

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Bahasa merupakan alat bantu yang sempurna bagi manusia untuk berkomunikasi menyampaikan informasi baik berupa ide, perasaan, pemikiran yang akan disampaikan oleh penutur ke mitra tuturnya. Oleh karena itu, perkembangan pengetahuan teknologi menuntut manusia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasanya. Adapun kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan menulis, dan yang terakhir kemampuan berbicara. Keempat keterampilan tersebut diajarkan pada beberapa mata pelajaran bahasa salah satunya yaitu dapat ditemukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Standar kompetensi materi atau mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan perilaku dan kepribadian untuk menyelesaikan permasalahan yang nyata di kehidupan melalui sebuah proses berpikir kritis, kreatif, dan bekerjasama. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan teks persuasi karena materi tersebut terdapat tujuan untuk memengaruhi peserta didik untuk berpikir kritis dan mengikuti anjuran yang dapat ditiru melalui sebuah teks yang dimuat dalam media pembelajaran. Sejalan dengan Hermaditoyo (2013:9) berpendapat bahwa materi pelajaran Bahasa Indonesia menerapkan berbasis teks dalam pembelajaran yang didasarkan atas 4 prinsip yaitu: 1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, 2)

penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna,³⁾ bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi pemakai/penggunanya, dan 4) bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

Berdasarkan prinsip di atas, proses belajar mengajar berbentuk teks membawa keterlibatan model atau metode pembelajaran yang bersifat bertahap. Hal ini diawali dengan guru membangun konteks, selanjutnya melakukan proses kegiatan percontohan, menyusun teks secara bersama, dan membangun teks secara individu. Guru harus benar-benar meyakini bahwa pada akhirnya peserta didik mampu menyajikan teks secara mandiri. Oleh sebab itu, penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif guna mencapai tujuan kompetensi pembelajaran teks, terutama teks persuasi yang akan dikembangkan.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan transfer informasi dari pendidik atau pengajar dengan peserta didik melalui sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran adalah pengetahuan atau transfer ilmu, penguasaan keterampilan, pembentukan moral atau sifat, dan kepercayaan diri peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran adalah proses pembentukan peserta didik untuk membantu mereka dapat belajar dengan baik. Jika proses belajar mengajar berjalan dengan lancar sesuai kompetensi dasar dan kompetensi inti akan berdampak keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu proses pembelajaran akan tercapai jika motivasi belajar siswa tinggi dan pengajar kreatif dalam menyampaikan sebuah pembelajaran. Seseorang dalam belajar membutuhkan stimulus tidak hanya di dalam dirinya tetapi juga faktor

eksternal dari luar individu yang memengaruhi atau mendukung proses belajar sehingga bisa mencapai target tujuan belajar. Oleh sebab itu, sebuah proses belajar mengajar tidak terlalu fokus ke satu objek maka untuk itu usaha yang bisa dilakukan berupa pemberian rangsangan yang memiliki berbagai jenis atau macam yang berupa metode, media, dan model yang berguna untuk menyampaikan sebuah informasi atau ilmu saat pembelajaran.

Seorang pendidik yang sangat kreatif akan selalu berpikir dan berusaha untuk menciptakan proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswanya melalui berbagai metode pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Penggunaan media dalam kelas sangat memberikan dampak bagi peserta didik yaitu berupa motivasi dan semangat belajar. Penggunaan media tersebut juga bisa mempengaruhi psikologi peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media pada fase pengenalan atau orientasi belajar sangat memberikan dampak positif yang berupa keefektifan dan pencapaian sebuah tujuan belajar mengajar sehingga lebih optimal. Kegiatan belajar membutuhkan stimulasi tidak hanya dari setiap individu melainkan ada faktor eksternal yang juga memengaruhi dan mendukung proses belajar mengajar sehingga bisa tercapai tujuan belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai dalam pembelajaran yang digunakan sebagai sarana belajar serta memudahkan pengajar untuk mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran. Satu sisi yang sering ditemukan di lapangan adalah masalah dana yang seringkali memengaruhi pengadaan media pembelajaran yang diperlukan. Pada dasarnya pemilihan media pembelajaran tidak bergantung pada berapa harganya, apakah mahal ataupun murah. Media pembelajaran harus menyesuaikan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media yang

akan dikembangkan nantinya relatif sedikit pengeluaran. Oleh sebab itu, penelitian ini untuk meringankan kerja guru dalam proses pembelajaran.

Istilah media pembelajaran sendiri banyak batasan yang diberikan oleh beberapa ahli. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, batasi istilah media pada wujud atau bentuk dan perantara yang digunakan oleh orang-orang untuk menyampaikan informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai suatu alat atau wujud komunikasi, termasuk cetak dan audiovisual beserta perangkatnya. Sebutan kata media sering diasosiasikan atau diganti dengan istilah “teknologi” artinya penggunaan media pembelajaran yang berupa cetak maupun berbasis elektronik termasuk teknologi yang digunakan untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memfasilitasi pembaruan yang cepat dalam upaya pemanfaatan capaian teknologi yang dapat diterapkan di sebuah proses pembelajaran. Profesionalisme pengajar tidak hanya meliputi kemampuan mendidik peserta didik melainkan juga bagaimana manajemen informasi dan lingkungan, termasuk bagaimana memperhatikan ruangan belajar, metode, media yang dipakai, proses penilaian, serta faktor pendukung lainnya misalnya sarana dan prasarana yang memudahkan peserta didik dalam belajar. Kegiatan belajar menjadi lebih mudah. Pendidik harus dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan dan menggunakan media yang murah, efisien, dan sederhana, namun tetap berupaya mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Upaya guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan kepada siswa agar motivasi belajarnya dapat meningkat. Media pembelajaran tentunya banyak sekali yang dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu mencapai kompetensi pencapaian materi terutama materi teks persuasi yang diambil dalam pengembangan media. Berdasarkan macam dan jenis media pembelajaran, media pembelajaran dibagi beberapa jenis yaitu berbasis audio, berbasis visual, multimedia, dan media cetak. Dari macam-macam media di atas, tidak semua media cocok dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya media hendaknya harus sesuai dengan kebutuhan pengajar dan kemampuan dari pengajar agar membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan saat pra-penelitian kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Batang-Batang yang akan menjadi tempat uji validasi dan angket responden media pembelajaran yang dibuat, penelitian menemukan sedikit permasalahan yang ada di sekolah tersebut berdasarkan bukti pedoman wawancara yaitu: 1) proses pembelajaran yang dilakukan disekolah masih perlu ditingkatkan lagi termasuk penggunaan metode, model dan media pembelajaran, 2) kesulitan pemahaman peserta didik untuk memahami sebuah materi hal tersebut menjadi dasar guru menggunakan metode ceramah yang masih sesuai dan cocok untuk dilakukan dalam pembelajaran, 3) proses pembelajaran memanfaatkan lingkungan sekitar dan perlu ditingkatkan lagi misalnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajarannya, 4) fasilitas seperti layar proyektor yang jarang dipakai karena memakan waktu saat dioperasikan saat pembelajaran, 5) siswa kurang berminat dan keterampilan menulis yang dirasa masih kurang.

Penelitian ini juga mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan pedoman angket analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan siswa pada penelitian ini menemukan beberapa temuan berdasarkan hasil responden siswa yang berjumlah 18 orang untuk mengisi angket yang telah dibagikan. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan dengan jawaban iya atau tidak. Berikut simpulan dari hasil analisis yang ditemukan oleh penelitian ini yaitu: 1) sebagian besar siswa membutuhkan aplikasi media pembelajaran interaktif, 2) sebagian siswa menjawab menyukai karakter yang bertema anime jepang dan *game online*, 3) sebagian siswa menjawab setuju jika proses pembelajaran menggunakan gawai, 4) sebagian besar siswa lebih tertarik mengerjakan soal di aplikasi Android, dan 5) sebagian besar siswa menyukai jika pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi media pembelajaran di gawai.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan saat pra-penelitian, ditemukan permasalahan yang ditemukan penelitian dan mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi Android interaktif berbasis PPT pada materi teks persuasi. Alasan pentingnya melakukan pengembangan media tersebut karena media ini dirasa cocok untuk anak usia SMP terutama berdasarkan hasil observasi dan hasil analisis kebutuhan siswa selama di sekolah. Penelitian mengamati kegemaran siswa bermain *game* di gawai dan faktor dibolehkannya membawa gawai saat disekolah untuk proses pembelajaran, membuat penelitian ingin mengembangkan pembelajaran berbasis aplikasi. Oleh sebab itu, penelitian ingin mengembangkan media tersebut agar kebermanfaatan gawai bisa digunakan hal positif untuk pembelajaran dan aplikasi tersebut nantinya

akan didesain semenarik mungkin dengan menghadirkan *game* kuis yang menarik untuk siswa.

Alasan dipilihnya teks persuasi sebagai materi yang akan diangkat dalam pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah karena dalam teks persuasi bisa menanamkan dan mengimplementasikan sebuah nilai-nilai tentang kehidupan dan lingkungan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan teks persuasi yaitu membujuk atau mengajak pembacanya agar mengikuti atau melakukan ajakan, perintah, atau bujukan yang disampaikan oleh penulis dalam sebuah teks. Contohnya seperti teks tentang menjaga lingkungan, teks tentang mencintai, dan melestarikan kebudayaan lokal. Contoh tersebut bisa ditanamkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan, sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kehidupan nyata. Berdasarkan hasil wawancara guru saat pra-penelitian juga menemukan permasalahan yang ada di teks persuasi, guru menuturkan bahwa kemampuan siswa terutama minat dan pemahaman terkait materi teks perlu ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, penelitian ini memilih teks persuasi untuk diangkat sebagai materi dalam pengembangan media pembelajaran dan materi tersebut cocok digunakan dalam media pembelajaran aplikasi Android berbasis PPT yang dikembangkan.

Mengingat pengaruh media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan tujuan kompetensi pembelajaran. Karena itu, peneliti mencoba membuat media pembelajaran aplikasi Android interaktif berbasis PPT. Rancangan interaktif dalam pembelajaran kaitanya dengan media berbasis elektronik atau teknologi informasi dan komunikasi. Hubungan lingkungan pembelajaran berbasis TIK memiliki tiga unsur yaitu: 1) urutan-urutan perintah yang bisa diganti, 2) respons dan hasil

jawaban peserta didik, dan (3) tanggapan yang bisa diganti atau disesuaikan. *Powerpoint* menjadi pilihan penelitian karena sudah mencukupi sembilan kriteria media pembelajaran yang berupa kriteria pengeluaran anggaran, adanya faktor penunjang seperti listrik, kesesuaian ruang kelas, tidak banyak memerlukan tempat atau tenaga, fleksibel, efisiensi waktu dan tenaga, pengaruh atau respon yang muncul, kesulitan, dan manfaat. Berdasarkan faktor tersebut penelitian mencoba melakukan penelitian pengembangan untuk membuat media pembelajaran aplikasi Android dengan *powerpoint* dengan lebih menarik, efektif, dan efisien dalam penggunaannya.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai programnya karena aplikasi tersebut begitu familiar di dunia pendidikan, pengajar dapat mengembangkannya lebih lanjut atau menerapkannya ke materi lain tanpa banyak usaha. *Powerpoint* ini memiliki fitur untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menyertakan teks, suara, gambar, dan bahkan video. Salindia atau halaman di *PowerPoint* dirancang khusus dengan tombol yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan *PowerPoint*. Caranya adalah dengan menggunakan fitur *hyperlink* sehingga tombol navigasi lebih interaktif. Format presentasi di *PowerPoint* juga dapat dihilangkan jadi hanya bisa menggunakan tombol navigasi untuk mengganti menu sesuai tombol. Dengan cara tersebut diharapkan media pembelajaran menarik karena *powerpoint* yang sebelumnya hanya menampilkan gambar dan teks saja, dengan penelitian ini *powerpoint* tersebut dapat memiliki fitur tombol navigasi dan fitur tambahan layaknya aplikasi Android yang dibuat lebih rumit dan memakan waktu dalam pembuatannya. Selain itu, pengguna dapat memilih menu sesuai dengan kehendak

untuk alur berikutnya dan menerima jawaban atas pertanyaan yang sedang mereka kerjakan. Pengguna juga dapat mengulang materi dan pertanyaan sesuai keinginan jika tidak mengerti. Oleh sebab itu, multimedia interaktif ini dapat membantu siswa dari segala kemampuan.

Aplikasi Android berbasis PPT yang dikembangkan ini tidak hanya menggunakan media *Powerpoint* saja, melainkan menggunakan media program aplikasi *Website 2 Apk Builder* dan *iSpring Suite 9*. Jadi sebelum dijadikan aplikasi android hasil PPT yang telah didesain sedemikian rupa nantinya akan dikonversi ke bentuk HTML5 (*HyperText Markup Language*) dengan program *iSpring Suite 9*, *iSpring Suite 9* ini adalah sebuah perangkat lunak atau alat *authoring* elektronik multi fungsi yang bisa ditambahkan kedalam fitur *Powerpoint* berguna untuk menciptakan beragam tipe informasi yang menciptakan tayangan salindia *Powerpoint* menjadi lebih interaktif dalam penyajiannya. Setelah hasil HTML5 tersebut bisa dijadikan aplikasi sederhana dengan memakai aplikasi *Website 2 APK BUILDER*. Jadi diharapkan dengan adanya aplikasi interaktif yang membuat anak didik ikut aktif saat proses penggunaan atau pengaplikasian media pembelajaran aplikasi Android ini bisa membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran aplikasi Android interaktif yang dikemas dalam bentuk program aplikasi Android yang dapat digunakan di semua gawai dan tidak memakan ruang penyimpanan. Nantinya file tersebut juga bisa dibagikan melalui *google drive* maupun grup Wa sekolah sehingga mudah untuk membagikan hasil media yang telah dibuat untuk siswa. Berdasarkan kemudahan dan penyebaran media pembelajaran tersebut. Penelitian tertarik

mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint ini karena berbagai pertimbangan terkait efisien dan keefektifan penggunaan serta diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian dilakukan.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, maka penelitian ini menemukan beberapa permasalahan yang menjadikan patokan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah media pembelajaran aplikasi Android sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang telah ditemukan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah media pembelajaran aplikasi Android yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Interaktif Berbasis PPT pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan secara rinci maka dapat diidentifikasi rumusan masalahnya yaitu bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi Android interaktif berbasis PPT pada materi teks persuasi kelas VIII?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran aplikasi Android interaktif berbasis PPT pada materi teks persuasi kelas VIII.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi pembuatan media pembelajaran ini adalah media aplikasi Android interaktif yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada teks persuasif pada siswa kelas VIII semester II. Media pembelajaran aplikasi Android berbasis *Powerpoint* tersebut memiliki keunikan dan kekhasannya sendiri, antara lain:

1. Media ini memuat suara tutorial penjelasan (materi, kuis, dan isi media) serta audio pengiring saat aplikasi digunakan.
2. Media ini memuat animasi atau karakter yang dapat bergerak sehingga menarik dan terdapat video terkait materi teks persuasi.
3. Media ini memiliki tema Indonesia dengan di kolaborasi karakter *game online Mobile Legend* untuk menarik perhatian siswa.
4. Media ini memuat kuis latihan soal untuk melatih dan mengukur pemahaman siswa setelah menyimak materi teks persuasi dengan perolehan skor atau nilai langsung muncul di perangkat dan hasil evaluasi bisa dilihat di *email* pengembang sebagai bahan penilaian.
5. Adanya tombol navigasi yang interaktif apabila di tekan tombol tersebut akan berpindah halaman maupun mengikuti sesuai perintah yang ada di tombol navigasi.
6. Media ini menggunakan audio visual dan juga berbasis interaktif sehingga dapat bermanfaat dan bisa digunakan oleh siswa yang memiliki gaya belajar audio visual maupun yang suka praktik karena siswa diajak aktif untuk mengoperasikan aplikasi tersebut.

7. Ukuran yang diharapkan tidak memakan penyimpanan agar dapat digunakan sesuai spesifikasi gawai masing-masing siswa. Selain itu untuk memudahkan pengiriman file atau menginstal aplikasi, peneliti merancang agar ukuran Aplikasi dibawa 100 mb dan bisa di kirim lewat WA grup atau dapat di download di link *google drive* untuk memudahkan menginstal.
8. Pengembangan media berfokus pada satu teks saja yaitu teks persuasi dengan satu pasang KD.
9. Media pembelajaran hanya berfokus pada topik teks persuasi terkait materi KD 3.13 Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca dan KD 4.13 Menyimpulkan isi saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil temuan yang memiliki kebermanfaatan dalam dunia pendidikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan sumbangsih pemikiran mengenai pengembangan media pembelajaran aplikasi Android interaktif berbasis PPT pada materi teks persuasi kelas VIII

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah gambaran dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan dapat menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi sekolah untuk memberikan fasilitas terkait penggunaan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa sesuai visi misi sekolah.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat memberikan sumber ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan sebagai bahan rujukan serta literasi untuk melakukan sebuah penelitian yang lebih terbaru nantinya.

1.6 Definisi Operasional

Berikut beberapa istilah yang digunakan sebagai kata kunci untuk memperjelas dan menghindari kerancuan, yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu dan memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk peserta didik yang dikemas untuk menarik perhatian supaya minat belajar peserta didik meningkat.

2. Aplikasi Android Interaktif

Aplikasi Android adalah sebuah layanan yang disusun dan diciptakan menggunakan bahasa pemrograman yang dapat diakses melalui gawai dan perangkat elektronik lain dimanapun dan kapan saja bisa digunakan. Interaktif adalah bersifat saling melakukan timbal balik, keterkaitan, dan saling aktif. Jadi, aplikasi Android interaktif adalah suatu aplikasi yang dapat diakses melalui gawai

dan bersifat saling melakukan timbal balik dengan cara pemakai dapat menggunakan media tersebut dengan menggunakan tombol navigasi yang telah disediakan. Media tersebut nantinya akan memberikan respons terhadap interaksi penggunaan dengan menampilkan halaman perintah.

3. *Powerpoint* (PPT)

Microsoft Powerpoint adalah layanan program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan Microsoft untuk menampilkan sebuah materi, data dan laporan dalam bentuk audio, teks, grafis, dan video.

4. Teks Persuasi

Teks persuasi adalah salah satu teks paragraf yang memiliki isi teks yang berupa rayuan dan ajakan agar si pembaca terbujuk untuk melakukan sesuatu yang telah dikehendaki atau disampaikan oleh penulis dalam sebuah teks.