

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan kegiatan menciptakan sebuah catatan ataupun teks berisi informasi dalam bentuk kata-kata, dari tulisan tersebut akan melahirkan pemikiran ataupun ide baru. Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentunya sangat penting sebab menulis dijadikan sebagai tolok ukur dari keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan (Nurhayati, dkk., 2025). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia di SMPI Nurul Qodiry diketahui bahwa siswa kerap kali mengalami kendala dalam menuangkan ide, pemikiran, serta gagasan melalui tulisan. Siswa memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas menulis khususnya saat menulis teks laporan hasil observasi (LHO). Sedangkan berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa bahwa teks LHO merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gusfitri & Delfia (2021) bahwa teks LHO harus memuat data yang merupakan informasi penting dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, data tersebut berisi fakta sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan. Sebelum menulis teks LHO siswa perlu turun langsung ke lapangan (tempat observasi) agar mendapatkan informasi yang jelas dan akurat. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan guru ditemukan bahwa guru memiliki akses yang kurang mencukupi untuk melakukan pengamatan secara langsung bersama siswa baik dari segi waktu, biaya, ataupun izin dari sekolah untuk melakukan observasi di luar sehingga untuk kegiatan menulis teks LHO mengalami kendala.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat dijadikan sebagai objek pengamatan langsung dalam penyusunan teks LHO. Salah satu alternatif media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *virtual tour* rumah adat Madura. Media ini bersifat interaktif dan dapat diakses dengan mudah kapan saja serta di mana saja oleh siswa. Melalui penyajian tampilan visual yang lengkap dan mendetail, media ini memungkinkan siswa untuk mengamati, mengidentifikasi, serta mengumpulkan data dan informasi yang akurat sebagai bahan utama dalam menyusun teks LHO secara sistematis dan terperinci.

Media *virtual tour* merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media ini, siswa dapat melihat, mengamati, hingga menganalisis suatu objek atau tempat secara lebih praktis dan fleksibel. Siswa dapat mengakses media dengan mengoperasikan perangkat seperti layar monitor, papan tombol, tetikus, maupun fitur sentuh. Pengembangan media ini juga didasarkan pada hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias dan senang mengikuti pembelajaran jika menggunakan media berbasis teknologi, seperti gawai, laptop, komputer, *chromebook*, maupun *Smart TV*. Berdasarkan hal tersebut, media *virtual tour* diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui media ini siswa diharapkan dapat menulis teks LHO dengan mudah.

Di sisi lain, media *virtual tour* merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital sebagai fondasi utama penyajian materinya. Penerapan media ini sejalan dengan tuntutan esensial pembelajaran abad ke-21 serta kerangka konseptual dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu pilar penting guna mewujudkan proses pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan kolaboratif, tetapi juga bermakna, kontekstual, serta mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan realitas lingkungan siswa. Lebih dari sekadar memanfaatkan aspek teknologi dalam pengoperasiannya, media *virtual tour* ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai objek pengamatannya, yaitu rumah adat Madura yang dikenal dengan sebutan *roma bhângsal*. Melalui pendekatan ini, media tidak hanya memenuhi standar kompetensi pembelajaran masa kini, melainkan sekaligus berfungsi sebagai wahana pelestarian warisan budaya, penguatan identitas daerah, serta sarana yang memungkinkan siswa mengamati dan mempelajari nilai-nilai budaya secara langsung tanpa dibatasi oleh jarak maupun ketersediaan lokasi fisik.

Rumah adat Madura dipilih sebagai objek observasi dalam media *virtual tour* ini karena selain berfungsi sebagai sarana pengamatan, media ini sekaligus dapat memperkenalkan identitas dan ciri khas budaya lokal kepada siswa. Hal ini didasarkan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal nama resmi rumah adat Madura tersebut. Selama ini siswa hanya mendeskripsikannya secara umum sebagai bangunan yang terbuat dari kayu atau anyaman bambu tanpa mengetahui bahwa rumah adat tersebut memiliki sebutan khusus, yaitu *Roma Bhângsal*. Berdasarkan hal tersebut, penyajian objek

dalam media ini difokuskan pada bagian-bagian utama bangunan, seperti struktur pintu, bentuk jendela, susunan dinding, jenis atap, serta ornamen dan ukiran khas yang menjadi ciri keaslian *Roma Bhângsal*.

Berdasarkan serangkaian permasalahan yang ditemukan, mulai dari kesulitan siswa dalam menulis teks LHO, terbatasnya objek pengamatan yang digunakan, belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang interaktif; hingga minimnya pengetahuan siswa mengenai keberadaan, struktur, serta makna filosofis rumah adat Madura, maka penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *virtual tour* rumah adat Madura pada keterampilan menulis teks LHO kelas VIII SMP. Pengembangan media ini diarahkan sebagai solusi yang mampu mengatasi berbagai kendala tersebut sekaligus menjadi sarana pendukung utama dalam melatih keterampilan menulis teks LHO bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan media interaktif berbasis *virtual tour* rumah adat Madura pada keterampilan menulis teks LHO kelas VIII SMP?
- 2) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis *virtual tour* rumah adat Madura pada keterampilan menulis teks LHO kelas VIII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut.

- 1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran *virtual tour* rumah adat Madura pada keterampilan menulis teks LHO kelas VIII SMP.
- 2) Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *virtual tour* rumah adat Madura pada keterampilan menulis teks LHO kelas VIII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis *virtual tour* dengan objek rumah adat Madura. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah sebagai berikut.

1.4.1 Identitas produk

Produk yang dihasilkan berupa Observasi *Virtual tour* Rumah Adat Madura (ObseVRAM) yang berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Format dari media ini berupa *website* responsif dengan mengangkat tema rumah adat Madura yang dapat diakses secara *online* melalui komputer (PC/laptop), tablet, atau *smartphone* dengan *browser* modern (*Chrome, Firefox, Edge, Safari*).

1.4.2 Fitur Produk

Pada tampilan depan akan terdapat menu beranda berupa halaman utama yang berisi beberapa menu (Capaian dan Tujuan Pembelajaran, ayo belajar, dan identitas pengarang). Menu capaian dan tujuan pembelajaran berisi uraian tentang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang dilakukan dan indikator tujuan pembelajaran. Pada menu ayo belajar terdapat beberapa pilihan menu materi (definisi, ciri-ciri, struktur, langkah-langkah menulis, kaidah kebahasaan dan

contoh teks LHO). Menu terakhir adalah Identitas Pengembang yang memuat nama pengembang dan dosen pembimbing.

1.4.3 Cara Penggunaan Produk

Guru dan siswa dapat mengakses media *virtual tour* rumah adat Madura secara *online* melalui gawai, komputer, tablet, atau browser modern (*Chrome, Firefox, Edge, Safari*). Pengguna diarahkan untuk memahami materi tentang teks LHO sambil mengeksplorasi rumah adat Madura. Pada bagian akhir terdapat tugas untuk menulis teks LHO berdasarkan hasil observasi.

1.4.4 Sasaran Pengguna

Sasaran pengguna media interaktif berbasis *virtual tour* rumah adat pada keterampilan menulis teks LHO adalah siswa kelas VIII SMP.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup penelitian ini memiliki batasan guna mempertajam arah dan cakupan analisis. Berdasarkan hal tersebut, pembahasan dapat diarahkan secara lebih terstruktur dan komprehensif pada inti permasalahan.

- 1) Penelitian ini membatasi subjek uji coba hanya pada siswa kelas VIII SMP yang berperan sebagai pengguna utama media pembelajaran *virtual tour* rumah adat Madura.
- 2) Materi yang digunakan fokus pada teks laporan hasil observasi elemen menulis dengan objek pengamatan khusus rumah adat Madura.
- 3) Media yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *virtual tour* yang dirancang untuk mendukung pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks LHO.

- 4) Media ini dirancang untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, serta dapat juga digunakan sebagai bahan belajar mandiri siswa di luar kelas.
- 5) Penelitian ini menerapkan metode ADDIE yang diperkuat dengan proses validasi oleh para ahli guna menilai kelayakan produk media. Penelitian ini menggunakan empat ahli untuk validasi, yaitu ahli materi, pemerhati budaya, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba terhadap siswa kelas VIII. Penyebaran angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media interaktif yang dikembangkan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan didasari sejumlah urgensi yang ditemukan, berikut alasan pentingnya penelitian ini dilakukan.

- 1) Bagi siswa media *virtual tour* rumah adat Madura dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam menulis teks LHO secara konkret dan mendalam sebab siswa dapat mengeksplorasi objek secara langsung melalui bentuk visual, bukan hanya melalui teks ataupun gambar statis.
- 2) Bagi guru media *virtual tour* rumah adat Madura dapat menjadi pilihan inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses belajar.
- 3) Media ini dapat berperan dalam pelestarian dan pengenalan budaya lokal terhadap generasi muda sebab siswa dapat belajar tentang rumah adat dengan mudah melalui media yang dikembangkan.

1.7 Definisi Istilah

- 1) Media pembelajaran *virtual tour* berupa *website*: simulasi lingkungan dunia nyata yang disajikan secara online dengan menggunakan foto, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya seperti audio, narasi, dan teks yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi rumah adat Madura secara interaktif.
- 2) Media pembelajaran interaktif: sarana yang menggabungkan multimedia dan teknologi digital yang dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang interaktif seperti navigasi bebas, tombol informasi, dan latihan-latihan dalam *website*.
- 3) Teks laporan hasil observasi: jenis teks yang berisi paparan atau keterangan mengenai hasil pengamatan secara sistematis terhadap sebuah objek atau fenomena dengan tujuan memberikan informasi yang faktual dan objektif.
- 4) Rumah adat Madura: dalam penelitian pengembangan media ini rumah adat Madura secara operasional dibatasi pada satu unit bangunan *Roma Bhângsal* sebagai objek observasi yang disediakan dalam media. Cakupan objek yang diobservasi dan dideskripsikan dalam media difokuskan pada enam struktur fisik bangunan meliputi pintu, jendela, dinding, atap, lantai dan kolom (tiang penyangga). Keenam struktur tersebut dipilih sebagai data konkrit yang akan dituangkan siswa menjadi teks laporan hasil observasi sesuai dengan struktur teks yaitu pernyataan umum, deskripsi bagian dan simpulan.