

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan upaya penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam membangun komunikasi yang baik dan membentuk identitas bangsa. Pada konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada pemahaman kaidah bahasa, tetapi juga pada pengembangan elemen literasi yang mencakup menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis.

Kurikulum Merdeka memberi kesempatan kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar, terutama dengan materi praktis seperti teks iklan kreatif dalam pengajarannya. Pada Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran (CP) mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi elemen iklan yang efektif dan menganalisis berbagai jenis teks iklan untuk menentukan tujuan dan strategi komunikasinya. Selain itu, tujuan pembelajaran (TP) adalah untuk memastikan bahwa peserta didik dapat membuat teks iklan yang menarik dengan meningkatkan keterampilan kreatif dan komunikasi mereka dan dengan menilai teks berdasarkan daya tarik dan efektivitas pesan yang disepakati. Pada era digital ini, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, inovasi metode pengajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Bertempatan di SMP Negeri 10 Tanjungpinang, pada 16 Oktober 2024, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Yulia Supaiti, guru bahasa Indonesia, dan Marcel, salah seorang peserta didik fase D kelas VIII. Keduanya mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan, masih cenderung menggunakan media salindia dan video. Menurut Marcel, metode tersebut menciptakan suasana belajar yang kondusif. Namun, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi jika diberikan cara belajar baru, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media yang lebih variatif dalam konteks teks iklan sangat diperlukan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara kreatif.

Ibu Yulia Supaiti menjelaskan bahwa Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang telah menerapkan pembelajaran berdeferensiasi, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda di antara peserta didik. Meskipun demikian, masih ada tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti media berbasis *Google Sites*, sangat diperlukan untuk menawarkan fasilitas belajar yang inovatif dan menarik. Ibu Yulia menambahkan bahwa peserta didik sangat antusias saat berhubungan dengan teknologi, dan mereka menunjukkan semangat belajar yang tinggi ketika diberikan metode baru.

Salah satu teknologi yang banyak digunakan dalam pendidikan adalah platform berbasis *web* yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi tren di berbagai institusi pendidikan,

termasuk di Indonesia. Pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia, pengintegrasian teknologi sebagai media pembelajaran sangat penting. Mata pelajaran ini memiliki peran vital dalam meningkatkan kemampuan literasi, khususnya dalam menulis teks iklan. Teks iklan yang diajarkan di fase D kelas VIII mengharuskan peserta didik tidak hanya memahami struktur dan unsur kebahasaan, tetapi juga mampu menciptakan teks yang kreatif dan komunikatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi keterampilan tersebut.

Melalui pembelajaran di fase D kelas VIII sekolah menengah pertama, peserta didik diharapkan dapat merancang teks iklan yang inovatif dengan memperhatikan unsur visual, bahasa yang menarik, dan strategi pemasaran yang tepat, sehingga mampu mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan. Namun, metode pengajaran yang banyak digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah murni dan penggunaan buku LKS atau buku paket. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran. Situasi ini menciptakan tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menarik minat peserta didik.

Pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan mereka dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran berbasis Kemaritiman berantuan *Google Sites* yang diberi nama *Gelombang Kreatif* untuk materi teks

iklan di fase D kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Nama tersebut dipilih karena isi media pembelajaran ini akan berbasis kemaritiman dan menyesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik seperti gelombang yang naik-turun, menggunakan pendekatan berdiferensiasi dan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda.

Memanfaatkan konten yang dinamis, multimedia, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Peneliti yakin bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Google Sites* dipilih karena menawarkan berbagai kemudahan bagi guru dalam menyusun materi dan bagi peserta didik dalam mengakses serta memahami materi. Fitur-fitur yang disediakan, seperti tampilan interaktif, penyematan video pembelajaran, dan forum diskusi. Hal ini diharapkan akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Peneliti berharap media pembelajaran *Gelombang Kreatif* ini tidak hanya memfasilitasi penyajian materi interaktif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dalam menyusun teks iklan sesuai konteks. Media ini dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai ide kreatif melalui aktivitas, seperti pembuatan iklan digital dan analisis iklan yang sudah ada. Oleh karena itu, peserta didik fase D kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat teks iklan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis Kemaritiman berbantuan *Google Sites* sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks iklan di fase D kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks iklan dan menjadi model pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif. Lebih lanjut, diharapkan ini juga akan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 10 Tanjungpinang.

1.2 Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis Kemaritiman berbantuan *Google Sites* pada materi teks iklan fase D kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang?

1.3 Tujuan Penelitian

Ditinjau dari perumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis Kemaritiman berbantuan *Google Sites* pada materi teks iklan fase D kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *Gelombang Kreatif* ini dirancang untuk mendorong kolaborasi dan kerja sama antar peserta didik. Melalui fitur-fitur yang memungkinkan peserta didik untuk berbagi ide dan hasil kerja diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks yang nyata. Berikut spesifikasi media pembelajaran yang diharapkan.

1. Tampilan interaktif yang ramah pengguna dan menarik, dengan elemen visual yang memikat.
2. Navigasi mudah dengan menu yang jelas dan intuitif untuk memudahkan akses ke berbagai materi dan kuis.
3. Kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan gawai.
4. Kuis interaktif yang menilai pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari, dengan umpan balik langsung.
5. Berisi penjelasan mendalam tentang teks iklan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan diselaraskan dengan pendekatan berdiferensiasi berbasis kemaritiman.
6. Penyematan video pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep melalui contoh praktis.
7. Tugas kreatif yang mendorong peserta didik untuk membuat teks iklan digital, termasuk elemen visual dan teks.

8. Media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis Kemaritiman berbantuan *Google Sites* pada materi teks iklan fase D kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan. Adapun manfaat tersebut berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat-manfaat dari penelitian tersebut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks iklan agar dapat lebih meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik dengan pendekatan berdiferensiasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- 1) Peserta didik, setelah diterapkannya media pembelajaran ini peserta didik dapat lebih mudah menuangkan dan mengembangkan ide-idenya dalam membuat ataupun menyusun teks iklan.
- 2) Guru, dengan diadakannya penelitian ini guru mata pelajaran bahasa Indonesia bisa menggunakannya sebagai referensi maupun masukan perencanaan,

pelaksanaan proses pengajaran, serta pengevaluasian agar lebih memvariasikan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi lebih baik lagi.

- 3) Para peneliti, diharapkan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa agar bisa menjadikan penelitian ini perbandingan.

1.6 Asumsi

Pada sebuah penelitian, didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu yang menjadi acuan. Penelitian yang akan dikembangkan ini, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Gelombang Kreatif* Berbasis Kemaritiman Berbantuan *Google Sites* pada Materi Teks Iklan Fase D Kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang , memiliki asumsi-asumsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis kemaritiman berbantuan *Google Sites* bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap pembaharuan media pembelajaran dan metode belajar di Fase D kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan.
- 2) Media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis kemaritiman berbantuan *Google Sites* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks iklan secara efektif.
- 3) Media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis kemaritiman berbantuan *Google Sites* memanfaatkan jaringan internet sehingga dapat digunakan.

- 4) Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran *Gelombang Kreatif* berbasis kemaritiman berbantuan *Google Sites* secara mandiri.

1.7 Definisi Operasional

1) Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berfokus pada proses desain, pembuatan, dan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan penting. Dimulai dari tahap analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pembelajaran. Setelah melalui tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah dihasilkan akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

2) *Gelombang Kreatif* Berbasis Kemaritiman

Gelombang Kreatif adalah media pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh peneliti untuk mendukung pembelajaran dengan materi teks iklan berbasis kemaritiman dengan pendekatan diferensiasi. Media ini dirancang secara interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan. Lalu, dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif pada platform yang digunakan, media ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3) Berbantuan *Google Sites*

Media pembelajaran *Gelombang Kreatif* ini dikembangkan menggunakan platform yang disediakan oleh Perusahaan yang bernama *Google*. Nama dari platform tersebut ialah *Google Sites*. *Google Sites* adalah layanan gratis yang disediakan oleh pihak *Google*, memungkinkan untuk membuat situs *web* sederhana yang interaktif. Dalam konteks ini, *Google Sites* berfungsi sebagai platform pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik untuk materi pembelajaran, kuis, video edukasi, dan lain-lain.

4.) Materi Teks Iklan

Materi teks iklan adalah materi yang diajarkan kepada peserta didik yang mencakup pengertian teks iklan, struktur teks iklan, ciri-ciri teks iklan, kaidah kebahasaan teks iklan, jenis-jenis teks iklan, fungsi dan tujuan teks iklan.

5. Fase D Kelas VIII SMP Negeri 10 Tanjungpinang

Penelitian pengembangan ini ditargetkan kepada peserta didik Fase D kelas VIII di SMPN 10 yang terletak di Kota Tanjungpinang. Peserta didik pada Fase D kelas VIII dipilih sebagai subjek penelitian pengembangan ini karena berada dalam tahap yang sesuai dengan tahap pembelajaran untuk mempelajari teks iklan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik.