BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan Sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual.

Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.

Menulis yaitu segenap rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami (Gie 2002: 23). Menulis dipergunakan sesorang untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi orang lain. Menulis termasuk aspek kegiatan berbahasa yang dianggap sulit dibandingkan dengan tiga keterampilan berbahasa yang lain. Hal ini disebabkan karena kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan. Menulis memiliki banyak manfaat selayaknya kegiatan menulis menjadi kegiatan yang disukai siswa, namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa kegiatan menulis merupakan kegiatan yang sulit bagi siswa, sehingga mereka kurang berminat dalam pembelajaran menulis. Salah satu kompetensi dasar keterampilan menulis adalah siswa mampu menulis teks berita. Kompetensi Inti Teks berita pada kelas VIII SMP adalah siswa mampu (1) mengidentifikasi unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca, (2) menelaah struktur dan kebahasaan teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca berita, (3) menyimpulkan isi dari berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibaca dan didengar, dan (4) menyajikan data, informasi dalam bentuk berita secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan (lafal, intonasi, mimik, kinesik).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Morawa, guru menyatakan bahwa pembelajaran menulis teks berita siswa disekolah tersebut masih rendah. Rendah nya hasil tersebut, dilihat dari minat belajar siswa dan hasil

latihan menulis teks berita. Guru juga menyatakan bahwa dalam latihan menulis teks berita yang telah dilakukan, siswa masih kurang paham dalam pengembangan unsur *5W1H, who, what, where, when, why, how* dalam penulisan teks berita.

Sementara hasil observasi awal terhadap siswa menyatakan bahwa mereka kurang bersemangat ketika berjalan nya proses belajar mengajar, diakibatkan metode dan media yang digunakan guru sangat tidak menarik, dan membosankan. Jumlah siswa rata-rata tiap kelas di sekolah SMP umumnya 36 orang dengan jumlah guru 1 orang ini mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai diakibatkan guru belum menggunakan media, masih menggunakan metode konvensional. Hal ini menandakan kualitas pendidikan Bahasa Indonesia masih rendah.

Observasi selanjutnya dilakukan langsung terhadap siswa dan guru, yaitu analisis kebutuhan. Dan hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada sekolah SMP Negeri 5 Tanjung Morawa, pada pelaksanaan proses pembelajaran dapat diketahui bahwa, (1) siswa mengalami kesulitan memulai menuangkan gagasan dalam menulis teks berita, (2) siswa beranggapan ketika menulis harus menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan (EYD) ejaan yang disempurnakan, (3) siswa kurang menyukai pembelajaran menulis karena sulit untuk mengeluarkan idenya, (4) guru belum memotivasi siswa untuk terus berkarya dan mempublikasikannya di majalah dinding di sekolah. Siswa sebenarnya memiliki pengetahuan yang cukup tentang fakta dan informasi yang dapat ditulis, tetapi mereka tidak tahu bagaimana caranya menyusun ide-ide mereka ke dalam suatu tulisan yang utuh, (5) pembelajaran masih *teacher oriented* bukan *student oriented* sehingga pembelajaran menjadi membosankan,

(6) kurangnya kemampuan menulis di atas sangat berkaitan dengan pemaparan sebelumnya bahwa pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran menulis kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa ketidaksenangan dalam pembelajaran menulis dan hanya dirasa sebagai beban. Dan pada kenyataan nya, ketika guru menyampaikan materi menulis teks berita hanya menggunakan media konvensional seperti LKS dan Koran. Sehingga membuat siswa kurang kreatif didalam menulis teks berita. Abidin (2012: 190-192) menyatakan bahwa kondisi - kondisi itu merupakan faktor penyebab masih rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis, khusus nya materi menulis teks berita. Guru / pendidik, sudah seharusnya dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, khususnya pada pembelajaran menulis teks berita.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan cara pembelajaran aktif dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri dengan bimbingan guru, maupun tanpa bimbingan guru. Bahan ajar ini menjadi solusi dalam pembelajaran menulis teks berita.

Hasil penelitian Sheeba (2018) menunjukkan aplikasi multimedia interaktif menggunakan dua platform perangkat lunak yang berbeda, *Adobe Flash CS5* dan HTML5 dengan CSS. Penelitian ini menggambarkan aplikasi yang dikembangkan di dua platform yang berbeda dievaluasi dengan satu kelas 35 siswa berdasarkan empat kriteria kinerja untuk mengetahui respon siswa pada

penggunaan media. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dengan penggunaan *Adobe Flash CS5* dibandingkan dengan HTML dengan CSS.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, menurut *Association for Education and Communication Teknology* (AECT: 1986). Banyak yang mengakui bahwa media itu sangat berperan penting didalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2013: 10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan seperti penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Sadiman (1984) menyebutkan bahwa ada 4 manfaat media interaktif pengajaran yaitu: ”(1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Disini, media yang digunakan dan dikembangkan, yaitu media interaktif *Adobe Flash CS 6*.

Irlidya, dkk (2015) dalam penelitiannya yang bertjudul *The Development of Interactive Multimedia forFirst-grade Beginning Readers of Elementary School: An Innovative Learning Approach dilakukan* pada siswa kelas satu,Kabupaten Maros. Untuk kelas pembelajaran multimedia interaktif untuk pembaca pemula membuktikan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar menggunakan multimedia interaktif dan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Oleh karena itu, multimedia interaktif secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Qadar (2017) juga mengatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* profesional dalam pembelajaran keseimbangan kimia dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat respon positif dari siswa sehingga siswa termotivasi belajar kimia. Media pembelajaran interaktif merupakan bagian dari multimedia yang dibentuk menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran pada masa sekarang. Keberhasilan penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media dapat mengubah perilaku siswa *(behavior change)* dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu. Perubahan perilaku peserta didik tidak dapat berlangsung secara spontanitas, tetapi diperlukan analisis yang *komprehensif* dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut di antaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat.

Adobe Flash CS6 merupakan software dengan berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak *file extension* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasangi *Flash Player*. Media *Adobe Flash CS6* dapat membantu proses belajar mengajar, karena *software* tersebut dilengkapi dengan berbagai macam bentuk media sehingga peserta didik tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi peserta didik dapat berperan aktif (belajar mandiri) dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran yang efektif dan cepat yaitu peserta didik harus melihat, mendengar, dan merasakan, sehingga diperlukan media interaktif. Penelitian Susanto (2017) mengembangkan bahan bacaan menggunakan *Adobe Flash Professional* hasilnya bahan ajar memberikan efek positif terhadap motivasi siswa untuk belajar,

terutama dalam membaca. Sharon (2012: 7) mengatakan ”komputer bisa membantu baik pengajar maupun para siswa untuk menjaga informasi mereka dan memandu pengajaran”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6,* materi teks berita. Dimana media yang penulis kembangkan ini akan membantu siswa didalam kesulitannya menulis teks berita, dan membantu guru didalam mempermudah penyampaian pelajaran, khususnya materi teks berita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut: (1) kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*), (2) kemajuan teknologi komputer menuntut guru untuk dapat membuat inovasi dalam pembelajaran, (3) rendahnya keinginan guru untuk mendesain pembelajaran yang menyenangkan, (4) penggunaan media pembelajaran menulis teks berita masih terbatas, (5) siswa kesulitan dalam mengembangkan ide, gagasan, dan pemahaman tentang unsur 5W1H yaitu, *who, what, where, when, why, how*, (6) kurangnya minat atau ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik, khususnya menulis teks berita, (7) Hasil belajar siswa menulis teks berita masih rendah dan belum mencapai KKM,

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada (1) pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS6*, (2) materi yang diajarkan adalah teks berita pada kelas VIII di SMP Negeri 5 Tanjung Morawa.

Ruang lingkup pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar: Menulis teks berita dengan memperhatikan unsur – unsur teks berita, struktur teks berita, teknik penulisan teks berita, syarat teks berita penjelasan pola piramda terbalik teks berita, hingga latihan menulis teks berita.
b. Media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya dalam bentuk jenis tutorial, yaitu penyajian materi pembelajaran teks berita dalam bentuk *step by step*.
c. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di Kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

a. Apakah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita untuk Siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjung Morawa layak untuk digunakan?

b. Apakah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita untuk Siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjung Morawa efektif untuk digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

a. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita untuk Siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjung Morawa
b. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjung Morawa

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, pengembangan media pembelajaran interaktif teks berita dengan *Adobe Flash* CS6 ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan. Selanjutnya, secara praktis pengembangan ini dapat meningkatkan motivasi guru untuk mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran serta memberi pilihan pada guru dalam penggunaan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* CS6 ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran teks berita dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk sekolah, menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu da meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.