

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang berkembang pesat di era modern sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik dalam memanfaatkan dan mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Aspi & Syahrani (2022: 66) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan para pendidik dihadapkan dengan tantangan perkembangan teknologi. Pendidik dituntut untuk siap dengan perkembangan teknologi demi kemajuan dunia pendidikan. Dengan demikian, pendidik harus mampu mengadaptasi teknologi dalam pendidikan sebagai upaya untuk mempersiapkan peserta didik sebagai generasi yang berkualitas.

Pendidikan yang terus berkembang karena adanya teknologi mengharuskan pendidik untuk dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan teknologi dalam membuat media pembelajaran untuk membantu mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Diharapkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi sebagai salah satu alternatif yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana atau segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami suatu informasi atau materi yang dipelajari dengan mudah,ki. Mengembangkan suatu media pembelajaran tentunya

perlu dilakukan oleh pendidik sebagai upaya membangkitkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman suatu materi, dan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu cara yang dapat menunjang tercapainya keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Suryani, dkk (2018: 15) bahwa media pembelajaran membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran. Media sangat berguna baik bagi guru ataupun siswa, dengan adanya media guru lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriyah (2019: 470) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berguna karena dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Banyak jenis alat atau fitur dalam teknologi yang bisa digunakan untuk mengembangkan sebuah media, misalnya media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi memuat beberapa elemen yang dipadukan menjadi satu dan dapat diunduh melalui *smartphone*. Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membantu proses belajar menyimak berita dengan tampilan baru yang menarik, praktis, efisien, dan efektif. Tidak hanya itu, pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi dibuat karena memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan menunjang kebutuhan belajar siswa.

Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi memudahkan para pengguna dalam mengakses, menggunakan, dan menerima informasi baru sebagai pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2012) bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi memudahkan pengguna dalam mengakses materi

pembelajaran di mana saja dan kapan saja, serta membantu pemahaman. Aplikasi yang dibuat berisi materi, video kreatif, bahkan permainan yang berisi soal-soal yang bisa dimainkan, hal ini dibuat untuk menarik perhatian siswa dan mengatasi rasa bosan belajar. Media pembelajaran aplikasi ini memiliki nilai praktis dan dapat digunakan sewaktu-waktu. Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi ini dapat diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet. Berdasarkan studi literatur, pada umumnya sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* yang dimilikinya untuk bermain, Zulfa & Mujazi (2022: 468). Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diakses oleh para siswa dan digunakan untuk belajar sehingga siswa dapat memanfaatkan *smartphone* untuk hal-hal positif yang lebih bermanfaat.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi dapat dibuat dengan menggunakan bantuan *Mit App Inventor*. *Mit app inventor* adalah situs *website* yang dapat digunakan untuk membuat suatu produk berupa aplikasi secara gratis dan bisa diakses melalui *smartphone*. Hal serupa diungkapkan oleh Jumaida, dkk (2022: 188) bahwa *Mit App Inventor* merupakan *website* untuk membuat aplikasi yang dapat diakses melalui android. Program pembuatannya dibuat dengan *blocks*, tekan, dan tarik, agar fitur dan tombol yang dibuat dapat digunakan. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan adanya kuota internet. Adanya *Mit App Inventor* dapat membantu para pendidik dalam membuat atau mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk aplikasi dengan mudah. Selaras dengan pendapat Asih (2019:55-62) yang mengungkapkan bahwa dengan *Mit App Inventor* guru dapat mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android dengan cara yang sederhana dan tidak rumit. Hal ini karena *Mit App Inventor* adalah platform

pemrograman visual berbasis *blocks* yang mudah digunakan tanpa perlu kemampuan mengkoding, bahkan oleh orang awam yang tidak memiliki kemampuan pemrograman atau bukan ahli teknologi, Mulyadi (2011). Maka dari itu, *Mit App Inventor* ini mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran menyimak berita.

Pengembangan media menggunakan *Mit App Inventor* memberikan banyak manfaat dan pengaruh positif pada berlangsungnya proses pembelajaran. Jumaida (2022: 204) mengatakan bahwa *Mit App Inventor* bermanfaat terutama bagi pendidik karena dengan aplikasi berbantuan *Mit App Inventor* dapat membantu pendidik menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pendidik dapat membuat media pembelajaran seperti aplikasi dengan bantuan *website Mit App Inventor* secara gratis dengan mudah tanpa harus mengkoding. Hal tersebut didukung oleh penelitian Agustini, dkk (2023: 12-14) yang mengatakan bahwa aplikasi dapat dibuat secara gratis dan mudah melalui *website Mit App Inventor*. Desain aplikasi dapat dibuat berdasarkan keinginan dan kreativitas perancang media. Media yang dikembangkan menggunakan bantuan *Mit App Inventor* memudahkan penggunaannya untuk mengakses dan menggunakan berulang kali karena media tersebut tidak terikat waktu dan tempat. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mit App Inventor* dapat mengatasi masalah dalam kegiatan menyimak yang dihadapi peserta didik. Adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dibuat menggunakan bantuan *Mit App Inventor* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan bagi pendidik dalam menghadapi tuntutan teknologi di dunia pendidikan.

Mit app inventor dipilih karena situs *website* ini gratis dan memberikan kemudahan dalam merencanakan perangkat pembelajaran sehingga pendidik dapat mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam aspek pembelajaran. Teknologi yang terus berkembang mendorong pengembangan media pembelajaran yang beragam dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin. Penggunaan media pembelajaran aplikasi menggunakan *Mit App Inventor* dalam penelitian ini diharapkan dapat mendorong antusias dan minat belajar peserta didik dalam menyimak. Hal ini selaras dengan pendapat Negara, dkk (2019:42) bahwa penggunaan media belajar berbasis aplikasi android menggunakan *Mit App Inventor* mampu meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik, hal tersebut ditandai dengan semangat siswa dalam mencoba media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran aplikasi menggunakan *Mit App Inventor* dibuat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada keterampilan menyimak dalam materi teks berita.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka. Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum wajib memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia (kemendikbud). Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan aspek bahasa yang meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai karena hal ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari terutama ketika berkomunikasi secara lisan atau tertulis dengan orang lain. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Magdalena, dkk (2021: 244) yang mengatakan bahwa empat keterampilan

berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus dikuasai supaya proses komunikasi yang dilakukan berlangsung dengan baik. Oleh karena itu, di setiap jenjang pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka mengedepankan aspek teks dan berpusat pada peserta didik, sehingga peran guru sangat dibatasi. Sebagaimana pendapat Noptario, dkk (2024:565) yang mengungkapkan bahwa dalam kurikulum merdeka guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan demikian peran guru dibatasi dan guru bukan sumber utama pembelajaran. Pembelajaran berbasis teks menurut kurikulum merdeka adalah pembelajaran yang menekankan kemampuan peserta didik dalam membuat atau menyimpulkan informasi yang terdapat di dalam teks (kemendikbud).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia semua keterampilan berbahasa penting untuk dikuasai, salah satunya adalah menyimak. Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan yang dilakukan dengan sengaja dan sungguh-sungguh untuk memahami suatu informasi dari suatu ujaran lisan. Dalam proses pembelajaran menyimak biasanya dilakukan untuk melatih daya ingat peserta didik terhadap sesuatu yang disimaknya. Tarigan (2008: 31) mengungkapkan keterampilan menyimak yang meningkat berarti keterampilan berbicara seseorang juga dapat meningkat. Apabila keterampilan menyimak peserta didik rendah maka mereka akan kesulitan untuk memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian,

menguasai keterampilan menyimak sangat penting terutama dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat beragam jenis teks pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII jenjang SMP seperti teks deskripsi, puisi rakyat, teks prosedur, teks berita, teks tanggapan, serta surat pribadi dan surat resmi. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada salah satu teks yaitu materi tentang teks berita. Teks berita ialah teks yang memuat informasi penting pada suatu peristiwa yang benar-benar terjadi di dunia atau lingkungan sekitar. Peristiwa yang dimuat dalam berita bersifat menarik perhatian khalayak umum untuk dibicarakan dan disebarakan dengan cepat. Berita biasanya dapat dijumpai pada berbagai media massa cetak seperti majalah, koran, dan media massa digital seperti televisi, situs *website*, *youtube*, serta radio. Dari kedua jenis media tersebut, berita yang disampaikan memiliki kesamaan yang berkaitan dengan unsur-unsur berita yang meliputi unsur adiksi atau 5W+1H yaitu apa (*what*), dimana (*where*), kapan (*when*), siapa (*who*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Oleh karena itu, mempelajari teks berita harus memahami unsur-unsur adiksi tersebut.

Salah satu kendala yang terdapat pada teks berita adalah menyimak. Jika seseorang salah dalam mentransformasikan informasi berita yang disimak, maka informasi yang didapat juga bisa salah. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan keterampilan menyimak berita kepada peserta didik terutama dalam menelaah informasi yang disimak. Hal ini diberikan dengan harapan melatih daya ingat peserta didik menjadi lebih baik, mengetahui dan memahami informasi yang disimak dengan benar, sehingga dengan menguasai keterampilan menyimak peserta

didik akan lebih mudah mencapai keterampilan yang lain dalam pembelajaran berikutnya.

Pada pembelajaran menyimak masih banyak ditemukan kendala atau permasalahan yang terjadi. Berdasarkan pengamatan di lapangan pembelajaran menyimak dapat terhambat karena kurangnya motivasi, rendahnya minat belajar, kurangnya fasilitas yang mendukung, dan cara guru mengajar. Hal tersebut didukung oleh penelitian Husna, dkk (2023: 168) yang mengatakan bahwa dalam keterampilan menyimak siswa tidak kondusif, kurang konsentrasi, dan metode pembelajaran yang digunakan monoton. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Kamal menunjukkan bahwa siswa tidak kondusif. Serta kurangnya penggunaan media pembelajaran. Masalah tersebut menyebabkan proses pembelajaran terhambat.

Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 4 Kamal yang berjumlah dua puluh khususnya pada keterampilan reseptif seperti menyimak didapatkan bahwa siswa tidak dapat menyimak hingga akhir. Kurangnya konsentrasi siswa dalam menyimak menyebabkan kegagalan dalam menerima informasi yang disimak secara lengkap dan menyeluruh. Siswa kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Siswa merasa bosan dan merasa pembelajaran tidak menyenangkan karena siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak menyimak sesuatu yang disampaikan pendidik. Kurangnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari sesuatu yang disimak. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi terganggu dan materi tidak tersampaikan dengan maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan seperti yang dipaparkan pada paragraf sebelumnya peran guru sangat dibutuhkan, seperti membuat media pembelajaran, perangkat ajar, dan strategi pembelajaran, sehingga permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang dihadapi dapat teratasi. Masing-masing piranti pembelajaran di atas memiliki fungsi tersendiri dalam pembelajaran, sehingga piranti tersebut menarik ketika diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik dibutuhkan pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak berita berbantuan *Mit App Inventor* untuk siswa kelas VII. Pengembangan media menggunakan *Mit App Inventor* dapat menjadi solusi yang efektif dikarenakan di dalam media tersebut menyajikan berbagai komponen seperti materi, video, dan *game* yang berisi latihan soal sehingga dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi menggunakan *Mit App Inventor* dapat mengatasi kebutuhan belajar peserta didik dalam menyimak berita.

Permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya melatarbelakangi penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Berita Berbantuan Mit App Inventor Untuk Siswa Kelas VII*”. Hal ini karena dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan dari masalah yang dihadapi. Peserta didik membutuhkan media yang dapat melatih kemampuan menyimak mereka secara intensif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mit App Inventor* memberikan kemudahan bagi guru dalam membuatnya karena tidak perlu mengoding. Selain itu,

pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi ini juga memberikan kemudahan penggunaan bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada keterampilan menyimak berita dengan menggunakan *Mit App Inventor* dalam bentuk suatu aplikasi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dari permasalahan yang muncul dalam menyimak berita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

- a. Bagaimana tahap mengembangkan media pembelajaran aplikasi menggunakan *Mit App Inventor* terhadap keterampilan menyimak berita siswa kelas VII?
- b. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan *Mit App Inventor* terhadap keterampilan menyimak berita siswa kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi menggunakan *Mit App Inventor* terhadap keterampilan menyimak berita siswa kelas VII
- b. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan *Mit App Inventor* pada keterampilan menyimak berita siswa kelas VII

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Media berbentuk aplikasi ini terdiri dari 19 slide
- b. Pada slide 1 terdapat beranda media pembelajaran yang memuat tombol “mulai” untuk mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya. Tampilan ini juga berisi nama aplikasi, mata pelajaran, kelas, materi, dan logo instansi pendidikan.
- c. Pada slide 2 diarahkan ke tampilan “menu utama” media yang berisi beberapa pilihan menu yaitu baca petunjuk, Cp & Tp, mari belajar, dan informasi media.
- d. Pada menu baca petunjuk diarahkan ke tampilan yang berisi pilihan menu petunjuk penggunaan aplikasi dan petunjuk penggunaan *game*. Petunjuk penggunaan aplikasi dan penggunaan *game* berisi pedoman atau cara menggunakannya, bagian ini dibuat menggunakan *canva* kemudian diunggah pada *google drive* untuk mempermudah pemrograman aplikasi.
- e. Pada menu CP & TP diarahkan ke pilihan menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang menampilkan CP dan TP yang akan dicapai pada pembelajaran menyimak berita.
- f. Tampilan mari belajar merupakan inti dari media. Pada menu mari belajar diarahkan ke beberapa pilihan menu yang berisi materi, video, dan *game*. Materi dibuat melalui *canva* dan diunggah ke *google drive*, sedangkan video dibuat melalui *canva* dan *capcut* yang diunggah pada *youtube*, dan *game*

yang berisi soal-soal tentang berita yang telah disimak dibuat melalui bantuan *website wordwall*.

- g. Pada menu informasi media diarahkan ke pilihan menu profil pengembang dan daftar pustaka. Profil pengembang menampilkan identitas dari pengembang media yang dilengkapi dengan foto diri, sedangkan daftar pustaka memuat sumber rujukan yang digunakan dalam media.
- h. Media ini juga dilengkapi kalimat motivasi sebagai penyemangat belajar bagi siswa, dan ucapan terima kasih. Bagian tersebut terletak pada slide setelah mengerjakan soal pada *game*.
- i. Pada setiap tampilan media juga dilengkapi dengan tombol pendukung yaitu tombol *home*, *back*, *next*, dan suara.
- j. Warna yang digunakan pada desain aplikasi dominan berwarna biru yang menggambarkan sifat netral, objektif, dan memberi kesan profesional, warna hijau menggambar lingkungan yang alami, warna hitam pada teks menggambarkan kejelasan tulisan, dan warna putih pada beberapa elemen dan teks menggambarkan kejelasan, bersih, serta mempertegas elemen.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan *Mit App Inventor* berbentuk aplikasi memiliki keterbatasan yaitu penggunaannya yang memerlukan kuota atau data seluler, maka dari itu diutamakan bagi sekolah yang menyediakan *wifi*. Selain itu, media ini juga terbatas pada sekolah yang memberikan izin kepada siswanya untuk bisa membawa gawai. Agar penelitian lebih terarah terdapat batasan penelitian yaitu:

- a. Penelitian ini menyajikan materi yang dibatasi hanya tentang teks berita kelas VII.
- b. Hanya menyajikan soal-soal pilihan ganda yang dikemas dalam permainan.
- c. Video yang dijadikan bahan simakan berisi tentang suatu berita.
- d. Aplikasi hanya dibuat khusus untuk android.
- e. Pengembangan media pembelajaran hanya dibatasi untuk keterampilan menyimak berita saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik

Pengembangan media berbentuk aplikasi ini dapat dijadikan alternatif sebagai sarana pendukung yang memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik

Pengembangan media berbentuk aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk memahami materi serta memberikan pengalaman belajar digital yang relevan.

- c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi di masa yang akan datang serta dapat menjadi inovasi pembelajaran yang beragam.

1.7 Definisi Istilah

Tujuan definisi istilah yaitu agar tidak salah dalam memaknai dan mengartikan suatu istilah yang digunakan dalam penelitian.

- a. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi atau informasi pada proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran.
- b. Aplikasi adalah suatu produk perangkat lunak yang dapat diinstal dan digunakan melalui *smartphone* android. Aplikasi berisi beberapa fitur atau komponen seperti materi, video, kuis dan sebagainya yang menunjang proses penggunaan.
- c. *Mit App Inventor* adalah platform pemrograman dengan situs *website* berbasis blocks yang digunakan untuk membuat aplikasi dan dapat diakses melalui *smartphone*.
- d. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendengarkan yang dilakukan dengan sengaja, sungguh-sungguh, dan penuh perhatian untuk memahami dan memperoleh informasi dari suatu tuturan lisan.
- e. Berita merupakan suatu peristiwa yang berisi informasi atau kejadian fakta yang disebarkan dengan cepat dan mampu membuat khalayak umum tertarik, berita berisi tentang unsur adiksimba (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana) atau 5W+1H dan dapat ditemukan pada tayangan televisi, radio, atau koran.
- f. Respons siswa merupakan reaksi, jawaban, hasil, atau tanggapan siswa dari sesuatu yang dilakukan atau diberikan guru selama pembelajaran.