnya mengenai materi teks persuasi.

Salah satu dari jenis teks yang dipelajari di sekolah dan harus dikuasai oleh siswa kelas VIII semester genap adalah teks persuasi. Teks persuasi berisikan ajakan, imbauan, dan membujuk pembaca agar melakukan hal yang diinginkan

atau diharapkan oleh penulis. Tujuan teks persuasi itu sendiri adalah meyakinkan pembaca agar mau mengikuti keinginan atau ide penulis.

Materi teks persuasi KD yang difokuskan oleh peneliti, yaitu 3.13 dan 3.14. KD 3.13 mempelajari proses mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi dengan baik dan benar. KD 3.14 mempelajari proses menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber dengan tepat. Hal ini dilakukan untuk dapat mengukur sejauh mana tingkat kemampuan siswa pada KD yang telah ditetapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang yang telah dilakukan, peneliti memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang diterapkan guru saat mengajar adalah salindia atau *PowerPoint*. Kemudian, diperoleh beberapa masalah ketika proses pembelajaran, yaitu siswa masih kurang termotivasi dengan media yang digunakan karena hanya berpatokan pada media *PowerPoint* saja. Selain itu, belum ada media lainnya yang digunakan oleh guru tersebut untuk menambah semangat belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang, yaitu Bapak Deri Pradika, S.Pd. Peneliti memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang diterapkan guru saat mengajar salah satunya adalah salindia atau *PowerPoint* yang di dalamnya terdapat video

pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami teks persuasi masih cukup lemah. Hal tersebut dikarenakan dalam memahami teks persuasi dibutuhkan kemampuan berpikir secara objektif atau berdasarkan fakta. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk teks persuasi agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang, yaitu Samuel. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari siswa tersebut, guru menggunakan media pembelajaran berupa salinda atau *PowerPoint* saat mengajar di kelas. Siswa juga mengatakan bahwa guru selalu menggunakan media tersebut pada saat proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa jenuh dikarenakan penggunaan media yang kurang menarik serta tidak bervariasi. Oleh sebab itu, guru memerlukan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat belajar atau perhatian siswa agar termotivasi, berperan aktif, dan ikut berpartisipasi.

Penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran merupakan upaya untuk menghasilkan pembelajaran bervariasi dan memotivasi siswa saat belajar. Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai pemberi sebuah informasi dan pesan dari guru terhadap siswa, sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran akan menghasilkan proses belajar-mengajar yang praktis, menyenangkan, dan mampu dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini berupa permainan seluncuran tangga. Media ini dimodifikasi dari permainan tradisional ular tangga

dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami teks persuasi. Kelebihan media pembelajaran seluncuran tangga ini, yaitu siswa belajar sambil bermain secara berkelompok dan berdiskusi sehingga membuat siswa berperan aktif serta berpartisipasi langsung dalam pembelajarannya. Selain itu, pada media ini diharapkan mampu memotivasi siswa ketika belajar, dengan adanya gambar beserta tantangan di permainan seluncuran tangga ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka tidak jenuh saat belajar.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sebuah produk dan akan diuji keefektifan produk agar layak untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran. Dikembangkannya sebuah media pembelajaran peneliti berharap dapat berguna bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi salah satu motivasi guru untuk mengembangkan sebuah media baru saat mengajar di kelas.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media dengan mengujicobakan sebuah hasil produk berupa media pembelajaran seluncuran tangga guna memberikan variasi baru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun judul penelitian ini, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Seluncuran Tangga pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memperoleh rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran seluncuran tangga pada materi teks persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang tahun ajaran 2022/2023?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran seluncuran tangga pada materi teks persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran seluncuran tangga sesuai dengan materi teks persuasi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang.
2. Media ini berbentuk persegi yang dibuat menggunakan bahan dasar seng dan kayu dengan ukuran 60×60 cm serta memiliki sebuah dadu yang terbuat dari bahan dasar kayu dengan ukuran 6×6 cm.
3. Media ini dilengkapi dengan tampilan warna yang menarik dan mudah untuk dioperasikan.

4. Media pembelajaran seluncuran tangga ini juga dilengkapi dengan kartu soal sesuai dengan materi teks persuasi yang terdapat pada petak permainan seluncuran tangga. Kartu soal terpisah dari petak permainan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat bagi dunia pendidikan sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran seluncuran tangga pada materi teks persuasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat untuk siswa, diharapkan mampu memberi sebuah informasi yang merinci dan mendalam terkait materi teks persuasi, serta memberikan gambaran bagi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran baru yang mampu memotivasi dan menambah semangat belajar.
2. Manfaat untuk guru, penelitian ini diharapkan mampu menjadikan solusi tambahan untuk guru saat mengajar di kelas terkait penggunaan media pembelajaran baru yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

3. Manfaat untuk sekolah, penelitian ini diharapkan bisa membantu untuk mengembangkan mutu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan dalam media ini dilandasi oleh beberapa asumsi serta keterbatasan yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Asumsi
 - a. Media pembelajaran seluncuran tangga dengan materi teks persuasi ini dapat membuat siswa aktif saat belajar dan mampu meningkatkan pemahaman serta pengetahuan siswa mengenai teks persuasi.
 - b. Media pembelajaran seluncuran tangga mampu meningkatkan motivasi siswa dan melatih sikap kerja sama dalam tim.
2. Keterbatasan Penelitian
 - a. Media seluncuran tangga ini terbatas hanya pada aspek visual.
 - b. Media ini membutuhkan biaya dalam proses pembuatannya.
 - c. Media ini sulit untuk dibawa karena memiliki ukuran yang cukup besar.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pembaca, maka peneliti menguraikan beberapa definisi istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang diterapkan guru saat menyampaikan materi kepada siswa.
2. Seluncuran tangga merupakan media pembelajaran berupa permainan yang membutuhkan sebuah dadu dalam menentukan berapa langkah yang perlu dijalani dan terdapat sejumlah seluncuran dan tangga yang menghubungkan dengan petak lainnya.
3. Teks persuasi merupakan sebuah teks yang berisikan ajakan, imbauan, dan membujuk pembaca agar melakukan hal yang diinginkan atau diharapkan oleh penulis.

