

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini berada pada fase implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas pembelajaran, penguatan kompetensi, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar (Hartati, 2025). Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan lingkungan murid. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan membaca dan memirsa.

Membaca dan memirsa merupakan keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam memperoleh informasi, mengembangkan wawasan, serta membangun kemampuan berpikir kritis murid (Tarigan, 2015). Melalui kegiatan membaca dan memirsa, murid tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dituntut untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam berbagai jenis teks, termasuk teks berita. Kemampuan tersebut menjadi penting karena teks berita memuat informasi faktual yang perlu dipahami secara cermat agar murid mampu menangkap makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Pada jenjang SMP, keterampilan membaca dan memirsa teks berita menjadi bagian penting karena murid dituntut mampu memahami isi berita, mengidentifikasi unsur ADIKSIMBA,

menganalisis struktur berita, dan menafsirkan informasi yang disampaikan. Namun pada penelitian (Rahmawati & Lestari, 2023) menunjukkan bahwa keterampilan membaca teks berita murid masih tergolong rendah dan masih mengalami kesulitan memahami struktur berita, menemukan unsur ADIKSIMBA, serta menginterpretasikan informasi yang terdapat dalam teks berita.

Hasil pra-penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Bangkalan menunjukkan bahwa sebagian besar murid mengalami kesulitan menentukan isi pokok berita, menemukan unsur ADIKSIMBA, dan memahami makna informasi yang terkandung dalam teks berita. Permasalahan tersebut diperkuat oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang menarik dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. Pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan penyajian materi secara konvensional sehingga murid cenderung cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Hidayat & Wibawa, 2022). Sedangkan hasil analisis ujung depan menunjukkan bahwa 95% murid telah memiliki perangkat Android yang berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah infografis.

Infografis merupakan representasi visual informasi yang menggabungkan teks, gambar, ikon, data, dan elemen grafis lainnya sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih ringkas, menarik, dan mudah dipahami (Alviandi et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran, infografis berfungsi sebagai media visual yang membantu murid mengolah informasi secara lebih efektif melalui perpaduan unsur verbal dan visual. Penyajian materi dalam bentuk infografis memungkinkan informasi yang kompleks disederhanakan menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan murid

dalam mengidentifikasi konsep utama, memahami hubungan antar informasi, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Dengan karakteristik tersebut, infografis menjadi media yang relevan untuk mendukung pembelajaran membaca teks berita yang menuntut kemampuan memahami isi, struktur, dan unsur-unsur informasi secara menyeluruh. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hikmah dan Hayudina (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media infografis mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar murid karena informasi disajikan secara visual, menarik, dan mudah dipahami.

Dalam pembelajaran membaca dan memirsakan teks berita, infografis dapat membantu murid memahami isi berita, menemukan unsur ADIKSIMBA, serta menghubungkan informasi secara lebih efektif karena infografis tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa (Amalia et al., 2023). Oleh karena itu, infografis dipandang sebagai media yang sesuai untuk mengatasi kesulitan murid dalam memahami teks berita. Selain penggunaan infografis, pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan lingkungan dan budaya di sekitar murid agar lebih bermakna. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan infografis sebagai media pembelajaran, diperlukan perangkat lunak yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia secara interaktif. Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yakni salah satunya dengan *iSpring Suite*.

Menurut Rahmawati dan Nugraha (2023), iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui penambahan video, audio,

animasi, kuis, serta berbagai bentuk evaluasi pembelajaran. Kemudahan penggunaan dan kompatibilitasnya dengan berbagai perangkat menjadikan iSpring Suite sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Wahyudi (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *I Spring Suite* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena murid berpartisipasi secara aktif melalui fitur evaluasi, latihan, dan umpan balik langsung. Selain penggunaan infografis dan I spring Suite dalam media, pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan lingkungan dan budaya (Etnografi) dan kewirausahaan (*Entrepreneur*) di sekitar murid agar lebih bermakna.

Menurut Koentjaraningrat (2015), etnografi merupakan kajian yang mendeskripsikan kebudayaan suatu kelompok masyarakat yang mencakup nilai, tradisi, adat istiadat, kebiasaan, dan pola kehidupan masyarakat tersebut. Integrasi unsur etnografi dalam pembelajaran dapat membantu murid mengenal dan memahami budaya daerahnya sendiri melalui materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran juga perlu menanamkan nilai kreativitas dan inovasi. Menurut Pinchot (1985), *entrepreneur* merupakan kemampuan untuk menciptakan inovasi, memanfaatkan peluang, dan menghasilkan nilai tambah melalui kreativitas serta inisiatif. Integrasi nilai budaya lokal dengan semangat kewirausahaan dikenal sebagai etnopreneur, yaitu pendekatan yang memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber kreativitas, inovasi, dan pengembangan nilai ekonomi maupun sosial (Hadiyati, 2019). Dalam penelitian ini, konsep etnografi dan *entrepreneur* diintegrasikan melalui pemanfaatan berita lokal Madura sebagai sumber belajar. Berita lokal yang digunakan memuat informasi mengenai budaya, tradisi, kegiatan sosial, UMKM, dan potensi daerah Madura.

Dengan demikian, murid tidak hanya belajar memahami teks berita, tetapi juga memperoleh wawasan mengenai budaya dan potensi daerahnya sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran Infografis Bermuatan Berita Madura yang memadukan infografis, berita lokal Madura, serta muatan etnografi dan etnopreneur dalam pembelajaran membaca teks berita kelas VII SMP. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca teks berita sekaligus mengenalkan budaya dan potensi lokal Madura kepada murid.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Infografis Bermuatan Berita lokal Madura pada Keterampilan Membaca dan Memirsa Teks Berita Kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah kelayakan Aplikasi Pembelajaran Infografis Bermuatan Berita lokal Madura pada Keterampilan Membaca dan Memirsa Teks Berita Kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Infografis Bermuatan Berita lokal Madura pada pembelajaran membaca teks berita bagi siswa kelas VII SMP. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan memiliki kelayakan yang baik serta efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami,

menganalisis, dan menafsirkan isi teks berita. Oleh karena itu, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran membaca teks berita:

1. Menghasilkan produk Aplikasi Pembelajaran Infografis Bermuatan Berita lokal yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran keterampilan membaca teks berita pada siswa kelas VII SMP.
2. Mengetahui respon dan tingkat kelayakan penggunaan aplikasi pembelajaran oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran menyimak teks berita. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan ialah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran dengan hasil akhir (file .apk) dan dapat diinstal pada perangkat.
2. Aplikasi ini dihasilkan dari pengembangan materi pembelajaran melalui muatan infografis berita lokal Madura Madura, yang diintegrasikan dengan unsur multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video.
3. Materi yang disajikan dalam aplikasi difokuskan pada keterampilan membaca teks berita sesuai dengan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Konten meliputi:
 - a) Pengertian dan ciri-ciri teks berita.
 - b) Struktur dan unsur-unsur ADIKSIMBA.

- c) Kaidah kebahasaan teks berita.
 - d) Contoh teks berita dan latihan analisis isi.
4. Aplikasi pembelajaran ini memiliki fitur-fitur seperti:
- a) Menu Beranda, berisi pengantar dan panduan penggunaan aplikasi.
 - b) Menu Materi, berisi penjelasan konsep dan teori terkait teks berita bermuatan infografis berita lokal Madura Madura.
 - c) Menu Video, sebagai bahan latihan membaca aktual berita
 - d) Menu Latihan, berupa kuis interaktif seperti pilihan ganda, menjodohkan, dan isian singkat.
 - e) Menu Evaluasi, untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah mempelajari seluruh materi.
 - f) Menu Profil dan tentang aplikasi, berisi informasi pengembang dan sumber referensi.
5. Secara teknis, aplikasi ini dirancang berbasis Aplikasi dengan format .apk, dapat digunakan secara offline, berukuran tidak lebih dari 500 MB, memiliki desain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, serta navigasi interaktif agar siswa dapat berpindah antar menu dengan mudah.
6. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan:
- a) Siswa mampu meningkatkan keterampilan membaca teks berita secara efektif dan menyenangkan.
 - b) Guru memperoleh media pembelajaran inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah, maka dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis Aplikasi bermuatan infografis berita lokal Madura Madura.
2. Materi terbatas pada keterampilan membaca dan memirsakan teks berita kelas VII SMP.
3. Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis muatan infografis berita lokal Madura Madura di kelas VII SMP terkhusus di sekolah yang telah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai.
4. Berita lokal Madura yang digunakan dibatasi pada berita yang mengandung muatan etnografi (budaya, tradisi, kearifan lokal, dan kehidupan masyarakat Madura) serta *entrepreneur* (kewirausahaan berbasis budaya dan potensi lokal Madura).

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki arti penting dari segi teoretis maupun praktis dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca teks berita di tingkat SMP. Pentingnya penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

1.6.1 Secara Teoritis

1. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi digital yang

memanfaatkan infografis berita lokal Madura sebagai sarana untuk melatih keterampilan membaca teks berita.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi, terutama yang mengintegrasikan infografis atau visualisasi data dalam pembelajaran literasi membaca.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi siswa, aplikasi ini menjadi sarana pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui penyajian materi dalam bentuk infografis berita lokal Madura Madura, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur, isi, dan informasi penting pada teks berita.
2. Bagi guru, hasil pengembangan ini menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif berbasis Aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca teks berita, serta dapat menjadi referensi dalam pemanfaatan media visual berupa infografis untuk mendukung proses pembelajaran literasi.
3. Bagi sekolah, penelitian ini mendukung upaya transformasi digital dalam kegiatan belajar mengajar melalui penyediaan media pembelajaran yang modern, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mendorong penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam tulisan ini, maka dipandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu perubahan secara bertahap kearah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi, meluas dan mendalam yang secara menyeluruh.
2. Media pembelajaran merupakan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran dengan bermaksud untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu, alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.
3. *I Spring suite* merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, *I Spring suite* dapat mengkonversi file powerpoint menjadi bentuk flash yang atraktif sehingga user dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk e-learning berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam power point.
4. Aplikasi Pembelajaran adalah perangkat lunak (software) yang dirancang secara khusus untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar, baik secara daring (online) maupun luring (offline). Aplikasi ini berfungsi sebagai media interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran, melakukan latihan, mendapatkan umpan balik, serta berinteraksi dengan konten pembelajaran secara mandiri dan fleksibel melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone.

5. Infografis adalah penyajian informasi, data, atau fakta dalam bentuk visual yang dirancang untuk membuat suatu informasi lebih mudah dipahami, menarik, dan cepat dibaca. Infografis biasanya menggabungkan teks singkat, ikon, gambar, diagram, grafik, dan warna untuk menyampaikan pesan secara efektif.
6. Etnopreneur adalah konsep yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan prinsip kewirausahaan dan inovasi, di mana kebudayaan dipandang sebagai sumber daya yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan ekonomi. Dalam konteks pendidikan, etnopreneur merujuk pada upaya pemanfaatan potensi budaya dan lingkungan lokal secara kreatif melalui pengembangan media atau produk pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa