

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulis. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam pembelajaran ialah melalui teks. Berdasarkan Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia telah dirancang berbasis pada teks. Belajar bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.

Menurut Agustina (2017), hakikat dilaksanakannya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks adalah kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan serta materi pembelajaran berupa teks lebih relevan dengan karakteristik Kurikulum 2013 yang menetapkan capaian kompetensi siswa dalam tiga ranah pendidikan yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang membimbing siswa untuk dapat berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis.

Dalam Kurikulum 2013 terdapat berbagai jenis pembelajaran teks, salah satunya teks eksplanasi. Di dalam buku bahasa Indonesia kelas VIII SMP terdapat pokok bahasan mengenai teks eksplanasi. Teks eksplanasi inilah yang

menjadi kajian dalam penelitian penulis yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.

Teks eksplanasi dipilih karena memiliki struktur penulisan yang berbeda dari struktur teks pada umumnya. Teks eksplanasi penting untuk dipelajari siswa karena teks ini secara fakta menjelaskan berbagai peristiwa atau fenomena alam yang terjadi di sekitar kita dalam kehidupan nyata. Peristiwa atau fenomena yang dilihat dan dipahami tersebut dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang bermanfaat. Siswa dapat mengambil pelajaran berharga dalam sebuah peristiwa atau fenomena. Tidak hanya itu, dengan mengetahui unsur sebab-akibat yang ada dalam Teks Eksplanasi, siswa dapat meningkatkan kemampuan menganalisis informasi dengan baik. Adapun alasan lain mengapa peneliti memilih teks eksplanasi ialah karena dalam Kurikulum 2013 revisi teks ini masih baru sehingga menarik untuk dikaji, selain itu sumber-sumber terkait teks eksplanasi tergolong tidak banyak dan sangat dibutuhkan sebagai referensi akademik oleh pendidik maupun peserta didik.

Keberadaan media merupakan suatu hal yang penting di pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi. Pada masa ini, guru dituntut untuk tidak hanya menggunakan media tetapi dapat mengembangkan media pengajaran secara lebih kreatif, sehingga meningkatnya kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman dalam belajar. Salah satu sarana dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik ialah melalui teknologi.

Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Hilir (2021: 155), “Peran teknologi tidak sekedar

membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.”

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ialah berupa aplikasi *mobile learning*, yang di mana *mobile* ialah perangkat bergerak yang digunakan sebagai pembelajaran (*learning*). Aplikasi tersebut membantu proses belajar mengajar menjadi lebih fleksibel dan efektif. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran *mobile learning* ini lebih dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu perangkat lunak yang tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi ialah *Smart Apps Creator*. Pembuatan aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* ini cukup mudah dilakukan karena tidak memerlukan *coding* atau pemrograman komputer. Sistem yang digunakan untuk membuat aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* ini ialah *drag and drop*, di mana perangkat lunak ini telah menyediakan fitur sehingga memudahkan pendidik menambahkan materi yang ingin dimasukkan ke dalam aplikasi. Materi yang dimasukkan berupa teks, gambar, audio, video, maupun latihan soal.

Tidak banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi yang berfokus pada materi tertentu dalam proses belajar mengajar, padahal media pembelajaran jenis ini memiliki potensi untuk dapat lebih berkembang dan dimanfaatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi, peneliti menemukan permasalahan yang umum terjadi pada proses

pembelajaran khususnya bahasa Indonesia, yaitu pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi serta penyampaian materi dengan lisan. Hasil pengamatan langsung yang peneliti lakukan ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung di kelas VIII SMP Ahmad Dahlan yaitu guru mengajar hanya menggunakan media cetak (buku teks) yang menyebabkan siswa merasa bosan sehingga kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar juga terlihat kurang hidup karena hanya sebagian siswa yang aktif.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara dengan Ibu Purwanti, S.Pd, selaku guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi, peneliti juga menemukan bahwa siswa masih cukup kesulitan dalam memahami materi teks eksplanasi. Hal ini terbukti dengan hasil angket yang dibagikan kepada siswa, 70% siswa merasa kesulitan dalam memahami materi teks eksplanasi. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa jenuh atas pembelajaran yang lebih berfokus pada buku teks.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu untuk melakukan pengembangan media pembelajaran aplikasi dalam belajar mengajar agar dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, dengan judul penelitian yang hendak dilakukan yaitu, “Pengembangan Media *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi”. Diharapkan media aplikasi dapat membantu pendidik guna memanfaatkan kemajuan teknologi dengan lebih banyak menciptakan media-media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif berupa aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi yang berisi sampul, teks, gambar, video animasi, dan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Materi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia di SMP berdasarkan Kurikulum 2013 pada materi teks eksplanasi.
3. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *software Smart Apps Creator*.
4. Media pembelajaran aplikasi dioperasikan menggunakan gawai dan diakses melalui web yang terhubung ke jaringan internet. Media dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah atau pembelajaran mandiri di rumah.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Demi mencapai kualitas pembelajaran yang baik dibutuhkan berbagai upaya demi mewujudkannya, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi.

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang memiliki potensi ialah media interaktif aplikasi *smartphone*. Pada umumnya, peserta didik hanya menggunakan *smartphone* sebagai sarana hiburan, padahal penggunaan *smartphone* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media aplikasi yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Maka dari itu pentingnya pengembangan media pembelajaran aplikasi dilakukan agar penggunaan *smartphone* tidak hanya sebatas sarana hiburan. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan pendidik dapat mempersiapkan pembelajaran yang jauh lebih menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini didasarkan pada:

- a. Media pembelajaran aplikasi dapat memberikan pengalaman yang mampu mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam belajar dengan memberikan materi dalam wujud yang tidak membosankan sehingga siswa mudah untuk memahami materi.
- b. Rata-rata SMP memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- c. Mayoritas pendidik mampu mengoperasikan *smartphone*.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media hanya terbatas pada materi teks eksplanasi kelas VIII SMP.
- b. Uji coba lapangan media pembelajaran yang telah dikembangkan hanya pada satu kelas.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan masih harus melibatkan guru mata pelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman penafsiran istilah, maka dibutuhkan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan serta memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Smart Apps Creator* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat suatu aplikasi pada *smartphone* dengan mudah tanpa proses *coding*. Aplikasi yang dihasilkan berisi teks, video, serta dapat menambahkan latihan soal. *Software* ini dapat digunakan dengan mengakses situs www.smartappscreator.com .