

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib untuk di pelajari di sekolah tentunya tidak di tingkatan Sekolah Dasar saja, namun juga di tingkatan Sekolah Menengah Pertama dan juga Sekolah Menengah Atas juga wajib untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di setiap jenjang tersebut juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama, yaitu baikya untuk kurikulum 2013 yang digunakan berorientasi pada pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam bidang pendidikan yang dimaksudkan untuk menjadikan siswa lebih dinamis dan mampu untuk bereksplorasi terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Melalui materi yang diberikan terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan siswa nantinya mampu untuk menganalisis, mengamati, menanyakan, dan bisa menyampaikan hasil dari analisis dalam mengatasi masalah yang siswa temui dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan saintifik ini juga bertujuan untuk menjadikan siswa agar bisa belajar dan mengerti pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks merupakan pengajaran dan pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan memanfaatkan teks yang sedang diajarkan. Pembelajaran menggunakan teks mengharuskan siswa untuk bisa

memahami setiap jenis teks, kemudian mendemonstrasikan struktur, isi, dan bahasanya. Pembelajaran teks juga akan lebih efektif dan efisien jika dibarengi dengan penggunaan media dan metode.

Penggunaan media dan juga metode dalam pembelajaran berbasis teks harus menggunakan media dan metode yang cocok untuk memenuhi tujuan pembelajaran tersebut. Namun, seiring berjalannya waktu tentunya akan banyak sekali metode dan media baru yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media dan metode yang baik dan menarik pada pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks ini diharapkan agar siswa mampu untuk mengamati, mengolah informasi, dan menganalisis serta menyajikan hasil analisis agar siswa bisa memecahkan masalah yang akan ditemuinya.

Masalah-masalah yang muncul saat proses pembelajaran memberikan dampak yang buruk jika tidak diatasi, pembelajaran yang berlangsung pastinya tidak akan memberikan dampak apa pun dan hanya akan membuang waktu saja hal inilah yang menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia jauh dari kata ideal dan sempurna. Beberapa contoh penyebab dari masalah yang muncul tersebut, seperti kemampuan guru yang tidak berkembang dan juga terbatasnya penggunaan media pembelajaran, kualitas alat dan fasilitas yang terbatas, dan kurangnya motivasi guru dan sekolah untuk membuat media yang membantu proses pembelajaran di kelas. Selain masalah yang berasal dari sekolah dan guru, siswa yang memiliki minat belajar yang rendah, munculnya rasa malas belajar terutama di jam siang, kurangnya kemampuan siswa dalam mengamati, mengolah informasi, dan menganalisis, serta menyajikan hasil analisis dalam pelajaran bahasa Indonesia

menggunakan teks. Hal inilah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia jauh dari kata ideal dan sempurna.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang jauh dari kata ideal dan sempurna harus diatasi dengan cara yang bijak. Penerapan kurikulum 2013 yang baik dan benar juga harus diperhatikan dengan seksama terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penerapan yang baik tentunya akan memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter siswa melalui kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks.

Kurikulum 2013 terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas IX, terdapat K.D menggunakan teks yaitu teks cerpen. Pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus di teks cerpen menekankan keahlian siswa untuk mampu berpikir secara tajam terhadap permasalahan-permasalahan yang akan di temuinya nanti. Kompetensi Dasar ini dapat dilihat pada K.D 3.5 dan K.D 3.6 yang mempelajari proses komponen-komponen dalam teks cerita pendek yaitu menganalisis unsur, struktur, kebahasaan teks cerita pendek yang telah dibaca serta didengar dengan baik dan tepat.

Hal ini tentunya dilakukan untuk melihat dan menentukan tingkat penguasaan yang telah dicapai siswa Kompetensi Dasar (KD) yang telah didirikan untuk mempelajari bahasa Indonesia. Namun kegiatan pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa terus berjuang dalam memahami isi materi dari Kompetensi Dasar (KD) yang telah ada. Oleh karena itu, memiliki akses ke media pendidikan sangat penting untuk menjadi penopang dalam pembelajaran supaya siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari

dengan lebih baik. Tentunya diharapkan penyampaian materi ini akan tersampaikan dan dapat dilihat dengan baik oleh siswa tanpa ada salahnya, dengan hadirnya media pembelajaran tentu akan sangat membantu dalam memahami sehingga siswa dapat memahami materi dengan konsentrasi yang lebih baik.

Media pembelajaran ialah alat-alat yang diaplikasikan dalam pengalaman pendidikan yang mampu menolong guru dalam memberikan bahan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru menyampaikan informasi secara efektif kepada para siswa. Media pembelajaran akan memberikan bantuan dalam memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh siswa. Hal itu nantinya bisa meningkatkan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang selama ini belum muncul secara sempurna terutama dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan juga terarah pastinya memiliki dampak positif dalam pelajaran di kelas, salah satunya menumbuhkan minat belajar siswa yang semasa ini rendah dalam kegiatan pelajaran di kelas. Media pembelajaran yang diaplikasikan tentunya harus didesain inovatif dan juga sekreatif mungkin, sehingga akan menimbulkan keingintahuan dan penasaran siswa terhadap media pembelajaran yang akan dipakai. Selain itu, dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa mengenai sesuatu yang sedang mereka pelajari.

Guru dalam hal ini haruslah mampu untuk melaksanakan kegiatan belajar yang giat di kelas karena hal itu merupakan salah satu kewajiban guru dalam mengelola kelas, sehingga setiap materi pembelajaran yang ingin disampaikan

dapat tersalurkan dengan lancar ke siswa tanpa adanya hambatan. Selain berkewajiban dalam mengelola kelas guru juga dituntut mampu menyajikan materi pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan. Jadi, untuk mendapat kegiatan belajar yang aktif sangat diperlukannya sarana dan prasarana yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran secara sempurna.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan hari Jumat pada tanggal 6 Oktober 2023 dengan salah satu guru yang mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Peneliti mendapatkan data bahwa guru lebih sering menggunakan media spidol, papan tulis, buku cetak dan penggunaan media digital yang digunakan masih sederhana yaitu media salindia (*PowerPoint*) serta pemanfaatan teknologi yang masih kurang, padahal sekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas yang cukup mendukung untuk menampilkan media yang berbasis digital. Penggunaan media digital seperti media salindia (*Powerpoint*) meningkatkan ketertarikan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menindaklanjuti masalah-masalah yang ditemui tentu saja hal ini harus disadari pentingnya media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung kegiatan belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks cerpen. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk mengembangkan media baru berbasis digital yang dikenal dengan sebutan ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) yang nantinya akan didesain berbantuan Assemblr EDU dan Canva. Media ini memuat materi tentang

cerpen dan akan disajikan dengan bantuan *Infocus* dan juga bisa diakses menggunakan gawai ataupun laptop.

Alasan peneliti mengembangkan media berbasis digital ini dikarenakan peneliti berharap dalam proses pembelajaran dikelas diselingi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan pengembangan media yang berbasis digital sendiri pastinya akan menumbuhkan minat belajar siswa dan penggunaan media berbasis digital yang masih sederhana yaitu media salindia (*powerpoint*) oleh para guru. Peneliti juga akan berusaha untuk mendesain media tersebut dengan semenarik mungkin. Selanjutnya, pengaplikasian media ini akan memunculkan rasa penasaran dan semangat dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi teks cerpen untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, menunjukkan bahwa melakukan studi tentang pengembangan media pembelajaran sangat penting. Memperhatikan hal tersebut, maka akan menjadi pengembangan lain untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, khususnya bahasa Indonesia. Peneliti mengembangkan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva yang nantinya dapat digunakan sebagai bantuan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerpen.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan tersebut, merumuskan masalah penelitian yang dibutuhkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva pada materi teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang tahun ajaran 2023/2024?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, didapatkan tujuan penelitian. Tujuan penelitian dalam hal sasaran penelitian ini adalah “untuk mengembangkan media pembelajaran ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva pada materi teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang tahun ajaran 2023/2024”.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media yang dibuat adalah alat pembelajaran berbasis digital ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) yang didesain berbantuan Assemblr EDU dan Canva yang nantinya dapat diakses di mana saja oleh siswa dari tautan yang akan dibagikan, media tersebut akan berisi materi dan latihan pilihan ganda yang berhubungan dengan materi teks cerpen.

2. Media ini bisa diaplikasikan berulang kali dan di mana saja bisa digunakan oleh siapa pun yang memiliki tautan dari media tersebut dan bisa diakses dengan menggunakan perangkat digital masing-masing.
3. Media ini dikategorikan sebagai media yang praktis dan simpel, karena gampang diaplikasikan di kelas dan luar kelas.
4. Media ini akan dilengkapi dengan panduan penggunaannya untuk mempermudah dalam mengaplikasikannya.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diyakini memberikan manfaat bagi bidang pendidikan. Manfaat dari penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva pada materi teks cerpen. Menurut Arsyad (2019: 19) Media pembelajaran bermanfaat sebagai penyalur pesan atau data yang berisikan maksud pengajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mendapatkan rujukan alat pengajaran terbaru yang bisa dikombinasikan dengan pengajaran bahasa Indonesia di kelas.

b. Bagi Siswa

Siswa menerima sumber daya pendidikan baru yang dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, rasa ingin tahu, dan juga kemudahan dalam menyerap materi.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Temuan penelitian ini dapat menjadi panduan dan sumber untuk penelitian lebih lanjut.

1.6. Definisi Operasional

Demi mencegah kesalahpahaman pembaca tentang kalimat dan kata yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikannya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai definisi-definisi tersebut:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan yang mana berfungsi untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran ke siswa.
2. ARCER (*Augmented Reality Cerpen*) berbantuan Assemblr EDU dan Canva adalah media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti. Media ini merupakan media berbasis digital yang memiliki gambaran secara 3D.
3. Teks cerpen adalah teori teks cerpen yang dipelajari pada kelas IX pada jenjang SMP/MTs.