

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bidang kehidupan yang memiliki peranan penting bagi manusia adalah pendidikan. Melalui pendidikan, ilmu pengetahuan diberikan kepada siswa melalui pembelajaran berdasarkan mata pelajaran. Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa. Bahasa Indonesia penting adanya karena terdapat aspek berbahasa, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pembelajaran, siswa harus menguasai keterampilan tersebut.

Pembelajaran saat ini sedang menghadapi tantangan abad 21. Pembelajaran abad ini harus mengikuti perkembangan zaman agar tercipta pembelajaran yang menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran pada tantangan abad ini harus diimbangi penerapan kurikulum yang sepadan pula. Pelaksanaan pembelajaran di Indonesia saat ini telah menerapkan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka belajar. Dalam penerapannya, kurikulum merdeka lebih menekankan dalam pembentukan karakter siswa di sekolah. Tujuan penggunaan kurikulum merdeka agar siswa lebih aktif, kreatif, inovatif dan produktif serta mampu bersaing untuk menghadapi perkembangan zaman. Penggunaan kurikulum merdeka diharapkan dapat membentuk generasi yang dapat memahami ilmu dan materi yang diberikan guru dengan cepat, tidak hanya sekedar mengingat saja. Selain itu juga siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menerapkan kurikulum merdeka erat kaitannya dengan guru. Sebagai pendidik, guru berkaitan dalam peningkatan kualitas mutu pendidikan. Melalui kualifikasi dan kompetensi yang dimiliki guru terhadap penggunaan teknologi diharapkan menghasilkan siswa yang unggul dan mampu bersaing dengan pesatnya kemajuan teknologi.

Kompetensi guru menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan individual. Dalam kompetensi profesional, guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal itu karena guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan.

Salah satu bentuk pengintegrasian teknologi informasi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Sebagai komponen penting, media pembelajaran bertujuan mengefektifkan komunikasi dan memudahkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan interaksi antara guru dan siswa serta menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, minat, perasaan, juga perhatian siswa sehingga tercapai pula tujuan pembelajaran dengan kualitas pendidikan yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Meirna Widayanti, S.Pd, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang pada tanggal 9 Januari 2024, peneliti mendapatkan informasi bahwa sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam penerapannya, kurikulum merdeka mengarahkan pembelajaran kepada siswa (*student-center*) dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa yang

berbeda-beda mengharuskan guru terampil dalam membangun suasana belajar yang menarik minat dan semangat belajar siswa. Hal tersebut menjadi tantangan baru bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan siswa agar materi tersampaikan secara efektif. Pembelajaran yang diharapkan harus menyesuaikan metode, teknik, strategi juga bahan serta media pembelajaran yang sesuai.

Selanjutnya, berdasarkan wawancara tersebut didapatkan informasi bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah menggunakan beberapa macam jenis media pembelajaran dalam bentuk konvensional seperti LKPD, LKS dan papan tulis juga media digital. Adapun media tersebut yakni media visual seperti gambar, poster dan ilustrasi dalam bentuk cetak juga media visual menggunakan layar *infocus* untuk menampilkan bahan ajar. Kemudian media audiovisual juga digunakan yakni menggunakan *youtube* menggunakan gawai masing-masing. Lalu media audio juga digunakan yakni mendengarkan radio juga lagu yang berkaitan dengan materi yang bersumber dari internet. Media pembelajaran digital juga digunakan guru untuk memberikan materi ajar juga soal menggunakan gawai. Dilihat pada ragam media yang digunakan tidak terlepas dari penggunaan teknologi seperti gawai. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi yang beradaptasi dengan perkembangan zaman diutamakan agar membangkitkan minat dan semangat belajar siswa serta merangsang peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Merancang media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu juga minat belajar siswa sehingga siswa tertarik aktif mengikuti pembelajaran. Melalui inovasi

tersebut, media dalam proses pembelajaran dapat menyokong pembelajaran yang efektif juga efisien guna meningkatkan pengetahuan juga keterampilan siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menyalurkan materi pembelajaran menjadi lebih praktis supaya pembelajaran mencapai tujuan pada pembelajaran seperti teks berita.

Pembelajaran teks berita sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia elemen membaca dan memirsa; Peserta didik mampu memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan dari berbagai jenis teks seperti teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Hal itu dilihat pada hasil belajar, masih terdapat siswa yang belum meraih nilai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 77.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang, yaitu Faatin Nuarri dan Muhammad Dias A pada tanggal 9 Januari 2024. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran seperti LKS, LKPD, buku paket, dan buku lain yang sesuai dengan materi ajar dalam bentuk media cetak. Kemudian, media pembelajaran yang digunakan yakni audio visual berupa video *youtube* yang diakses menggunakan gawai dan juga materi yang disampaikan melalui layar *infocus*. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital sudah digunakan, di mana guru memberikan *google forms*, *quizizz* juga materi dan soal yang dikerjakan melalui gawai. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuat materi ajar lebih banyak teks membuat siswa merasa bosan

dan kurang memahami materi kaidah kebahasaan dan juga teknik 5W+1H dalam pembelajaran teks berita. Dengan itu, peneliti memfokuskan pertanyaan pada siswa terkait media pembelajaran apa yang diinginkan. Media pembelajaran yang diinginkan menggunakan gawai dengan isi materi yang bisa dibaca atau ditonton juga berisi game. Hal tersebut menjadikan siswa tertarik menggunakan multimedia pembelajaran.

Dari masalah tersebut, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian pengembangan yaitu membuat sebuah media pembelajaran digital berbantuan *smart apps creator 3* yaitu *lateri (Belajar Teks Berita)* dalam bentuk multimedia pembelajaran. *Lateri* dibuat untuk membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang menarik. Pemilihan *smart apps creator 3* sebagai media pembelajaran karena mudah dikreasikan dan diaplikasikan oleh guru, tanpa memerlukan kode pemrograman.

Pemilihan media pembelajaran *lateri* berbasis digital sebagai bentuk pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran yang saat ini sudah mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan gawai sebagai pendukung media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dibolehkan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digital yang dipilih dengan menggunakan akses internet yang difasilitasi oleh sekolah dengan menyediakan *wifi* menjadi alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini. Selain itu, belum adanya pembelajaran digital berupa multimedia yang menggabungkan berbagai macam media dalam satu jenis.

Penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan aktif mengikuti perkembangan teknologi dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang kreatif dengan teknologi membantu memberikan pemahaman serta penguasaan siswa terhadap pembelajaran teks berita. Tak hanya itu, media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang berisikan beragam jenis media diselingi *game* diharapkan dapat menarik perhatian juga minat belajar siswa. Dengan demikian adapun judul penelitian ini, “Pengembangan Media Pembelajaran *Lateri (Belajar Teks Berita)* Berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah, yaitu bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *lateri (belajar teks berita)* berbantuan *smart apps creator 3* pada materi teks berita siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai rumusan masalah, yaitu bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *lateri (belajar teks berita)* berbantuan *smart apps creator 3* pada materi teks berita siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan hasil produk adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dibuat berbantuan *Smart Apps Creator 3*.
2. Media pembelajaran dikembangkan ini dapat diakses melalui *smartphone* dengan format apk atau HTML5.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat bagian-bagian yaitu, halaman pembuka, menu pilihan, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan, kuis, serta profil pengembang.

Media pembelajaran *lateri (belajar teks berita)* dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks berita kelas VII berdasarkan kurikulum merdeka.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan ilmu juga wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini bisa membantu guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam memberikan materi teks berita mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Bagi Siswa

Produk dari penelitian ini dapat memudahkan siswa memahami materi teks berita serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bisa menjadi referensi akademis dalam pengembangan media pembelajaran dengan inovasi baru dalam membantu proses pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

- a. Media pembelajaran bisa menyokong proses pembelajaran lebih aktif dan efisien sehingga siswa lebih memahami materi teks berita.
- b. Produk pembelajaran dapat memberikan bantuan guru serta membuat suasana pembelajaran yang bervariasi, menarik siswa aktif belajar.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Media pembelajaran *lateri (belajar teks berita)* hanya memuat materi teks berita.
- b. Produk hanya di uji cobakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.
- c. Tahapan dalam penelitian terdiri tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

1.7 Definisi Operasional

Dalam mempermudah pemahaman dan menghindari terjadinya kesalahan persepsi makna, peneliti mendefinisikan beberapa istilah penting dalam pokok utama dalam penelitian ini.

1. Pengembangan merupakan proses terciptanya sebuah produk media pembelajaran dan kemudian diuji kelayakannya.
2. Media Pembelajaran sebagai alat bantu pendukung proses pembelajaran.
3. *Lateri (Belajar Teks Berita)* adalah media pembelajaran berbantuan *smart apps creator 3* yang di dalamnya mencakup materi teks berita kelas VII Sekolah Menengah Pertama.
4. Teks Berita merupakan teks yang bertujuan menyampaikan informasi atau peristiwa yang bersifat aktual dan faktual.
5. Siswa merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungpinang, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau.

