

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran akan berlangsung secara menarik, terarah, dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai jika proses pembelajaran dapat tercipta secara efektif. Menurut Hamalik (dalam Wahyuni, 2016:100 jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Keefektifannya Terhadap Kemandirian Belajar dan Penguasaan Konsep *Bryophyte* Volume 3, No 1) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga dengan melakukan aktivitas belajarnya peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dari pemahaman sendiri. Jadi, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan konsep generalisasi serta bahan abstrak menjadi jelas dan nyata, melibatkan peserta didik secara aktif, dan menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri.

Kemandirian belajar peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang diinginkannya meskipun terdapat beberapa kendala yang terjadi, misalnya siswa tersebut tidak dapat hadir di kelas untuk mengikuti proses pembelajaran karena sakit atau permasalahan yang lain. Selain hal tersebut, apabila guru yang mengajar di kelas datang terlambat atau tidak dapat hadir untuk mengajar. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya perananan dari media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan oleh pendidik sehingga proses pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini selaras dengan pendapat (Rusman, 2013:161) yang mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan.

(Arief, 2010:4) Kata “media” berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal senada juga disampaikan, (Arsyad, 2002:18) Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*).

Media pembelajaran selain memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik. Munir (2012:134) manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran adalah internet. Menurut Kenji (dalam Munir,

2010:196) mengatakan bahwa setidaknya ada enam fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, sebagai alat mengakses informasi, fungsi pendidikan dan pembelajaran, serta fungsi tambahan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti.

Fungsi internet sebagai media pembelajaran adalah media internet dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru dapat membuat aplikasi yang dapat diakses melalui media internet. Aplikasi tersebut dipenuhi dengan materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik. Peserta didik dapat melihat materi-materi tersebut melalui aplikasi yang dibuat oleh guru dan terkoneksi melalui jaringan internet.

Konsep pembelajaran menggunakan media internet haruslah dipahami oleh guru atau pendidik karena perkembangan media internet terus mengalami perkembangan. Hal ini segayut menurut (Azhar, 2015:194) yang mengatakan bahwa dunia internet kini sangat pesat, tanpa mengenal usia, tanpa mengenal jabatan, seakan kita semua harus dipaksa untuk mengenal dunia maya ini.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini sudah dimungkinkan dan banyak diterapkan proses belajar jarak jauh dengan menggunakan internet untuk menghubungkan siswa dan guru. *Website* merupakan salah satu teknologi internet yang telah berkembang sejak lama dan paling umum dipakai dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan jarak jauh. Pembelajaran melalui *website* atau sering juga disebut *e-learning* merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web*, gambar-gambar, video, atau bahan digital lain yang disimpan dalam *web* server dan dapat diakses melalui internet.

Pembelajaran berbasis *web* merupakan pembelajaran yang berbasis media internet. Hal ini segayut menurut (Rusman, 2013:291) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Salah satu situsnya *about e-learning.com* ( Rusman, 2009:115) mengemukakan defenisi *e-learning* sebagai berikut. “*E-learning is a broad set of applications and processes which include web based learning, computer based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via the internet, intranets, audio and video tape, satelite broadcast, interactive TV and CD-ROM. The defenition of e-learning varies devending on the organization and how it is used but basically it is involves electonic means comunication, education, and training*”.

Defenisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web* (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classrooms*) dan kelas digital (*digital classrooms*). Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Defenisi ini juga menyatakan bahwa defenisi dari *e-learning* itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.

Kemajuan teknologi saat ini memberikan guru dan siswa kemudahan dalam melakukan proses belajar mengajar yaitu, pembelajaran secara konvensional atau pembelajaran *e-learning*. Perbedaan dari kedua proses itu, pembelajaran secara konvensional guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Namun, di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar dapat menentukan sendiri bagaimana pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran berbasis *web* menekankan siswa tidak hanya bergantung kepada guru dalam proses belajarnya, tetapi siswa dapat belajar apabila gurunya tidak dapat hadir. Siswa juga dapat mengulangi pelajarannya secara mandiri di mana saja dan kapan saja. Hal ini sejayut dengan pendapat Rusman (2013:288) menyatakan bahwa pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.

Menurut Cisco (dalam Rusman, 2013:289) Ada empat hal dalam filosofis *e-learning*, yaitu *pertama e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*. *Kedua e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional. *Ketiga e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. *Keempat* kapasitas siswa dalam *e-learning* sangat bervariasi tergantung pada bentuk, isi, dan cara penyampaiannya.

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat perkembangannya, khususnya berbasis *web*. Prawiradilaga (2016:15) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan teknologi melaju begitu cepat, merambah ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih cepat dari perkiraan semula. seperti perkembangan komputer dan telepon seluler berbasis *web*, dahulunya masih sangat langka, tetapi saat ini bukaan lagi milik orang-orang tertentu, dari masyarakat lapisan atas sampai lapisan bawah tidak lepas dari teknologi tersebut. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia.

Perkembangan teknologi informasi (internet) telah mengarah ke teknologi *Web* yang ditandai diantaranya berkembangnya sistem berbasis jejaring sosial (*social networking*). Juga diwarnai teknologi yang memungkinkan berjalannya aplikasi *Web* seperti aplikasi desktop, berkembangnya teknologi multimedia, baik audio dan video streaming, dan lain-lain. Sistem di sekolah yang memanfaatkan kemajuan internet di atas di sebut sistem sekolah. Sistem tersebut di bangun untuk menunjang penyelenggaraan satuan pendidikan tingkat dasar dan menengah dan menerapkan manajemen berbasis sekolah (MBS) sesuai standar nasional pendidikan.

Manajemen berbasis sekolah (MBS) mengharapkan guru semakin berinovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Guru harus dapat mengubah paradigmanya sendiri, yaitu dari yang semula *teacher centered* menjadi *student centered*, dari pola pembelajaran yang berorientasi pada materi ke pembelajaran berbasis kompetensi, yang mensyaratkan pembelajaran model

individual, maka pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi alternatif sebagai model pembelajaran yang efektif, pembelajaran dengan menggunakan *web* memungkinkan pembelajaran dapat lebih menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *web* bukan berarti menggantikan peran guru, tetapi untuk melengkapi guna meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, karena pada dasarnya masing-masing materi pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda satu sama lain.

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan interaksi yang dilakukan oleh dua individu, yaitu orang yang ingin belajar dan orang yang mengajar. Hal ini segayut menurut Sudjana (dalam Rusman 2013:16) mengatakan bahwa Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antar peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Proses pembelajaran haruslah memiliki tujuan yang ingin diperoleh sehingga pembelajaran tersebut bermanfaat bagi pembelajar maupun individu yang mengajar. Menurut Hamalik (dalam Rusman 2013:16) pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Segayut terhadap pendapat Hamalik, (Rusman, 2015:16) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik

secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dengan sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya. Hakikat pembelajaran di atas haruslah terdapat di dalam setiap komponen pembelajaran termasuk pembelajaran berbasis TIK yang akan diimplementasikan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan banyak kontribusi bagi perkembangan dunia, khususnya dalam bidang pendidikan. Eric Ashby, (dalam Rusman, 2013:6) mengatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Revolusi *pertama* terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan pertamanya kepada seorang guru, baik itu di padepokan, paguron, pesantren, dan sekolah. Revolusi *kedua* terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Melalui tulisan ini dapat membuka akses yang sangat luas sehingga informasi dapat disimpan dan dipanggil kembali. Revolusi *ketiga* terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak, seperti buku teks, modul, majalah dan lain-lain. Revolusi *keempat* terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio, tape recorder dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi *kelima* yaitu, seperti saat ini, dengan pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran saat ini akan menarik dan menyenangkan jika teknologi yang ada dapat dimanfaatkan khususnya teknologi dibidang pendidikan. Proses



penyampaian pembelajaran juga akan memberikan banyak pilihan bagi seorang guru. Hal ini seperti yang diutarakan Rusman (2013:267) menyatakan bahwa bahwa penghantaran materi pembelajaran kini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku pelajaran cetak atau CD-ROOM. Materi pembelajaran kini berbentuk data digital yang bisa di *decode* (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau piranti elektronik lainnya.

Proses pembelajaran dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang behavioristik dan teori kognitif. Menurut Abidin (2013:1) berdasarkan sudut pandang teori behavioristik, pembelajaran adalah sebuah proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Berbeda halnya dengan pandangan teori kognitif, pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran

Sudut pandang behavioristik dan kognitif sama-sama menekankan proses perubahan atau pengembangan siswa ke arah yang lebih baik. Arah perubahan yang diharapkan lebih baik yaitu, dari perubahan tingkah laku peserta didik maupun dari segi pengetahuan yang dimiliki. Hal ini akan tercapai jika proses yang dilakukan berjalan dengan semestinya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapatlah disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat interaksi komunikasi belajar mengajar yang sangat penting antara guru, peserta didik, media, dan komponen-komponen

pendukung lainnya. Seorang guru harus mengetahui apa yang harus diperbuat, seperti penentuan tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran sehingga proses tersebut dapat terlaksana. Begitu juga halnya dengan peserta didik sendiri harus memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mempersiapkan diri. Selain guru dan siswa, pembelajaran akan berjalan dengan baik jika didukung oleh sarana prasarana yang memungkinkan untuk melakukan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa sebagai insan yang belajar dan guru sebagai insan yang mengajar haruslah ada kerjasama sehingga proses tersebut dapat terjalin dengan baik. Eliza (2013:67, dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Gambar Listrik Yang Menggunakan Autocad Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT UNP, VOL. 6 NO. 2) mengatakan bahwa Proses belajar mengajar dapat berhasil apabila siswa dapat memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan diserap siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah informasi yang diberikan.

Pembelajaran teks biografi yang terdapat di kelas X SMA diajarkan oleh guru pada semester genap, yaitu pada kompetensi dasar 3.15 dan 4.15. Materi ini menekankan pemahaman peserta didik terhadap isi, struktur dan kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks biografi. Pemahaman akan teks biografi akan

meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi tokoh yang lain. Kemampuan siswa dalam menulis teks biografi akan meningkat apabila pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sesuai, yaitu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga guru tidak hanya melakukan pembelajaran secara konvensional.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* yang akan peneliti kembangkan diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi teks biografi, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi. Kemampuan menulis siswa pada umumnya, secara khusus teks biografi sangatlah kurang baik. Hal ini peneliti peroleh dari wawancara dengan guru yang mengajar di SMA Negeri 8 Medan.

Keterampilan menulis merupakan alat komunikasi dalam jangka panjang yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Hal itu sejalan dengan pendapat Suherli (dalam Pratiwi, 2016:3) menyatakan bahwa jika seseorang sedang berkomunikasi secara lisan, maka komunikasi tersebut hanya berlaku bagi orang yang berada pada satu ruangan saja, dan apabila pembicaraan itu selesai, maka selesai pula kegiatan komunikasi itu. Sedangkan kegiatan komunikasi secara tulisan berlaku bagi semua pembaca yang membaca tulisan dalam waktu dan tempat yang berbeda.

Menurut Eric Gould, Robert DiYanni, dan William Smith (1989: 18) menyebutkan *writing is a creative act, the act of writing is creative because its requires to interpret or make sense of something: a experience, a text, an event.* Artinya, menulis adalah perilaku kreatif, perilaku menulis kreatif karena

membutuhkan pemahaman atau merasakan sesuatu: sebuah pengalaman, tulisan, peristiwa.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi terhadap orang lain dalam bentuk lisan. Hal ini sejatya dengan Tarigan (2008: 3-4) yang mengatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Pada kegiatan menulis, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Keterampilan menulis bagi sebagian orang sangat sulit untuk diterapkan karena keterampilan tersebut haruslah menghasilkan produk. Menurut Kuncoro (2010:4), menyatakan bahwa menulis itu ibarat menciptakan kebiasaan baru, hal demikian keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara instan. Menulis membutuhkan proses dan kebiasaan agar tulisan yang dihasilkan baik. Untuk itu, perlu ditumbuhkan kebiasaan menulis agar siswa terampil menulis.

Kesulitan siswa dalam melakukan aktivitas menulis di sekolah, secara khusus dalam keterampilan menulis teks biografi bukan sepenuhnya kegagalan siswa. Seorang guru dalam memilih strategi dan memanfaatkan media dalam pembelajaran menulis menjadi bagian dari faktor penyebab kegagalan tersebut. Sekolah dalam menjalankan misi sebagai agen pembaharu, yakni pada pemahaman sikap hidup untuk menjadikan menulis sebagai suatu budaya/tradisi

baik bagi siswa ataupun guru itu sendiri. Bahkan sangat mungkin pelajaran menulis menjadi hal yang ditakuti atau dianggap membosankan bagi siswa. Berbagai hal yang muncul tersebut terkait tentang kesulitan yang dihadapi dalam pelajaran menulis, maka perlu diterapkan suatu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan keterampilan menulis siswa.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2018 pada saat ini di SMA Negeri 8 Medan, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih mengandalkan variasi metode belajar yang berpusat kepada pendidik (*teacher centered teaching*), seperti metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan eksperimen. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara memberikan penjelasan dan contoh oleh pendidik kepada peserta didik menggunakan bahan ajar berupa buku teks, modul, dan LKS. Penggunaan metode pembelajaran ini masih belum mendapatkan hasil yang optimal. Metode diskusi yang dilakukan pendidik dengan menghadapkan peserta didik kepada masalah secara kelompok. Diharapkan peserta didik mampu memecahkan masalah bersama-sama melalui diskusi kelompok.

Pada kenyataannya metode pembelajaran yang digunakan guru SMA Negeri 8 Medan saat ini tidak begitu efektif karena memerlukan waktu yang cukup panjang, khususnya pada materi keterampilan menulis, padahal waktu pembelajaran di dalam kelas sangat terbatas. Pembelajaran dengan metode demonstrasi maupun dengan eksperimen, meskipun dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran lebih efektif, namun dalam praktiknya kurang efektif dikarenakan pendidik masih tetap lebih banyak beraktivitas ketimbang peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan persediaan media

pembelajaran sehingga peserta didik hanya bisa memperhatikan dan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini disinyalir menjadi salah satu penyebab tidak efektifnya proses pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Indonesia.

SMA Negeri 8 Medan, memiliki standar sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran berbasis *website*, diantaranya memiliki satu laboratorium bahasa, dua laboratorium komputer yang dilengkapi dengan koneksi jaringan internet, laboratorium kimia, fisika, dan biologi. Dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana ini kurang dioptimalkan pendidik dalam pemanfaatannya. Hal ini peneliti temukan pada saat melakukan wawancara dengan guru dan siswa di SMA Negeri 8 Medan. Guru melakukan proses belajar secara konvensional dengan menggunakan buku/modul, *slide power point* dan LKS. Padahal sarana yang telah tersedia ini (komputer dengan koneksi internet) sesungguhnya masih dapat dimaksimalkan penggunaannya, misalnya melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis *web* seperti *e-learning*. Selain itu dalam proses pembelajaran, siswa juga terlihat lebih banyak pasif dan tidak bergairah, sehingga pembelajaran cenderung bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) dan kurang interaktif.

Selanjutnya berdasarkan observasi peneliti di SMA Negeri 8 Medan, ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dari pembelajaran secara konvensional. *Pertama* pembelajaran konvensional membuat sebagian siswa menjadi bosan jika tingkat pengetahuannya tinggi, begitu juga sebaliknya untuk tingkat kemampuan siswa rendah pembelajaran akan terasa menyulitkan. *Kedua* materi pelajaran

sering tidak selesai diajarkan sekalipun minggu efektif pembelajaran telah berakhir. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kegiatan-kegiatan yang sering melibatkan siswa, seperti lomba, kegiatan sekolah, perayaan hari besar Nasional, ataupun kegiatan lainnya yang tidak terprogram dalam kalender pendidikan sebelumnya. *Ketiga* sumber belajar yang tersedia baik di buku/modul maupun LKS yang dari pemerintah ataupun penerbit masih belum banyak. *Keempat* dengan jam wajib 24 jam per minggu yang harus dilaksanan guru yang sudah bersertifikat atau telah *sertifikasi*, pembelajaran secara konvensional kurang memberi kemudahan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. *Kelima* keterampilan menulis yang diharapkan dari siswa tidak tercapai karena siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena ketergantungan siswa kepada guru sangat tinggi.

Melalui pembelajaran berbasis *web* permasalahan-permasalahan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran akan dapat diatasi. Hal ini segayut dengan pendapat Onno W. Purba (dalam Rusman, 2013:289) menyatakan bahwa segala permasalahan guru dalam pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan pembelajaran berbasis *web*. Akan tetapi, sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis *web*, pendidik haruslah mendesain *web* pembelajaran tersebut agar dapat dipergunakan dengan baik. Ada tiga hal yang harus dilakukan untuk mendesain pembelajaran berbasis *web* atau *e-learning*, yaitu sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada. Syarat personal berarti pendidik dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di

depan kelas. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan pembelajaran berbasis *Web (e-learning)* pada materi teks biografi, dalam hal ini penulis mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah-masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru belum mampu menyusun media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan kebutuhan siswa.
2. Guru belum mampu menyusun media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan kebutuhan siswa.
3. Guru masih mengandalkan buku teks kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah sebagai satu-satunya sumber belajar.
4. Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran khususnya membaca biografi yang hanya berisi kata-kata hitam di atas kertas putih tanpa gambar atau warna yang menarik.
5. Siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan kembali teks biografi yang terdapat dalam buku teks karena informasi dalam buku teks tersebut sangat



padat sehingga siswa hanya menuliskan ulang teks biografi yang terdapat dalam buku.

6. Siswa mengalami kesulitan dalam menggali dan memilih informasi yang penting terhadap teks biografi yang disajikan.
7. Siswa sulit untuk memahami kaidah kebahasaan dan struktur yang terdapat dalam teks biografi.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, beberapa hal dalam masalah-masalah tersebut dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *web* pada materi teks biografi
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap III, yaitu uji coba kelompok terbatas berdasarkan tahapan pengembangan Borg dan Gall.
3. Uji coba produk dari penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *web* yang dilaksanakan.

### 1.4. Rumusan Masalah

Penelitian dapat dilakukan secara sistematis apabila permasalahan terungkap dengan baik. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *web*?
2. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis *web*?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis *web*?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *web*.
2. Mengetahui hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis *web*.
3. Mengetahui efektivitas produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *web*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebaga berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah manfaat yang memperkaya ilmu pengetahuan pembelajaran bahasa yaitu keterampilan menulis teks biografi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memahami pembelajaran menulis teks biografi serta teknik pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru sebagai motivasi untuk mendorong pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis *web*, khususnya pembelajaran teks biografi.

- b. Bagi siswa untuk menumbuhkan kesadaran siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi teks biografi.
- c. Bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi siswa secara individu maupun keseluruhan sehingga meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah tersebut agar menjadi lebih baik.
- d. Bagi peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi dan lebih memperdalam hasil penelitian ini dengan mengambil populasi yang lebih besar serta mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan media pembelajaran teks biografi.