

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada proses tercapainya ilmu pengetahuan, terdapat proses pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran berbasis teks dan membutuhkan kemampuan intelektual dan perangkat pembelajaran yang berkualitas. Keberhasilan siswa dalam menggapai tujuan pembelajaran tergantung bagaimana pembelajaran bisa berlangsung secara efektif. Guru dalam pembelajaran berperan sebagai fasilitator, maupun administrator dalam ketercapaian proses pembelajaran.

Guru harus mampu mengajar dengan cara yang efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Lingkungan dan suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas juga bergantung pada motivasi dan kreatifitas peserta didik.

Proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas. Proses merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa terhadap instruksi yang diberikan oleh pengajar dikenal sebagai media pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai rencana.

Guru tidak cukup hanya menggunakan ceramah melalui lisan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi guru juga perlu mempelajari cara menerapkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menjadi faktor penunjang keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, agar meningkatkan minat, daya tarik, dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Realitanya masih ada ditemukan permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran hanya berfokus pada materi yang disampaikan guru secara langsung dan penggunaan bahan ajar yang berasal dari pemerintah. Oleh karena itu, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran cenderung menurun.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep, menjadi salah satu sekolah unggulan yang banyak diminati karena prestasi dibidang akademik baik nasional maupun internasional. Namun, dibalik keunggulan prestasi tersebut, masih ditemukan permasalahan berkenaan penggunaan media pembelajaran yang cukup kreatif dan membantu proses pembelajaran. Hal ini disebabkan faktor internal, yaitu keterbatasan waktu dan kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 tingkat sekolah menengah atas kelas X terdapat materi pembelajaran teks negosiasi, kompetensi dasar (KD) 3.11

menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Materi ini membutuhkan kemampuan kognitif dan penalaran yang baik, agar siswa dapat mengimplementasikan proses negosiasi dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Media pembelajaran yang dibuat, harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan juga standar kurikulum yang berlaku. Hal ini dilakukan, agar pembelajaran jauh lebih terstruktur dan kemampuan peserta didik dapat ditinjau kembali sehingga menjadi bahan evaluasi bagi guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada saat melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep, peneliti menemukan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran, penggunaan media yang digunakan guru masih belum cukup bervariasi. Guru hanya menggunakan bahan ajar dari pemerintah sebagai sumber belajar sementara. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran lainnya guru memanfaatkan keunggulan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* sederhana dan penggunaan sumber belajar dari internet.

Melalui wawancara yang telah dilakukan bersama Ibu Dra. Chuzaimah, yaitu seorang guru bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengimplementasikan materi yang berkenaan dengan teks negosiasi masih terbilang minim. Hal ini dikarenakan belum adanya faktor penunjang seperti

penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Selain itu, siswa disibukkan oleh beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang menyebabkan fokus dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran menurun.

Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara pada beberapa siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep. Melalui wawancara tersebut, siswa tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum cukup diterapkan di sekolah ini. Selain itu, penjelasan mengenai materi yang disampaikan cukup konstan sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran sedikit menurun.

Salah satu pokok permasalahan lainnya adalah media pembelajaran berupa permainan belum pernah diterapkan guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks negosiasi. Dengan hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media pembelajaran tentu belum cukup memberikan pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, guru semestinya menyediakan media pembelajaran kreatif agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dipahami bahwa diperlukan inovasi akan pentingnya peran media pembelajaran berupa alat peraga untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Peneliti menawarkan adanya pengembangan produk media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi, yaitu media pembelajaran *bola tembak pintar*, media ini merupakan media yang dapat dilihat dari segala arah. Media ini berisikan permainan dengan tantangan menembakkan bola ke arah lubang dan lorong yang berisi soal-soal mengenai materi teks negosiasi. Jika siswa dapat menjawab soal dengan tepat, maka siswa tersebut akan mendapatkan poin dan *reward* (Penghargaan). Akan tetapi, apabila siswa tidak dapat menjawab soal dengan tepat, siswa tersebut akan memperoleh hukuman (*Punishment*), hukuman ini sifatnya mendidik dan juga membantu siswa dalam pembelajaran. Media dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, dengan total waktu permainan kurang lebih 60 menit. Dengan soal sebanyak 35 dari tiga indikator yang tersedia.

Alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran ini dikarenakan media ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran materi teks negosiasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep. Dengan adanya media ini, siswa berperan aktif dalam memainkannya dan menjawab soal yang tersedia. Selain itu, materi yang digunakan juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dari peserta didik. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran *bola tembak pintar* cukup efektif dan bermanfaat untuk dikembangkan agar membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada sekolah sehingga dapat menjadi langkah solutif

dalam mengatasi permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran. Media ini juga dapat menjadi *role model* bagi guru di sekolah. Supaya dapat termotivasi untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang berbeda sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran sangat krusial untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran ini merupakan inovasi terbaru yang dapat dimanfaatkan dalam membantu mengatasi permasalahan yang berkenaan dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *bola tembak pintar* sebagai sarana pendukung pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks negosiasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Bola Tembak Pintar* pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada materi teks negosiasi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep tahun pelajaran 2022/2023?”

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada materi teks negosiasi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep tahun pelajaran 2022/2023.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada materi teks negosiasi adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran visual berupa alat peraga permainan berisi materi teks negosiasi.
2. Pengeoperasian media ini dengan cara dimainkan menggunakan bola yang ditembakkan ke arah lubang dan lorong berisi soal yang akan dijawab peserta didik.
3. Media ini dibuat dengan bahan yang mudah dijangkau dan biaya terjangkau.
4. Untuk menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan warna tampilan yang menarik.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada materi teks negosiasi.

## 2. Manfaat Praktis

### 1. Bagi Guru

- a. Sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- b. Sebagai alat bantu guna mempermudah siswa dalam memahami materi teks negosiasi.

### 2. Bagi Siswa

- a. Memberikan kemudahan terhadap siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- b. Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan.
- b. Hasil penelitian diharapkan bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *bola tembak pintar* sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi dalam belajar materi teks negosiasi untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Produk merupakan media pembelajaran yang hanya terbatas pada segi visual dengan berisi permainan mengenai materi teks negosiasi untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep.



## 1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. *Bola tembak pintar* adalah media pembelajaran berupa alat peraga yang dikembangkan peneliti berupa permainan dengan menembakkan bola agar masuk ke dalam lubang dan lorong yang berisi soal materi teks negosiasi dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Teks negosiasi adalah teks yang pada umumnya berisi kalimat mengenai permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan.
4. Siswa adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep tahun pelajaran 2022/2023.

