

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan yang sangat signifikan ketika teknologi mulai menyebar dan memasuki setiap lini di dalamnya. Hal tersebut dapat diketahui dan dilihat ketika dalam proses pembelajaran, guru tidak lagi menggunakan instrumen dan perangkat pembelajaran konvensional secara menyeluruh dan kontinu. Sebagai gantinya, guru mulai menerapkan dan menggunakan teknologi dalam menjalankan serta mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran di era kemajuan teknologi saat ini juga tidak lagi terpusat pada guru (*teacher based learning*), melainkan fokus pembelajaran sudah berganti menjadi siswa (*student based learning*) serta instrumen pembelajaran, dan perubahan perangkat pembelajaran yang kaku dan tidak moderat menjadi lebih fleksibel dan efisien tanpa harus mengurungangi efektivitas dan kualitas pembelajaran. Ditambah lagi, dengan adanya tuntutan dari pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan agar guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam alur pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran semakin menjadi lebih baik.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana keterampilan seorang guru di dalam kelas ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Misalnya saja, dengan mengetahui metode mengajar, model pembelajaran yang digunakan, dan penyusunan konsep pembelajaran menjadi kesatuan yang utuh atau relevan

dengan kondisi siswa dan lingkungannya. Pemilihan metode, model, konsep pembelajaran, dan sebagainya yang tepat merupakan tolok ukur kesuksesan guru dalam mengajar. Hal ini juga merupakan kriteria atau keterampilan dasar yang sejatinya harus dimiliki oleh setiap guru di masa sekarang. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tuntutan guru terasa lebih banyak dan berat. Alasan mengapa tuntutan guru lebih berat dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak terlepas dari stigma di masyarakat/siswa, bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia itu merupakan pembelajaran yang mudah, membosankan dan terlihat sepele. Terlepas daripada itu, pembelajaran bahasa Indonesia sebenarnya merupakan pembelajaran yang kompleks dan rumit.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri, memiliki empat fokus keterampilan dalam prosesnya seperti kemahiran menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Adapun keempat keterampilan tersebut menunjukkan bahwasanya guru bahasa Indonesia memiliki kegiatan dan usaha yang lebih ekstra agar tujuan pembelajaran dapat terwujud atau tercapai. Tidak seperti halnya guru mata pelajaran lain yang hanya memfokuskan salah satu, dua, atau tiga di antara keterampilan tersebut. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia ini tidaklah semudah yang dipikirkan sebagian besar orang, masyarakat, atau siswa.

Agar pembelajaran bahasa Indonesia ini berjalan dengan sebagaimana mestinya yang tentunya sembari diiringi dengan implementasi teknologi di dalamnya, maka guru diperkenankan menggunakan metode mengajar apapun dengan asas inovatif, unik, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan atau menerapkan media pembelajaran. Secara definisi dan fungsi

bahwasanya media pembelajaran ialah sarana pendukung pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan relevan dengan kemajuan teknologi merupakan sebuah terobosan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) menjadi lebih efektif dan berkualitas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 21 Kota Batam Bapak Ridho Rama Putra, S.Pd. pada 9 Oktober 2023, didapatkan simpulan bahwasanya sebagai guru sudah menggunakan media pembelajaran. Namun perlu ditekankan, bahwa media yang digunakan masih belum sepenuhnya telah didigitalisasi. Guru cenderung masih menggunakan perangkat pembelajaran konvensional, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran seperti buku, papan tulis, dan proyektor. Terdapat beberapa guru yang menggunakan media pembelajaran yang memiliki kecenderungan ke arah digital dan relevan dengan perkembangan teknologi. Namun yang perlu dititik beratkan adalah terdapat suatu kesamaan atau konsistensi jenis media pembelajaran yang digunakan. Misalnya saja, media pembelajaran berbasis proyektor berupa *powerpoint* dan *canva*.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang juga peneliti lakukan terhadap situasi pembelajaran dan siswa SMA Negeri 21 Kota Batam bernama Mutia Kayla Balqis kelas X-1 pada 9 Oktober 2023, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran terlalu konsisten pada satu atau dua jenis media pembelajaran seperti proyektor dan *power point* di dalam proses pembelajaran sehingga menjadi kaku dan monoton,

serta menimbulkan rasa bosan dan tidak menyenangkan serta menyebabkan penurunan minat belajar siswa terhadap pembelajaran. Adanya konsistensi penggunaan media pembelajaran tentunya juga didasari oleh keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran terbaru (digital)..

Menindaklanjuti permasalahan yang terjadi sesuai dengan deskripsi yang telah dijabarkan sebelumnya, serta pentingnya kesadaran terhadap media pembelajaran yang memuat seluruh kebutuhan konten belajar seperti CP, TP, materi, permainan berupa kuis dan evaluasi yang menjadi satu atau lebih dikenal dengan istilah *all in one* dalam rangka meningkatkan, menunjang, dan membantu proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efisien, efektif, dan optimal diiringi dengan relevansi/implementasi digital di dalam pembelajaran itu sendiri, maka secara praktis dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang telah didigitalisasi, kemudian selanjutnya direalisasikan oleh peneliti. Dari sini juga peneliti mulai menawarkan akan pentingnya media pembelajaran yang telah didigitalisasi secara kreatif, inovatif, efektif, dan efisien berupa *mobile web view apps*. Secara lengkap media pembelajaran ini berbentuk aplikasi android yang terdiri dari sub-sub halaman. Halaman tersebut meliputi materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan, dan permainan, serta hal lain yang bisa saja ditambahkan di dalam aplikasi tersebut.

Sekilas media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti tidak jauh berbeda dengan aplikasi atau situs web yang beredar, misalnya memiliki halaman muka, materi, *hosting*, *domain* dan lainnya. Keunikan yang dapat ditemukan pada pengembangan media pembelajaran ini terletak pada bagaimana

cara untuk membuatnya. Kebanyakan media yang telah beredar dibuat dengan begitu rumit dan melewati banyak pertimbangan melalui keahlian analisis data *coding/programming*. Tentunya hal tersebut apabila diimplementasikan ke pembelajaran akan terasa sulit bahkan tidak mungkin untuk dikembangkan oleh guru-guru yang secara teoretis tidak memiliki keahlian di bidang tersebut. Sementara itu, media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kesamaan kompleksitas. Namun dalam proses pengembangannya hanya membutuhkan keterampilan desain dan kreatif, tanpa melibatkan keahlian *programming*. Artinya media ini dapat dikembangkan oleh siapapun, khususnya para guru.

Alasan mengapa peneliti memilih membuat dan mengembangkan media pembelajaran ini, dikarenakan media pembelajaran *mobile web view apps* merupakan media pembelajaran digital dan inovatif. Media pembelajaran ini juga dinilai sangat jarang ditemukan diberbagai sekolah, khususnya bagi sekolah-sekolah baru. Selain itu, di dalam media pembelajaran ini juga memuat konten-konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta isi yang kompleks namun tidak rumit dan membingungkan. Tampilan menu-menu dibuat sesederhana mungkin namun tidak meninggalkan kesan keindahannya. Konten yang dimuat juga merupakan halaman awal, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan permainan yang saling berkaitan dengan berkesinambungan.

Hasil penelitian ini berupa pengembangan berupa media pembelajaran digital yang dapat digunakan di seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah (SD, SMP, maupun SMA/Sederajat). Namun khusus dalam penelitian ini, mata pelajaran yang dimasukkan adalah mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang

SMA/Sederajat. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, para guru di jenjang SMA dapat mengikuti dan mengimplementasikannya di setiap pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yang tentunya relevansi dengan teknologi/digitalisasi. Dengan begitu, hasil dari penelitian ini memiliki dampak positif, nilai guna, bermanfaat, dan memberikan sumbangsih di dunia pendidikan serta sebagai inovasi dan motivasi pembelajaran bagi guru-guru lainnya.

Peneliti berasumsi bahwasanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *forum teks laporan hasil observasi (forteksi)* dengan *mobile web view apps* di sekolah mampu menstimulasi keaktifan, motivasi belajar, minat belajar, dan pemahaman siswa yang cenderung menyukai hal-hal relevan dengan digitalisasi proses pembelajaran khususnya dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia teks laporan hasil observasi kelas X SMA. Teks laporan hasil observasi dipilih sebagai objek mata pelajaran dalam penelitian ini berdasarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut dikategorikan sebagai teks yang membutuhkan pemahaman secara kritis dan logis, sebagian besar siswa juga masih belum sepenuhnya memahami teks laporan hasil observasi khususnya pada kaidah kebahasaan dan struktur teks, dan ketertarikan peneliti terhadap materi tersebut, serta teks laporan hasil observasi juga merupakan teks yang diajarkan pada pembelajaran semester ganjil (2023) sehingga memudahkan peneliti untuk menjalankan pengujian produk pengembangan tanpa mengganggu rencana pembelajaran guru, dan sesuai dengan capaian pembelajaran kelas X fase E.

Dengan adanya media pembelajaran ini, diprediksikan situasi pembelajaran akan menjadi lebih hidup, kreatif, kritis, dan aktif sehingga tujuan pembelajaran

mudah diwujudkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas X menjadi lebih efektif, efisien, dan kompleks namun juga dikemas sesederhana mungkin. Dalam artian lain, media pembelajaran tersebut sangat ideal digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile web view apps* ini sangat penting untuk dilaksanakan. Karena produk yang dihasilkan merupakan terobosan baru yang inovatif dan kreatif serta penggunaannya masih terbatas, sehingga mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi oleh guru dan siswa khususnya dalam penerapan media pembelajaran digital di lingkungan pendidikan sekolah jenjang SMA. Adapun nama lengkap dari media pembelajaran tersebut adalah Forum Teks Laporan Hasil Observasi (*Forteksi*). Dengan begitu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tersebut pada materi teks laporan hasil observasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “bagaimanakah pengembangan media pembelajaran forum teks laporan hasil observasi (*forteksi*) dengan *mobile web view apps* pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Kota Batam tahun pelajaran 2023/2024?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni “untuk mengembangkan media pembelajaran forum teks laporan hasil observasi (*forteksi*) dengan *mobile web view apps* pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Kota Batam tahun pelajaran 2023/2024”.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada media pembelajaran yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut,

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran digital berupa *website/laman* yang dikonversi menjadi aplikasi telepon pintar/gawai (*smartphone*). Dalam media ini terdapat beragam pilihan menu dan tampilan yang menarik dan mudah diakses. Adapun konten-konten yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah berupa halaman awal/beranda (berupa intro/pengenalan halaman utama), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, akses video, permainan kuis, dan hal lain.
2. Media pembelajaran ini juga bersifat kontinu dan memiliki editibilitas tinggi, artinya dapat digunakan berkali serta dapat diedit dengan mudah oleh guru. Serta media pembelajaran ini dinilai sangat fleksibel, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Tingginya fleksibilitas media pembelajaran sehingga dapat menggunakan materi bahasa Indonesia yang lain, tidak hanya pada materi teks laporan hasil observasi.

3. Media ini tergolong praktis dan memiliki aksesibilitas yang tinggi, serta mudah dijangkau oleh guru dan siswa di lingkungan sekolah. Media ini juga tidak membutuhkan terlalu banyak biaya yang tinggi. Guru bisa menggunakan beragam akses gratis yang disediakan.
4. Pembuatan media pembelajaran ini hanya bermodalkan laptop/komputer saja. Dalam implementasinya, media ini memiliki keunikan sistem dua arah yakni aplikasi dan *website*.
5. Media pembelajaran ini memiliki panduan penggunaan pada halaman beranda, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam mengaksesnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian berpotensi memberikan atau menyumbangkan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya di lingkungan sekolah menengah atas/ sederajat. Manfaat yang diprediksikan yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut,

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan menambahkan wawasan keilmuan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *forum teks laporan hasil observasi (forteksi)* dengan *mobile web view apps* pada materi teks laporan hasil observasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Guru akan mendapatkan referensi dalam pembelajaran berupa media pembelajaran yang terbaru, inovatif, dan kreatif serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh dan menggunakan media pembelajaran yang mampu merangsang motivasi serta minat belajar, rasa ingin tahu, dan kemauan belajar yang tinggi.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti lainnya sebagai bahan rujukan dan referensi untuk penelitian mendatang (terbaru) maupun penelitian lanjutan.

1.6 Definisi Istilah

Dalam upaya mencegah komunikasi keliru dan kesalahpahaman antara peneliti dan pembaca, maka peneliti akan menjabarkan definisi istilah sebagai solusi untuk mencegah hal tersebut. Adapun definisi istilah sebagai berikut,

1. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

2. *Forum teks laporan hasil observasi (forteksi) dengan mobile web view apps* merupakan media pembelajaran dua arah (berbasis aplikasi android dan situs web) yang berisi muatan konten digital seperti halaman muka, materi, cp, tp, permainan, kuis/asesmen, dan sebagainya.
3. Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang ditulis untuk menggambarkan, melaporkan, dan menjabarkan suatu peristiwa atau masalah serta masuk ke dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X SMA/Fase E kurikulum merdeka.

