

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Media sebagai suatu alat bantu dan bahan dalam proses memperoleh sesuatu. Sesuai dengan pendapat Sukiman (2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media juga sebagai pelantara dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Criticos dalam Daryanto (2015:4) Media pembelajaran saat ini menjadi sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Azhar (2011:15) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik.

Keberadaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik (Kuswanto and Radiansah 2018). Dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, Agung, and Jampel 2015).

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu media visual atau model grafis, audio atau rekaman suara, dan audio-visual atau video. Media tidak hanya sebagai alat peraga melainkan pembawa pesan atau informasi yang dibutuhkan siswa (Miftah, 2013). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memilah dan memilih media jenis-jenis media pembelajaran.

Bicara media pembelajaran diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di Indonesia mendorong para pendidik untuk berkreasi menggunakan berbagai media. Adanya media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, khususnya gawai yang semakin hari semakin canggih dan pintar. Selain itu, penciptaan media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan usaha pengembangan media pembelajaran yang akan akrab dengan kehidupan siswa tidak terkecuali media pembelajaran yang berbasis aplikasi android.

Aplikasi dalam sistem android secara umum adalah sebuah bagian perancangan mengenai operasi yang berhubungan dengan perangkat mobile berbasis *linux* yang mana dalam aplikasi android mencakup sistem operasi, aplikasi, dan *middleware*. Ketiga unsur ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan dalam smartphone. aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu produk pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Wicaksana and Rachman 2018).

Sementara, (Lauren 2013) berpendapat bahwa dalam aplikasi android menyediakan platform secara terbuka bagi para pengguna, pengembang dalam menciptakan berbagai bentuk aplikasi yang mereka inginkan. Aplikasi ini bisa dalam bentuk pengetahuan, game, pendidikan, agama, dan lain sebagainya. Perkembangan aplikasi android di Indonesia membuat para pendidik semakin mudah untuk membuat berbagai media pembelajaran berbasisi aplikasi contohnya Ruang Guru, Canva, Quipper, Pixellab pada penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu perkembangan media pembelajaran berbasisi aplikasi pixellab.

Aplikasi PixelLab adalah aplikasi edit foto, edit gambar dan membuat logo yang memiliki fitur yang cukup lengkap dan mudah digunakan buat kamu yang suka berkreasi mengedit foto, edit gambar ataupun membuat logo. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dengan tombol menu yang simple, mudah dipahami. Aplikasi PixelLab ini menawarkan banyak sekali manfaat serta fitur edit gambar dan foto. Serta bisa menambahkan beberapa teks,

stiker, bentuk dalam aplikasi ini juga bisa bereksperimen melalui gambar dengan menambahkan efek, gradasi, shadow, stroke pada bagian pinggir gambar. Kelebihan aplikasi Pixellab adalah bisa digunakan untuk mengedit foto dan gambar dengan mudah dan merubah ukuran foto atau gambar dan membuat logo serta yang lainnya yang cukup bagus. Aplikasi pixellab ini akan menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP yang mana penulis pernah melakukan dan menggunakan aplikasi tersebut di kelas VII hasilnya membuat peserta didik tertarik dan menyukai media pembelajaran yang digunakan serta sebagai media menulis sebagai upaya menarik minat peserta didik dalam menulis.

Oleh karena, itu agar tercapainya hasil belajar yang baik maka penulis menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa begitupun dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia.

Berbicara tentang pelajaran Bahasa Indonesia, pelajaran ini tidak kalah pentingnya dari mata pelajaran lainnya, hal ini karena melalui pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam

berkomunikasi secara efektif, baik itu melalui lisan ataupun tulisan. Salah satu materi yang cukup penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi menulis teks prosedur. Teks prosedur adalah sebuah teks yang menyajikan langkah-langkah kegiatan atau berbagai tahapan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu, sehingga melalui materi ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan dan menuliskan sesuatu secara berurutan dan sistematis dengan langkah-langkah yang benar.

Berdasarkan observasi awal penulis lakukan di salah satu sekolahan kebutuhan para pendidik dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas terutama pembelajaran menulis. Kebutuhan peserta didik di SMP kelas VII juga terungkap bahwa metode pembelajaran ceramah yang digunakan masih kurang memuaskan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh pendidik. Penggunaan metode ceramah membuat pendidik lebih aktif di kelas untuk menjelaskan, sedangkan peserta didik menjadi pasif serta kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik peserta didik dalam pembelajaran menulis.

Oleh karena itu, perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan minat peserta didik mengikuti pelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Maka, penulis menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi pixellab ini dalam menulis teks prosedur sebagai upaya pengembangan media pembelajaran yang menarik serta diminati peserta didik serta peningkatan minat menulis bagi peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka teridentifikasi beberapa masalah yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Suasana belajar yang membosankan, terlalu monoton.
2. Kurangnya minat dalam menulis karena tidak adanya motivasi dalam belajar hingga memberikan kesan malas terhadap pelajaran yang disajikan.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam menulis.

1.3 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang terarah, maka perlu dilakukan suatu fokus dan pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, Penulis membuat fokus dan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1.3.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam menulis teks prosedur Siswa SMP.

1.3.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan maka pertanyaan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?
3. Bagaimanakah keefektifan penggunaan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP ?

1.5 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia Siswa SMP. Media pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi yaitu:

1. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk Aplikasi pixellab.
2. Komponen pendukung yang digunakan untuk menulis teks prosedur yaitu android yang sudah mengunduh aplikasi pixellab

3. Aplikasi pixellab ini berisikan fitur pendukung dalam menulis teks prosedur.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis penelitian ini dapat mempermudah peserta didik dalam meningkatkan minat menulis teks prosedur dan memberikan sumbangan konseptual sebagai pengetahuan mengenai media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk memahami tentang media pembelajaran visual berbasis aplikasi pixellab menulis teks prosedur Siswa SMP.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas serta dapat

membantu pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul tesis. Sesuai dengan judul penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran dalam menulis teks prosedur Siswa SMP. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan:

1. Media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, peraturan, atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau menagantar pesan dari seseorang kepada seseorang (Arsyad, 2011:23).
2. Aplikasi Pixellab adalah aplikasi edit foto, edit gambar dan membuat logo yang memiliki fitur yang cukup lengkap dan mudah digunakan buat kamu yang suka berkreasi mengedit foto, edit gambar ataupun membuat logo.
3. Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual untuk mencapai kompetensi pembelajaran, dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar dapat berjalan dengan baik, dipahami dengan urutan yang jelas (Oktavia, 2020:13).

4. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Menurut Bransfor dan Stein dalam Warsono & Harianto (1993), dikatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan”.