

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menerima materi, seiring berkembangnya teknologi dan informasi maka Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk menunjang pendidikan di Indonesia yang diluncurkan pada tahun 2022. Kurikulum merdeka lebih fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis. Tujuan dari kehadiran kurikulum merdeka ini adalah mengatasi tantangan pendidikan pada abad 21.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran kurikulum merdeka tersebut membutuhkan media pembelajaran berbasis digital, seiring dengan perkembangan teknologi dan Informasi mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. (Irwan, dkk, 2019) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menerima materi.

Pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 1 Kamal pada tanggal 23 Juni 2023, guru bahasa Indonesia kelas X menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pada

saat pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung siswa hanya mengandalkan buku paket yang diberikan oleh sekolah dan menggunakan media *power point* yang telah disiapkan oleh guru. Diketahui bahwa guru menggunakan media *power point* siswa merasa lebih tertarik menggunakan media *power point* dibandingkan dengan buku cetak. Hal ini disebabkan karena siswa dapat melihat visualisasi materi pembelajaran yang lebih menarik dan jelas. Selain itu, siswa juga dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena materi pembelajaran dapat ditampilkan secara visual. Namun, disadari bahwa sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi karena hanya mengandalkan buku paket dan LCD yang terbatas. Selain itu, siswa juga kurang terbiasa membaca buku paket.

Hal ini disebabkan karena siswa lebih sering menggunakan gawai untuk mengakses informasi. Selain itu, siswa juga sering disuguhkan dengan berbagai macam hiburan yang dapat menarik perhatian mereka, seperti bermain game, atau menggunakan media sosial. Oleh karena itu diperlukan solusi inovatif dalam bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, dengan adanya hal tersebut, media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yaitu media aplikasi berbasis *builder pro* dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca.

Penelitian ini menggunakan materi pembelajaran teks anekdot yang sederhana dan juga memudahkan siswa untuk memahaminya. Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik, lucu, mengesankan, dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya, teks anekdot mengandung pesan moral yang juga dapat dijadikan sebagai pelajaran bagi siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut dibutuhkan

untuk mengembangkan media aplikasi digital berbasis *Builder pro* pada keterampilan membaca teks anekdot.

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, di dalamnya terdapat menu belajar yang lebih praktis dan mudah dipahami yang dikemas dengan tampilan yang menarik, serta penggunaan aplikasi belajar berbasis *builder pro* ini dapat melatih siswa untuk mampu menggunakan teknologi karena dioperasikan langsung oleh siswa. Pembuatan media aplikasi digital ini memanfaatkan *software visual studio code*, yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks disertai dengan gambar yang berkaitan dengan pembahasan materi, dan video animasi sehingga lebih menarik dan menyenangkan, serta fitur kuis atau refleksi yang dapat digunakan siswa untuk melatih kemampuannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi digital berbasis *Builder pro* dan untuk mengetahui kelayakan media aplikasi digital berbasis *builder pro* pada keterampilan membaca teks anekdot siswa kelas X. Media pembelajaran berbasis *builder pro* bersifat efisien dan praktis yang memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga dapat belajar berulang-ulang tanpa bergantung pada orang lain, dan peserta didik dapat memahami materi kapanpun dan dimanapun. (Suryono dan Hartono 2011:32) Dengan demikian, pengembangan media aplikasi digital berbasis *builder pro* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks anekdot siswa kelas X. *Builder pro* merupakan istilah yang dapat merujuk pada beberapa konsep tergantung pada konteks-nya. Salah satu konsep umum yang sering diidentifikasi

dengan istilah "*Builder pro*" adalah terkait dengan alat pengembangan perangkat lunak atau alat pembuat situs *web* yang dirancang untuk mempermudah proses pembuatan aplikasi atau situs *web*.

Builder pro pada dasarnya adalah alat pembuat situs *web* atau *plugin* yang memberikan pengguna kemampuan untuk membuat halaman *web* dengan mudah. Beberapa keuntungan dari penggunaan *Builder pro* yaitu, (1) *builder pro* dirancang untuk menjadi *user-friendly*, memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian teknis untuk membuat situs *web* dengan mudah, (2) keuntungan utama *builder pro* adalah bahwa tidak diperlukan keterampilan koding yang dalam, (3) proses pembuatan situs *web* dapat dipercepat secara signifikan, (4) *builder pro* sering kali dilengkapi dengan berbagai macam blok dan elemen desain yang dapat diintegrasikan ke dalam halaman *web*, dan (5) meskipun dirancang untuk memudahkan penggunaan, *Builder pro* biasanya menawarkan tingkat fleksibilitas yang cukup tinggi. Namun, penting untuk diingat bahwa *Builder pro* dapat memudahkan proses pembuatan situs *web*. Keuntungan ini datang dengan beberapa keterbatasan dalam hal penyesuaian tingkat lanjut atau optimalisasi kinerja. Selain itu, pilihan alat pembuat situs *web* tergantung pada kebutuhan dan preferensi individu.

Berdasarkan uraian permasalahan-permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kurikulum dalam pendidikan, khususnya di tingkat SMA, harus mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam media pembelajaran seperti penggunaan aplikasi digital berbasis *Builder pro*, dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks anekdot pada siswa kelas X. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran dengan konten

multimedia yang menarik, tetapi juga memungkinkan personalisasi dan interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa pilihan alat pembuat situs *web*, seperti *Builder pro*, harus disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi individu, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan dan optimalisasi kinerja. Dengan demikian, inovasi dalam pendekatan pembelajaran melalui teknologi diharapkan dapat memberikan solusi efektif untuk tantangan dalam penyerapan materi teks anekdot di tingkat SMA.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, penelitian mengenai pengembangan media aplikasi digital berbasis *Builder pro* sebagai alternatif media pembelajaran teks anekdot di SMAN 1 Kamal, yaitu dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, serta mengurangi dampak negatif penggunaan gawai. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul **"Pengembangan Media Aplikasi Digital Berbasis *Builder pro* untuk Keterampilan Membaca Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA."**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media aplikasi berbasis *Builder pro* dalam materi pembelajaran teks anekdot?
- 2) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap penggunaan media aplikasi berbasis *Builder pro* dalam materi teks anekdot?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan produk media aplikasi berbasis *Builder pro* dalam materi pembelajaran teks anekdot
- 2) Untuk mengetahui respon penggunaan media aplikasi berbasis *Builder pro* dalam materi pembelajaran teks anekdot

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk adalah gambaran umum tentang produk yang akan dikembangkan. Spesifikasi produk ini meliputi tujuan pengembangan, sasaran pengguna, manfaat produk, fitur produk, dan cara penggunaan produk.

- 1) Sasaran pengguna

Sasaran pengguna media aplikasi digital berbasis *Builder pro* pada keterampilan membaca teks anekdot adalah siswa kelas X SMA.

- 2) Gambar dan animasi

Gambar dan animasi dalam media aplikasi digital ini digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Gambar dan animasi yang digunakan dalam media aplikasi digital ini sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu teks anekdot.

- 3) Aktivitas pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam media aplikasi digital ini meliputi identitas pengembangan, petunjuk penggunaan media, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi teks anekdot, contoh video teks anekdot, dan soal evaluasi digunakan untuk memahami siswa terhadap materi pembelajaran.

4) Fitur produk

Fitur produk media aplikasi digital berbasis *Builder pro* pada keterampilan membaca teks anekdot siswa kelas X SMA meliputi gambar dan animasi yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran teks anekdot, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, identitas pengembang, contoh video teks anekdot, soal evaluasi pembelajaran, serta petunjuk penggunaan aplikasi.

5) Cara penggunaan produk

Cara penggunaan media aplikasi digital berbasis *Builder pro* pada keterampilan membaca teks anekdot siswa kelas X SMA adalah sebagai berikut: unduh aplikasi dari *Google Play Store* atau *App Store*, buka aplikasi dan pilih kelas X SMA, pilih materi pembelajaran yang ingin dipelajari, dan lakukan aktivitas pembelajaran yang tersedia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan terbatas oleh waktu dan pola pikir. Agar penelitian menjadi terarah, permasalahan dibatasi pada pembahasan berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dan di kembangkan berupa media aplikasi digital berbasis *Builder Pro* untuk keterampilan membaca teks anekdot siswa kelas X SMA.
- 2) Materi yang dipilih hanya materi teks anekdot dengan menggunakan media aplikasi digital berbasis *Builder Pro*.
- 3) Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media aplikasi digital berbasis *Builder Pro* dalam materi pembelajaran siswa X SMA yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan. Berikut dipaparkan pentingnya pengembangan dalam penelitian ini.

- 1) Media digital berbasis *Builder Pro* pada materi pembelajaran teks anekdot siswa kelas X SMA dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- 2) Media digital berbasis *Builder Pro* pada materi pembelajaran teks anekdot siswa kelas X SMA menjadi jawaban atas tantangan sistem pembelajaran tatap muka terbatas.
- 3) Penggunaan media aplikasi digital yang dirancang khusus untuk membaca teks anekdot dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa, faktor interaktif dari aplikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
- 4) *Builder Pro* sebagai platform pengembangan aplikasi digital, dapat memberikan pengalaman praktis dalam menggunakan teknologi.
- 5) Media digital berbasis *Builder Pro* pada materi pembelajaran teks anekdot siswa X SMA dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran

Segala bentuk sarana pembelajaran yang memberikan bantuan dalam kemudahan penyampaian materi yang digunakan oleh pendidik untuk pemaparan materi teks anekdot.

2) Aplikasi digital

perangkat lunak atau program komputer yang dirancang untuk berjalan di perangkat elektronik seperti komputer, gawai, tablet, dan perangkat lainnya. Aplikasi digital memiliki berbagai macam fungsi dan tujuan, serta dapat membantu dalam berbagai aktivitas dan tugas sehari-hari.

3) *Builder Pro*

Software yang dapat mengubah format HTML menjadi aplikasi android dengan sangat mudah dan cepat.

4) Teks Anekdote

Salah satu jenis teks atau tulisan yang berisi cerita pendek atau insiden lucu yang mengandung pesan moral atau humor. Tujuan dari teks anekdot untuk menghibur pembaca dan menyampaikan pesan atau pelajaran melalui cerita singkat yang menarik.

5) Respon Kelayakan Produk

Sebuah reaksi yang berupa balasan, tanggapan, jawaban dari para ahli, peserta didik, dan pendidik yang ditujukan terhadap media pembelajaran teks anekdot. Suatu kajian yang dilihat dari segi aspek untuk bisa dikatakan layak terhadap media pembelajaran teks anekdot dengan memiliki suatu standar nilai tertentu.