

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara terus-menerus untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas. Pendidikan memiliki fungsi untuk memberikan arah terhadap perkembangan dan pengetahuan manusia serta lingkungan. Hal tersebut dapat diberikan kepada seseorang dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal. Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan pokok dan utama dari keseluruhan rangkaian proses pendidikan. Salah satu mata pelajaran pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu ilmu dasar yang ada di sekolah dan merupakan pelajaran dasar yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal tidak hanya dilihat dari hasil akhir yang memuaskan saja melainkan juga dilihat dari pencapaian kompetensi dasar dan materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Sebagai bagian dari upaya pencapaian kompetensi dasar pembelajaran, perlu adanya sebuah landasan atau pedoman dalam rancangan pelajaran agar dapat mencapai tujuan pada suatu kegiatan pembelajaran atau yang disebut dengan kurikulum.

Sejalan dengan upaya dari tujuan pembelajaran dibutuhkan kurikulum sebagai acuan proses kegiatan pembelajaran yang fleksibel serta berfokus pada materi yang mendasar dan pengembangan karakter sekaligus kompetensi peserta didik. Tujuan dari adanya pembelajaran adalah agar tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan kriteria kurikulum itu sendiri. Adapun Kompetensi Dasar (KD) pada teks prosedur kelas VII terdapat pada KD 3.5 dan 3.6, yaitu Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan dan cara membuat sesuatu dan menelaah struktur serta aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dan lainnya) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bidang studi Bahasa Indonesia menyatakan bahwa, kurikulum yang digunakan di sekolah SMP Negeri 17 Batam adalah Kurikulum Merdeka. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut adalah 71, namun hasil belajar yang diperoleh siswa masih tergolong rendah, yaitu kurang dari 71. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada materi teks prosedur. Adapun penggunaan media pembelajaran hanya berupa buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas VII bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih terbilang monoton, karena siswa hanya terpaku dengan buku dan teks saja. Siswa memerlukan hal baru dalam proses pembelajaran agar dapat membantu siswa

untuk memahami materi pembelajaran serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Maka dari itu diperlukannya upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik saat mengerjakan latihan dan soal-soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah dapat mencapai tujuannya apabila dilakukan dengan baik dan lancar. Pendidikan tidak lepas dari adanya aktivitas pembelajaran, salah satu komponen penunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar adalah dari pemanfaatan media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ada dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian dan minat dari peserta didik pada saat belajar (Arsyad, 2015:10). Media pembelajaran sangat dibutuhkan di setiap proses pembelajaran, karena media sangat berperan untuk memperjelas dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Dari beberapa media pembelajaran yang ada, guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan pemilihan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang

guru atau pendidik dapat dilihat dari pemilihan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang ada.

Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam ruang kelas adalah menggunakan *power point*. Namun, penggunaan media pembelajaran *power point* dan diiringi dengan metode ceramah membuat hampir seluruh siswa merasa bosan karena proses belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran media berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari materi-materi yang akan diterima oleh para siswa.

Pada latar belakang yang telah diuraikan, siswa membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Adapun kelebihan dari media yang akan di teliti adalah untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik serta mengurangi kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memilih media pembelajaran Elektronik Media Teka-Teki Prosedur (*E-MAP*) sebagai media yang diharapkan dapat menjawab permasalahan di kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Penjelasan selanjutnya, peneliti akan menggunakan istilah *E-MAP* untuk penyebutan media pembelajaran pada proposal penelitian ini.

Menurut peneliti *E-MAP* ini salah satu dari media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pada siswa di sekolah SMP Negeri 17 Batam. Di sekolah sasaran media pembelajaran *E-MAP* belum pernah digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran.

E-MAP merupakan sebuah permainan edukatif yang cara memainkannya, yaitu dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang ada. *E-MAP* salah satu bentuk permainan edukatif yang diharapkan dapat digunakan menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari pembelajaran yang sedang berlangsung dan media pembelajaran ini dapat melibatkan partisipasi dari peserta didik dengan aktif sejak awal berlangsungnya pembelajaran, selain itu media pembelajaran *E-MAP* dapat melatih daya ingat serta kemampuan berpikir peserta didik.

Adapun tujuan dari permainan edukatif ini diharapkan dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat monoton serta menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi pembelajaran. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, permainan *E-MAP* atau permainan edukatif ini diharapkan dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, telah didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran

E-MAP pada teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *E-MAP* pada teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan ilmu yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya media pembelajaran *E-MAP*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan untuk lebih inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat, efektif dan efisien sehingga dapat menarik perhatian siswa guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan para peserta didik yang mampu dengan mudah memahami materi.

3. Bagi Peneliti Lain

- 1). Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara membuat media pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif.
- 2). Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan di dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang penggunaan teknologi informasi menjadi sumber dari media pembelajaran yang digunakan.

1.5 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terstruktur guna membuat dan memperbaiki media pembelajaran yang ada agar menjadi lebih baik dan menciptakan media pembelajaran yang berkualitas.
2. Media pembelajaran adalah alat yang dipakai dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik menjadi lebih jelas dan tujuan dari pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.
3. Media pembelajaran *E-MAP* adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif elektronik yang dikemas dalam bentuk teka-teki silang dengan pengerjaan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf

sehingga menghasilkan satu kalimat yang tepat dan sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan pada media pembelajaran .

4. Teks prosedur adalah teks yang berisi tahapan atau langkah-langkah yang wajib dilaksanakan dalam melakukan suatu aktivitas secara terstruktur.
5. Siswa adalah individu yang belajar di kelas VII SMP Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2022/2023.

