

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era 4.0 memanfaatkan perkembangan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang bertujuan untuk memajukan sumber daya manusia. Pesatnya teknologi sangat berpengaruh bagi segala aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Paradigma pendidikan mulai mengalami pergeseran dari alat tulis ke arah digital. Teknologi sendiri mulai digunakan dalam dunia pendidikan sebagai sarana informasi dan sarana pembelajaran (Selwyn, 2011:156). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran dan peserta didik juga dituntut untuk siap menghadapi perubahan terkait pemanfaatan teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mempengaruhi terjadinya perubahan tersebut. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berkualitas untuk mencapai tujuan pembelajaran (Eka, 2021:84). Disimpulkan bahwa perkembangan teknologi bermanfaat dan dibutuhkan di bidang pendidikan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai pada proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. Menurut Sukiman (2012:29) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan alat bantu untuk memberikan informasi dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pemikiran peserta didik dengan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran

dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Bentuk fisik dari media pembelajaran berupa benda cetak, benda visual, audio, audiovisual, multimedia, website, dan aplikasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi secara inovatif akan berdampak baik bagi proses pembelajaran (Wibisono & Mulyani, 2018). Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *Mobile learning*. *Mobile learning* diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile* (ponsel pintar) untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh waktu (Samsinar, 2020: 44). Penggunaan media pembelajaran aplikasi digital sebagai wujud dari perkembangan teknologi masa kini diharapkan dapat bermanfaat di bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran menulis dalam pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis peserta didik dalam menyampaikan sebuah pikiran, gagasan, dan perasaan secara tertulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang patut dikuasai oleh peserta didik. Menurut Hidayati & Artharina (2020) dengan menulis dapat mengembangkan keterampilan berbahasa baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyerap pengetahuan.

Teks cerita fantasi merupakan sebuah karangan tertulis dengan genre yang imajinatif atau khayalan (Nurgiyantoro, 2005:20). Sebagai materi yang mempelajari cerita dengan khayalan dan hanya ada dipikiran penulis cerita saja, materi ini memiliki ciri khas tersendiri untuk menarik minat peserta didik. Menurut Harsiati (2016:44) Berfantasi cukup menarik untuk dipelajari karena secara aktif

dapat mengasah kreativitas peserta didik. Menulis teks cerita fantasi perlu memperhatikan stuktur teks yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi sebagaimana yang terdapat dalam buku mata pelajaran baahsa Indonesia kelas VII.

Pada kegiatan pra penelitian dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara didapati bahwa nilai peserta didik pada materi teks cerita fantasi masih dibawah 75 yang merupakan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Perbandingan nilai tersebut diperoleh setelah pembelajaran pada materi sebelumnya yaitu teks deksripsi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai peserta didik setelah pembelajaran pada materi teks deskripsi yang kemudian berganti ke materi teks cerita fantasi. Diperoleh hasil nilai pada materi teks cerita fantasi mengalami penurunan karena peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi teks cerita fantasi jika hanya disampaikan oleh pendidik saja. Selain itu, materi teks deskripsi lebih ringan dipahami, pendidik dapat memberikan contoh sesuai kehidupan nyata hal ini berbeda dengan teks cerita fantasi yang memerlukan imajinasi serta khayalan.

Hasil observasi juga diperoleh bahwa nilai pada evaluasi pembelajaran materi teks cerita fantasi di MTs Darul Faizin yang memiliki 75 siswa pada kelas VII yang dibagi dalam 2 rombel kelas. Kelas VII-A pemerolehan nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa dan 20 siswa di bawah KKM. Sedangkan untuk kelas VII-B pemerolehan nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa dan 24 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada materi teks cerita fantasi di kelas VII MTs Darul Faizin belum berhasil secara maksimal karena perolehan nilai peserta didik yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena tidak adaya media pembelajaran yang digunakan.

Faktanya di MTs Darul Faizin pendidik hanya menggunakan media konvensional berupa buku ajar. Buku ajar ini disampaikan secara lisan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Hal ini memunculkan keterbatasan berupa penggunaan media yang kurang inovatif. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan cara pendidik sebagai media penyampaian materi. Namun diperlukan media yang inovatif untuk menyeimbangkan antara teknologi dengan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik hendaknya menggunakan media pembelajaran aplikasi digital sebagai bentuk dari perkembangan teknologi.

Media pembelajaran berupa aplikasi digital dapat dikembangkan dengan memanfaatkan sebuah *software*. Salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi digital adalah *Smart Apps Creator*. *Software* ini dikembangkan secara khusus untuk membuat aplikasi dengan mudah tanpa coding (Amajida, 2020:28). Keunggulan pada *software Smart Apps Creator* adalah memberikan kemudahan kepada pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran pada materi cerita fantasi dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan imajinasi dalam mengembangkan kemampuan menulis. Pemilihan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi digital dengan bantuan *software Smart Apps Creator* pada materi teks cerita fantasi. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Aplikasi Digital Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Menulis Cerita Fantasi Kelas VII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* untuk menulis cerita fantasi kelas VII?
- b. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* untuk menulis cerita fantasi kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk menciptakan produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* untuk menulis cerita fantasi kelas VII.
- b. Untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* untuk menulis cerita fantasi kelas VII.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* diperuntukkan bagi peserta didik kelas VII SMP Sederajat pada materi teks cerita fantasi.
- b. Produk media pembelajaran berbentuk aplikasi digital “Mari Berfantasi” yang dapat diunduh melalui *google drive*.
- c. Produk media pembelajaran aplikasi digital disajikan dengan tujuh pilihan menu didalamnya yang memuat petunjuk pembelajaran, tujuan

pembelajaran, materi, contoh video cerita fantasi, ayo menulis (evaluasi pembelajaran), daftar pustaka, dan profil pengembang.

- d. Materi dalam produk aplikasi digital adalah teks cerita fantasi yang terdiri atas pengertian teks cerita fantasi, jenis-jenis teks cerita fantasi, ciri-ciri teks cerita fantasi, stuktur teks cerita fantasi, unsur teks cerita fantasi, kaidah kebahasaan teks cerita fantasi, langkah-langkah menulis teks cerita fantasi, dan contoh teks cerita fantasi.
- e. Evaluasi pembelajaran dalam produk berupa essay digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi teks cerita fantasi yaitu menulis kerangka karanganteks cerita fantasi.
- f. Video pembelajaran dalam produk memuat cerita fantasi dalam bentuk visual dan audio dengan tujuan membantu siswa memahami stuktur teks cerita fantasi.
- g. Produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* pada materi teks cerita fantasi kelas VII
- h. Produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* hanya dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki batasan agar menjadi terarah dan terfokuskan pada suatu permasalahan yang di tuju. Sehingga fokus penelitian pengembangan dibatasi pada pembahasan berikut.

- a. Media pembelajaran digital berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan berupa aplikasi android dan hanya dapat diakses pada ponsel pintar.

- b. Materi yang dipilih hanya materi teks cerita fantasi dengan menggunakan keterampilan menulis sebagai fokus pengembangan produk media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* di kelas VII SMP sederajat.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang. Pentingnya penelitian sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks cerita fantasi kelas VII.
- b. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Smart Apps Creator* dilakukan untuk mengembangkan teknologi sebagai inovasi dalam pembelajaran.
- c. Media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* menjadi jawaban atas sistem pembelajaran berbasis teknologi di era revormasi industri 4.0.
- d. Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi digital berbasis *Smart Apps Creator* dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang akan dipaparkan terkait dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang memecahkan masalah dengan menciptakan atau menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa aplikasi digital berbasis *Smart*

Apps Creator yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menulis cerita fantasi kelas VII.

- b. Media pembelajaran merupakan sarana atau perangkat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Pengembangan produk media pembelajaran dilakukan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi teks cerita fantasi kepada peserta didik kelas VII.
- c. Produk aplikasi digital adalah bentuk dari pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (*mobile learning*) untuk peserta didik. Pengembangan media pembelajaran aplikasi ini dihasilkan menggunakan *Smart Apps Creator* yang berbentuk aplikasi, sehingga dapat digunakan kapan saja, di mana saja, tanpa terikat oleh jam pembelajaran
- d. *Smart Apps Creator* adalah *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi tanpa pengkodean. Pembuatan aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilakukan tanpa memerlukan ilmu khusus.
- e. Teks cerita fantasi adalah suatu karangan tertulis yang bersifat imajinatif atau khayalan semata dengan kebenaran yang diragukan karena kisahnya hasil imajinasi pengarang.