

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad XXI disebut sebagai pembelajaran modern dalam pendidikan. Menurut Rustama (2020:343) pembelajaran abad XXI merupakan pendidikan yang berdasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pembelajaran yang adaptif dalam kecanggihan teknologi mempunyai hasil lebih baik dan signifikan dari pada proses pembelajaran yang lawas. Janun (2018:34) menyatakan keterbukaan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikatakan membantu pendidikan dilapangan untuk mewujudkan pendidikan yang tepat dan cepat secara efektif dan efisien.

Permendikbud No.16 tahun 2022 yang menetapkan standar proses yang lebih umum adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang inovasi guna meningkatkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan interaksi komunikatif antara guru dan siswa yang berkaitan dengan cakupan masing-masing, dimana guru berbagi pengetahuan mereka untuk pembentukan karakter, menyampaikan materi pembelajaran, dan keterampilan. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan kreatif jika guru memiliki keterampilan profesional dan berkualitas. Peran guru memiliki signifikan yang besar dalam proses pembelajaran. Guru dengan keahlian khusus dapat mengatasi tantangan yang ditemukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Berkaitan dengan standar proses tersebut, guru dituntut dapat merancang bahan

ajar menggunakan pemanfaatan teknologi.

Abad XXI guru harus mempersiapkan diri untuk bekerja pada sifat kemampuan berbasis inovasi mereka yang mengarah pada teknologi sesuai dengan perkembangan saat ini. Haryanto (2022:197) menyatakan bahwa guru adalah pengajar yang wajib berbagi sedikit ilmu yang dimilikinya dan mengajar sesuai dengan tugas seorang guru, kemudian menjadikan siswa tersebut cerdas dan cakap. Untuk memenuhi tuntutan pendidikan di abad XXI, setiap institusi harus memiliki tenaga pendidik yang berkualitas, yaitu guru yang inovasi dan kreatif.

Fatkhul (2019:43) menyatakan bahwa majunya teknologi bisa menjadi pendongkrak motivasi, inovasi, serta kreatifitas siswa dalam belajar. Dengan ketersediaan peralatan belajar yang berteknologi baik dan handal, diharapkan dapat mampu meningkatkan kemampuan-kemampuan serta potensi yang dimiliki guru dan siswa. Pembelajaran abad XXI merupakan persiapan yang serius terhadap kompetensi yang perlu diperoleh oleh siswa. Siswa harus memiliki keterampilan untuk berfikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi, memiliki kreatifitas dan inovasi yang tingkat tinggi, serta mahir dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Siswa harus dibekali dengan keterampilan berbahasa dalam abad XXI untuk beradaptasi, bertahan, dan berkembang di era globalisasi. Menurut Lestari (2019:33) pembelajaran abad XXI berfokus pada siswa untuk belajar mengembangkan rasa ingin tahu dan menanamkan keterampilan yang membantu siswa untuk berkolaborasi dan memecahkan masalah dalam kehidupannya di masa depan.

Keterampilan menulis ini merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang harus terlaksana pada materi menulis teks iklan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan pada materi menulis teks iklan. Hal ini dipaparkan melalui tujuan pembelajaran kelas VIII terkait iklan dengan tujuan pembelajaran siswa mampu menulis teks iklan dengan bahasa sederhana. Menurut Rani (2019:2) kegiatan pembelajaran menulis dianggap suatu beban yang memberatkan bagi siswa, pada akhirnya siswa kurang memiliki motivasi untuk menulis. Agar pembelajaran menulis dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, guru harus memberikan pengarahannya dan bimbingan menulis secara terus menerus. Dengan latihan yang teratur dan terus menerus siswa akan menghasilkan tulisan yang baik. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tanpa tatap muka dengan orang lain. Dengan menulis secara terus-menerus dan latihan sungguh-sungguh, keterampilan menulis dapat dimiliki oleh siswa dalam beberapa pokok bahasan salah satu adalah menulis teks iklan.

Keterampilan menulis pada jenjang SMP kelas VIII terdapat pada teks iklan. Teks iklan adalah menulis pengumuman yang diproduksi secara massal dan bersifat persuasif atau mengajak secara halus (Rani, 2019:2). Teks iklan diproduksi dalam bentuk tulisan atau dicetak dikertas berukuran besar dan dipasang di tempat umum. Iklan biasanya berisikan gambar warna-warni atau ilustrasi dan juga suatu teks pendek atau merek tertentu. Pada pembelajaran iklan kelas VIII kurang mengarahkan siswa kreatif untuk menulis teks iklan.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk menjadikan siswa terampil merangkai kalimat-kalimat menjadi sebuah tulisan yang menarik. Peran seorang guru yaitu

membangkitkan motivasi internal pada diri siswa sehingga mereka memiliki rasa suka terhadap menulis. Maka penanaman kegiatan menulis sangat penting untuk melatih kemampuan menulis karena menulis bukan suatu yang dihasilkan melalui proses pewarisan atau keturunan. Kemampuan ini hanya bisa didapatkan melalui proses pembelajaran dan proses pelatihan.

Pemanfaatan teknologi dalam keterampilan menulis teks iklan dapat dilakukan dengan acra mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar menurut Widodo dan Jasmadi (2008:23) adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajara, metode, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yaitu mencapai kompetensi.

Terciptanya motivasi baru terhadap bahan ajar yang dapat membantu siswa mudah dalam belajar adalah terciptanya bahan ajar digital interaktif. Menurut Munir (2015:65) interaktif merupakan proses komunikasi dua arah atau unsur-unsur komunikasi itu sendiri. Bentuk interaktif dalam penelitian ini adalah eksekusi perintah, misalnya siswa dapat berpindah halaman dan memutar serta menjeda video. Materi interaktif yang dikembangkan memiliki berbagai format pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan melalui materi pembelajaran digital interaktif. Bahan ajar interaktif dapat dilihat di perangkat yang dimiliki oleh siswa yaitu gawai, sehingga lebih praktis dan mudah dipelajari dibandingkan dengan bahan ajar lainnya.

Materi dalam pembelajaran bahan ajar digital interaktif ini dikembangkan berdasarkan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahapan

pengembangan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:13) pengembangan bahan ajar dapat mengatasi kesulitan belajar siswa. Kesulitan belajar tersebut terjadi karena materi bersifat abstrak dan mempunyai tingkat kerumitan tertentu bagi siswa. Dengan cara ini, bahan ajar digital interaktif dapat membantu memfasilitasi pembelajaran siswa. Bahan ajar digital interaktif dirancang untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII D Ibu Yunita Rica Ariyanti, S.Pd. guru Bahasa Indonesia menjelaskan masalah yang sering dihadapi dalam kegiatan pembelajaran antara lain: (1) penentuan bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, (2) kesulitan pemahaman siswa terhadap sebuah materi karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan sebuah pelajaran, (3) proses pembelajaran memanfaatkan lingkungan sekitar dan perlu ditingkatkan lagi misal dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, (4) kurang terampil dan minat siswa terutama dalam keterampilan menulis yang dirasa masih kurang.

Mengatasi permasalahan yang terdapat pada kelas VIII dapat dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar, hal ini juga sejalan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah dengan menyebarkan angket kepada siswa yang berisikan 7 pertanyaan dengan jawaban iya atau tidak. Dari hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh hasil yaitu, (1) Sebagian siswa membutuhkan bahan ajar yang berbentuk digital, (2) Sebagian siswa menjawab setuju jika proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital, (3)

Sebagian siswa tertarik jika pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan saat pra-penelitian, ditemukan permasalahan yang ditemukan peneliti dan mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan bahan ajar digital interaktif. Alasan pentingnya melakukan pengembangan bahan ajar digital interaktif karena cocok untuk anak usia SMP terutama berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa selama di sekolah.

Bahan ajar digital interaktif ini dikembangkan dengan program *Canva*, karena aplikasi tersebut sangat familiar di dunia pendidikan. Guru dapat mengembangkannya lebih lanjut atau menerapkannya ke materi lain tanpa banyak usaha. *Canva* ini memiliki fitur untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan menarik dengan menyertakan teks, gambar, dan video. Halaman di *Canva* dirancang khusus dengan tombol yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan bahan ajar. Caranya adalah dengan menggunakan fitur *hyperlink* sehingga tombol navigasi lebih interaktif. Format dalam fitur menggunakan tombol navigasi untuk mengganti kemenu sesuai tombol. Fitur *hyperlink* dibuat menggunakan bantuan aplikasi *heyzine* agar tombol navigasi bisa digunakan. Dengan cara tersebut diharapkan bahan ajar digital interaktif menarik karena terdapat teks, gambar, video, dan fitur tombol navigasi. Jadi diharapkan dengan adanya bahan ajar digital interaktif ini siswa bisa termotivasi dalam belajar.

Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif yang dikemas dalam bentuk modul yang dapat digunakan di

semua gawai dan tidak memakan ruang penyimpanan. Bahan ajar digital interaktif ini akan dibagikan melalui grup Wa berupa tautan, sehingga mudah untuk membagikan hasil bahan ajar digital interaktif ke siswa. Berdasarkan kemudahan dan penyebaran bahan ajar tersebut, peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar digital interaktif ini karena berbagai pertimbangan terkait efisiensi dan keefektifan penggunaan serta diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini menemukan beberapa permasalahan yang menjadi patokan untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar. Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Materi Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk menulis teks iklan siswa kelas VIII?
- 1.2.2 Bagaimanakah kelayakan bahan ajar digital interaktif untuk menulis teks iklan siswa kelas VIII?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- 1.3.1 Menciptakan produk bahan ajar digital interaktif untuk menulis teks iklan siswa kelas VIII.
- 1.3.2 Mengetahui kelayakan bahan ajar digital interaktif untuk menulis teks iklan siswa kelas VIII.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan berguna untuk menjawab permasalahan yang telah ditemukan. Berikut ini paparan tentang pentingnya pengembangan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan bahan ajar digital interaktif ini menjadi jawaban dari permasalahan yang ditemukan.
2. Pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk materi menulis teks iklan berguna bagi pendidik sebagai bahan ajar yang interaktif, tidak membosankan, dan menyenangkan.
3. Pengembangan bahan ajar digital interaktif ini berguna untuk memperjelas penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
4. Pengembangan bahan ajar digital interaktif ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian serupa.

5. Pengembangan bahan ajar digital interaktif ini berguna bagi siswa sebagai bahan ajar yang menarik bagi siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital interaktif. Adapun spesifikasi produk diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar digital interaktif dikembangkan dengan berbantu Canva. Hasil dari produk nantinya akan di edit interaktif melalui *heyzine*.
2. Bahan ajar digital interaktif ini dilengkapi dengan latihan soal yang dihubungkan menggunakan *liveworksheet*.
3. Bahan ajar digital interaktif ini terdiri dari menu tujuan pembelajaran, kegiatan 1 sampai kegiatan 4, contoh teks iklan, evaluasi dan info. Kegiatan berisikan kegiatan 1 yang bertemakan mengidentifikasi, kegiatan 2 menganalisis, kegiatan 3 mengevaluasi, dan kegiatan 4 menulis teks iklan. Contoh teks iklan terdiri dari 3 contoh, 2 contoh berupa gambar dan 1 contoh berupa video. Evaluasi berisikan tes formatif yang akan diberikan guru kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa. Untuk informasi berisikan daftar pustaka, glosarium, dan biodata penulis.
4. Bahan ajar digital interaktif ini tersusun dari sampul, kata pengantar, petunjuk tombol, petunjuk penggunaan, dan daftar menu.
5. Kelebihan bahan ajar digital interaktif ini yaitu dapat diakses melalui gawai siswa, sehingga pembelajaran dikelas lebih praktis.

6. Bahan ajar digital interaktif ini berbentuk web yang nantinya akan dibagikan ke siswa melalui tautan.
7. Bahan ajar digital interaktif ini membutuhkan akses internet untuk menjalankan program didalamnya.
8. Bahan ajar digital interaktif ini dapat digunakan di elektronik seperti hp dan laptop.

1.6 Definisi Operasional

Perlu dijelaskan secara rinci agar dapat menghindari kesalahan dalam penafsiran. Berikut adalah beberapa istilah yang perlu diberikan batasan.

1.6.1 Bahan Ajar Digital Interaktif

Bahan ajar interaktif adalah suatu bahan ajar yang dapat digunakan dengan mengontrol suatu perindah dalam suatu presentasi.

1.6.2 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis ialah kemampuan berbahasa yang dipakai sebagai alat penyampaian perasaa, gagasan, maupun pendapat dalam bentuk lisan. Keterampilan menulis bisa dijadikan untuk berkomunikasi dengan tidak langsung, keterampilan ini bisa dikuasai melalui praktik atau latihan yang dilakukan secara rutin. Keterampilan menulis di mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas VIII salah satunya ialah penulisan teks iklan.

1.6.3 Teks Iklan

Teks iklan merupakan layanan penawaran berupa produk maupun jasa yang ditawarkan seseorang kepada konsumen, berbentuk informasi yang persuasif.