

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi berperan penting dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran digital berpengaruh untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat dibutuhkan agar materi pelajaran dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik (Ami, 2021). Oleh sebab itu, memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran digital dapat memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, salah satu pembahasannya tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan eektivitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas, tetapi juga memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar serta memfasilitasi pembelajaran berbasis keterampilan digital. Menggunakan media digital dalam pembelajaran merupakan sebuah tuntutan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan (Ayu & Amelia, 2020). Berbanding terbalik dengan fenomena yang terjadi, di era perkembangan pesat teknologi ini tidak sedikit guru yang belum mampu mengadopsi media pembelajaran digital untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif. Hal ini

karena kurangnya sarana dan prasarana di sekolah serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi.

Dilihat dari daya gunanya, pemanfaatan teknologi adalah metode yang efektif dalam pendidikan dan kebudayaan (Idammatussilmi, 2020). Terus menerus mengabaikan pemanfaatan media digital dapat menghambat peserta didik dalam menerima materi, padahal relevansi media pembelajaran digital dengan kemajuan teknologi terus berkembang (Mustikawati, 2019). Salah satu cara dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah seorang guru harus mampu memanfaatkan media yang relevan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi kondusif dan efektif (Anggini & Indriani, 2022). Contoh media pembelajaran digital yang relevan dengan kemajuan teknologi salah satunya adalah media audio visual.

Media audio visual menjadi salah satu jenis media instruksional yang mengalami kemajuan secara serentak dengan pendidikan dan teknologi (Ramadania, Kisyani, & Mintowati, 2020). Media audio visual adalah media untuk menyalurkan informasi berupa gambar dan suara secara digital dengan melibatkan indra penglihatan serta pendengaran pengguna. Media audio visual merupakan media yang dirasa cukup efektif untuk digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran di sekolah (Salsabila dkk., 2020). Pemanfaatan media audio visual dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga materi pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik, media audio visual juga memiliki keunggulan dalam menstimulasi kesan yang mendalam pada peserta didik.

Media audio visual berpotensi menarik perhatian peserta didik dengan memadukan unsur gambar dan suara. Hal ini menjadi solusi efektif untuk menyampaikan materi yang awalnya rumit dan membingungkan dalam buku teks. Melalui media audio visual, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sebelumnya terkesan panjang dan rumit. Materi yang disajikan menjadi sangat baik karena di dalamnya terdapat gambar dan ilustrasi yang menarik (Widiastuti dkk., 2022). Selain itu, penggunaan media audio visual juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengingat materi dalam jangka waktu yang lama dan memberikan dorongan motivasi karena penyajian materi yang menarik.

Aplikasi *online* yang beragam dapat digunakan untuk membuat media audio visual. Contoh beberapa alternatif aplikasi yang bisa digunakan untuk menghasilkan media audio visual yang menarik adalah aplikasi *Ibis Paint X* dan *Capcut*. Kedua aplikasi tersebut dapat dioperasikan melalui ponsel atau komputer. Jenis media ini tergolong sebagai media pembelajaran digital, karena pengembangannya memanfaatkan teknologi dan berbagai perangkat untuk menghasilkan materi pembelajaran berkualitas, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membawa harapan besar guru dalam mempermudah peserta didik memahami materi salah satunya materi tentang teks naratif.

Materi teks naratif dalam Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ditujukan kepada peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di kelas VII. Teks Naratif pada dasarnya adalah jenis teks yang

disusun berdasarkan urutan waktu kronologis dengan ciri khas yang mencakup unsur-unsur imajinatif serta mampu menggabungkan fakta dengan elemen imajinatif yang diciptakan penulis. Dalam Kurikulum Merdeka, materi teks naratif memprioritaskan peserta didik untuk berkreasi dengan satu jenis cerita, yaitu cerita fantasi. Cerita fantasi adalah cerita yang merujuk kepada jenis teks yang memuat kisah yang muncul dari dunia khayalan atau fiksi (Fauziah dkk., 2023). Cerita fantasi yang layak adalah cerita fantasi yang memiliki unsur intrinsik dan struktur yang lengkap. Untuk itu, diperlukan sebuah contoh cerita yang mencakup semua unsur-unsur dan struktur yang ada dalam cerita fantasi. Dari buku teks Bahasa Indonesia Kemendikbud, ditemukan satu contoh cerita fantasi yang mencakup semua unsur dalam cerita fantasi dari tema, alur, karakter tokoh, dan latar, yakni cerita fantasi dengan judul *Bola Bola Waktu*.

Peneliti telah menjalankan tahapan observasi awal yang mendalam terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 11 Kota Jambi. Periode observasi ini dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober hingga 10 Oktober 2023 dan dilanjutkan pada tanggal 11 Oktober 2023. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut, guru utamanya mengandalkan dua sumber media pembelajaran, sumber pertama berupa buku LKS dan sumber kedua berupa buku cetak Bahasa Indonesia kurikulum merdeka untuk tingkat SMP kelas VII yang di tulis oleh E.B Defita dan Indah Wakir.

Peneliti juga mendapati bahwa peserta didik yang mengisi kelas ini ternyata memiliki tingkat kemahiran yang cukup tinggi dalam memanfaatkan teknologi serta menunjukkan minat terhadap konten-konten audio visual. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik cenderung tertarik menggunakan teknologi, terutama

menonton video dari berbagai *platform online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru menggunakan media dan sumber belajar berupa buku teks untuk materi teks naratif. Guru menemukan bahwa minat belajar peserta didik menurun sehingga kemampuan untuk menyimak menjadi lemah. Oleh karena itu, dalam rangka membangkitkan minat peserta didik, penting untuk menyajikan cerita fantasi dengan cara memanfaatkan media audio visual. Melalui penggunaan gambar dan suara yang mendukung cerita, peserta didik mampu menyimak cerita fantasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terungkap beberapa kesimpulan permasalahan yang menuntut perhatian lebih lanjut. Salah satunya adalah peserta didik belum mahir dalam menyimak cerita fantasi. Kendala ini sebagian besar disebabkan oleh format contoh cerita yang masih berbentuk teks tulisan tanpa adanya elemen audio yang dapat membuat cerita lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, permasalahan lain yang muncul adalah kebutuhan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar materi teks naratif cerita fantasi.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menjadi fokus perbaikan bagi guru. Bahasa Indonesia memerlukan penggunaan media digital yang relevan dengan cerita, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menyimak cerita fantasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media cerita fantasi yang mengintegrasikan teknologi digital yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti telah menggagas solusi, yaitu dengan mengembangkan sebuah media cerita fantasi yang sebelumnya hanya tersedia dalam bentuk teks menjadi sebuah format yang lebih menarik, yaitu media audio visual yang berbentuk video. Ide ini muncul dari keinginan kuat peneliti untuk membuat peserta didik berminat dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam materi teks naratif cerita fantasi khususnya pada kegiatan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita fantasi. Cerita fantasi yang akan dijadikan konten media audio visual diambil dari buku teks Bahasa Indonesia SMP kelas VII Kemendikbudristek berjudul *Bola-Bola Waktu* yang belum pernah diadaptasi menjadi media audio visual. Media audio visual yang dikembangkan menggabungkan elemen gambar dan audio sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif (Sri Hariati dkk., 2020). Melalui media audio visual yang berupa video dengan visual yang menarik dan penggunaan audio yang menghibur, peserta didik akan lebih tertarik dan terlibat aktif menyelesaikan hasil pembelajaran dari menyimak cerita fantasi (Syahidi dkk., 2021). Dengan cara ini, pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi lebih efektif.

Penelitian dengan variabel media pembelajaran dan cerita fantasi sebelumnya pernah dilakukan oleh Fauziah, dkk (2023) dari Universitas Islam Zainul Hasan Genggong dengan judul *Keefektifan Media Pembelajaran Podcast pada Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII MTs Al-Husna*. Kesimpulan dari penelitian pengembangan berbasis *podcast* tersebut secara keseluruhan menunjukkan adanya variasi dalam perubahan nilai antara *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VII setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media *podcast* dalam upaya meningkatkan

keterampilan menyimak cerita fantasi. Meskipun beberapa peserta didik mengalami peningkatan nilai, sebagian lainnya mengalami penurunan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran *podcast* dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fantasi di kelas VII tersebut tidak dapat dipastikan secara konsisten dan diperlukan penelitian lebih lanjut dan menyesuaikan implementasi media *podcast*.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan variabel media audio visual adalah penelitian yang dilakukan oleh Ramadania, dkk (2020) dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2020 dengan judul penelitian *Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme)*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran yang melibatkan media, terutama media audio visual, memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik dengan kebutuhan khusus, khususnya mereka yang mengidap autisme. Penelitian ini mengungkapkan bahwa anak-anak dengan kebutuhan khusus, seperti autisme, memerlukan dukungan dari media sebagai alat bantu untuk lebih memahami materi pembelajaran. Keadaan ini menjadi lebih penting karena penderita autisme seringkali mengalami hambatan dalam berkomunikasi, sehingga mereka kesulitan untuk memahami informasi yang disampaikan hanya melalui komunikasi verbal. Oleh karena itu, pemanfaatan media audio visual dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik berkebutuhan khusus, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penjelasan tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah media audio visual yang dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul *Pengembangan Media Audio Visual Cerita Fantasi Bola-Bola Waktu sebagai Media Pembelajaran di SMP*. Dengan harapan bahwa hasil penelitian ini efektif sebagai media pembelajaran bagi guru sehingga membantu membangkitkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media pembelajaran di SMP?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media pembelajaran di SMP?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan pada penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media pembelajaran di SMP.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media pembelajaran di SMP.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Media audio visual yang dikembangkan dengan konten cerita cerita fantasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran guru di SMP memiliki spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut.

1. Peneliti menghasilkan produk berbentuk media audio visual dengan konten cerita fantasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran guru di SMP.
2. Cerita fantasi yang disajikan dalam media audio visual disesuaikan dengan alur cerita fantasi yang awalnya dalam bentuk teks.
3. Media audio visual yang dikembangkan memuat alur cerita fantasi *Bola-Bola Waktu*.
4. Media Audio visual dilengkapi dengan teks cerita fantasi.
5. Audio dalam media tersebut memuat narasi dan dialog cerita fantasi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* di tingkat SMP memiliki fokus untuk mengatasi dua permasalahan signifikan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengenali cerita fantasi ketika menggunakan buku teks sebagai media utama atau menyimak cerita fantasi secara langsung dari guru dan teman sebaya. Melalui pengembangan media audio visual, tujuan utamanya adalah memberikan unsur visual dan audio yang lebih menarik, sehingga membantu peserta didik dalam mengenal cerita fantasi dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. *Kedua*, guru memerlukan sumber pembelajaran digital yang efektif untuk menyampaikan materi cerita fantasi kepada peserta didik. Dengan adanya

media audio visual ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyimak cerita fantasi. Pengembangan media ini juga memanfaatkan teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan

Media audio visual dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media audio visual adalah gabungan antara media audio dan media visual yang menampilkan visual dan media dalam bentuk auditif yang diakses melalui indra penglihatan dan pendengaran (Karlina, 2017).
2. Media visual berperan penting dalam menarik perhatian, pikiran, dan emosional dari dalam individu (Rohmawati dkk., 2021).
3. Melalui penggunaan media audio visual cerita fantasi yang pembuatannya dirancang sebaik mungkin dengan menyesuaikan karakteristik tokoh dalam cerita sehingga mampu dijadikan sebagai media pembelajaran guru agar peserta didik menjadi lebih mudah mengidentifikasi alur cerita fantasi secara efisien.

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan, sebagai berikut.

1. Produk pengembangan hanya memuat cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* yang bersumber dari buku teks Bahasa Indonesia kurikulum merdeka.

2. Produk pengembangan berupa media audio visual cerita fantasi di kelas VII SMP tentang materi teks naratif dengan sub materi mengidentifikasi alur cerita fantasi.
3. Pengembangan media audio visual hanya menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan *Capcut*.

1.7 Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berfokus pada produk untuk dikembangkan dengan rumpun ilmu pengetahuan baik itu produk yang sudah ada atau produk yang akan diciptakan dengan tujuan memecahkan persoalan dalam penelitian.
2. Pengembangan merupakan upaya merancang dan menciptakan suatu produk atau model dengan memvalidasi hasil produk tersebut.
3. Media audio visual merupakan media yang diakses melalui indra penglihatan dan pendengaran karena menampilkan wujud visual dan audio yang menghasilkan suatu video untuk menarik perhatian audiens.
4. Cerita fantasi merupakan suatu cerita yang memiliki konten imajinatif dari penulis. Cerita fantasi secara umum berisi topik-topik tentang masa depan, masa lalu, petualangan, pencarian, dan lain sebagainya yang tidak ada dalam realitas kehidupan.
5. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran ini dapat berupa buku teks, perangkat lunak, video, *powerpoint*, rekaman audio, dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi.