

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media interaktif adalah metode komunikasi dimana output dari media berasal dari masukan pengguna. Media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik untuk sistem kemudahan dalam menggunakan media tersebut. Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2002:33) mengelompokkan media interaktif sebagai kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan teleconference, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Pemanfaatan Media interaktif akan memperkenalkan mengenai komunikasi dialogis. Komunikasi dialogis pada pemanfaatan media interaktif tersebut adalah komunikasi dua arah, sehingga antara komunikator dan komunikan dapat melakukan hubungan dengan cara saling bertukar informasi dan respon, sehingga isi materi atau substansi yang dibicarakan dapat saling dipahami. Hal ini juga dapat membantu mengorganisasikan pengguna media interaktif untuk lebih mendalami dasar pengembangan yang lebih positif.

Beberapa contoh dasar dari media interaktif adalah video game dan situs web. Situs jejaring sosial memberikan interaktif menggunakan teks dan grafis

untuk penggunaanya, yang berinteraksi dengan satu sama lain dalam berbagai cara seperti chatting, bermain game online, berbagi posting yang mungkin termasuk pikiran mereka atau gambar-gambar dan sebagainya. Contoh lainnya adalah media interaktif dengan menggunakan *E-Learning*. Namun pastikan komputer anda telah terhubung ke jaringan internet.

Penggunaan internet sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa belajar secara aktif. Siswa dapat berperan sebagai seorang analis dan bukan konsumen informasi saja. Siswa diharapkan dapat memahami dan menganalisis informasi yang sesuai dengan pembelajaran serta melakukan pencarian informasi sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Fungsi media bukan hanya sebagai pelengkap semata. Akan tetapi sangat menentukan dalam era informasi dan teknologi sekarang ini. Tetapi, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari minimnya buku atau jurnal penelitian yang memanfaatkan media interaktif berbasis online.

Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran pada saat ini masih berada pada level perguruan tinggi dan belum merata. Hal tersebut ditunjukkan pada jenjang level SD sampai dengan SMA/SMK, pemanfaatan internet masih sangat minim dan terbatas pada daerah perkotaan yang sudah memiliki jaringan atau koneksi internet. Kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam memanfaatkan internet dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal tersebut terlihat pada situs-situs pembelajaran yang ada di internet, misalnya *www.invir.com* dan *www.edukasi.net*. Situs tersebut belum dikemas untuk pembelajaran yang siap digunakan siswa dan umumnya menjual produk

pendidikan seperti software pembelajaran dan bank soal. Di sisi lain, belum optimalnya pemanfaatan internet untuk proses pembelajaran ini berdampak negatif terhadap siswa. Apalagi dengan banyaknya jejaring sosial di internet seperti *facebook*, *twitter*, *google+*, dan *game online* yang sangat diminati oleh siswa yang dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*, kapan saja dan di mana saja. Hal ini dapat terlihat dari pernyataan “penggunaan laboratorium komputer dan jaringan internet di sekolah-sekolah masih terbatas pada pembelajaran teknologi informasi dan komputer saja. Selain itu, penggunaan internet bagi siswa lebih banyak digunakan untuk bermain *facebook*, *twitter*, *game online*, dan *browsing* hal-hal yang tidak perlu” (Irwan Jas dkk, 2012).

Website merupakan kependekan dari *wewebsite* yang mempunyai potensi dikembangkan sebagai media pembelajaran (Gomes, 2015). Dengan dikembangkannya media pembelajaran *website*, diharapkan akan memberikan peluang agar kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan *web-based training* (WBT) atau sering disebut *web based education* (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Pembelajaran berbasis media *website* merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Hal ini didukung oleh Asyhari (2017:24) yang menegaskan bahwa:

Telah dikembangkan WEC yang memungkinkan terjadinya komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa baik secara individu maupun kelompok, dan menjadi sebuah alternatif belajar secara *online* yang setelah divalidasi oleh ahli de-sain instruksional,

ahli media pembelajaran, dan ahli *website designer*, didapatkan nilai dengan kriteria “sangat baik” pada WEC serta memperoleh nilai dengan kriteria “sangat baik” setelah dilakukan uji coba terbatas (N=15) dan uji coba diperluas (N=90) dalam hal kemenarikan desain dan kemudahan penggunaan produk awal dan produk akhir dari WEC yang dikembangkan.

Pengembangan media interaktif dengan *website* ini juga didasari oleh maraknya program gerakan literasi yang sedang digalakkan pemerintah. Dalam hal ini yang menjadi patokan untuk mengembangkan media interaktif *website* adalah gerakan literasi informasi. Interaktif dapat dilakukan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dukungan fasilitas infrastruktur, jaringan komputer sekolah, dan kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan komputer diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi teks eksplanasi lebih dalam lagi. *Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan akses data berupa dokumen dalam lingkup lokal dan global. Data pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna dapat berpindah dari satu halaman (*page*) ke halaman lainnya (*hyper text*).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menuntut guru untuk menemukan hal-hal baru terhadap kegiatan yang dapat mempengaruhi perilaku siswa. Dalam hal penggunaan media online, guru harus mampu mengubah kebiasaan-kebiasaan siswa yang bersifat negatif menjadi hal yang positif. Media pembelajaran berbasis *website* ini akan dikembangkan dengan ruang lingkup mikro. Pengembangan media pembelajaran *website* ini dirancang menjadi sebuah *website* tertutup, karena yang menjadi

anggota dari *website* ini hanyalah siswa yang akan menjadi objek penelitian dan 2 orang guru Bahasa Indonesia. *Website* ini akan dirancang dengan menggunakan sistem *login (webnet)* yang menggunakan nama pengguna (*username*) dan kata kunci (*password*). *Website* ini akan didesain sedemikian rupa sehingga menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berbasis *website* ini juga akan dikembangkan secara interaktif untuk menyediakan kesempatan bagi siswa yang belum sempat berdiskusi di ruang kelas. Media pembelajaran berbasis *website* ini juga akan menyediakan forum diskusi didalamnya untuk memberi kesempatan kepada siswa yang masih kurang paham pada materi. Karena pada kenyataan dilapangan, alokasi waktu pembelajaran di kelas masih cenderung kurang panjang. Dapat dilihat dari materi pembelajaran yang selama ini dipelajari siswa. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* juga diharapkan akan membantu guru untuk mengefektifkan waktu pembelajaran.

Teks eksplanasi merupakan teks yang menerangkan atau menjelaskan proses dari suatu gejala alam maupun sosiokultural. Pembelajaran teks eksplanasi akan memberikan pengetahuan mengenai sebuah proses yang bermula dari sebab dan akibat berdasarkan sebab-sebab tersebut. Teks eksplanasi memiliki tujuan untuk menjelaskan proses pembentukan atau kegiatan yang terkait dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, atau budaya. Dalam pembelajaran teks eksplanasi di kelas, siswa diharapkan untuk dapat mengidentifikasi, mengkonstruksi, menganalisis dan memproduksi teks eksplanasi dengan benar sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi tersebut. Dalam pembelajaran teks eksplanasi ini, siswa juga diharapkan untuk

lebih menggali informasi yang baru untuk dapat memproduksi atau menulis teks eksplanasi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks tersebut. Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran teks eksplanasi di kelas belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran teks eksplanasi di kelas masih berjalan secara konvensional, informasi yang didapat masih menggunakan informasi yang lama dan rata-rata nilai siswa masih kurang dari KBM.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2015), dalam arsitektologi informasi komunikasi penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Melalui Metode Kooperatif Tipe *Picture and Picture* pada Siswa SMK” diperoleh banyak kendala yang dialami baik oleh guru maupun siswa dalam hal menulis. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai siswa dalam KD menulis teks eksplanasi. Persentase nilai rata-rata keterampilan menulis teks eksplanasi siswa yang dibawah KKM (75) terbilang masih tinggi. Siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 atau tidak tuntas ada 28 siswa dengan persentase 84,84%. Nilai rata-rata menulis teks eksplanasi siswa secara keseluruhan adalah 51,06 dengan ketuntasan klasikal 15,15%.

Terkait dengan materi teks eksplanasi yang terdapat dalam buku siswa, peneliti menelusuri lebih lanjut dan menganalisis isi materi teks eksplanasi dalam buku siswa yang berjudul “Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik” diperoleh hasil bahwa terdapat delapan teks eksplanasi yang berjudul 1) Siklus Hidrologi, 2) Banjir, 3) Kekeringan, 4) Penyebab Tanah Longsor, 5) Erosi, 6)

Ratusan Warga di Malang Berebut Air Bersih, 7) Lumpur Lapindo dan 8) Faktor Penyebab Perubahan Sosial. Delapan teks tersebut bertujuan agar siswa dapat memahami berbagai kejadian yang ada di Indonesia yang pada umumnya di pulau Jawa. Hal ini tentunya baik untuk menambah wawasan pengetahuan siswa terkait kejadian-kejadian alam dan sosial yang terjadi di Indonesia, namun hal tersebut juga menjadi tidak relevan jika ditinjau dari kebutuhan siswa yang tinggal di daerah dalam menunjang pemahaman mengenai permasalahan alam dan sosial di daerahnya. Oleh karena itu, agar sumber belajar dapat mudah dipahami berdasarkan dengan konteks yang ada di lingkungannya, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa, hal itu dirasakan oleh siswa kelas X SMA Letjen Haryono M.T. yang menempuh KKM 75. Menurut keterangan beberapa siswa dari sekolah tersebut, mereka masih merasa sulit dalam memahami teks eksplanasi yang ada pada buku siswa, penjelasan mengenai bagaimana menulis teks eksplanasi juga tidak diarahkan dalam suatu konsep untuk menulis.

Hal ini juga tidak lepas dari siswa yang sudah terpengaruh oleh dunia maya, sehingga menimbulkan hal-hal yang negatif seperti, malas belajar, malas membaca buku siswa menganggap membaca buku itu adalah hal yang membosankan padahal mereka membuka *facebook* dan bermain *game online* bukanlah hal yang merugikan, siswa semakin lamban belajar, nilai rata-rata yang diperoleh menurun setiap semesternya, dan masih banyak lagi permasalahan di setiap jenjang pendidikan. Beranjak ke tingkat SMA, MA atau SMK ternyata proses pembelajaran bahasa Indonesia masih juga tidak sesuai dengan harapan.

Untuk tingkat SMA antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang dari rata-tata. Siswa SMA masih menganggap pelajaran bahasa Indonesia ini sebagai pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan membantu siswa untuk mempermudah melakukan akses materi, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Teks Eksplanasi untuk Siswa Kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.*

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat ditarik beberapa identifikasi masalah berikut ini:

- a. Pembelajaran masih terpaku pada proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif.
- c. Guru belum pernah membuat media pembelajaran berbasis online pada materi teks eksplanasi.
- d. Ketersediaan laboratorium komputer yang dilengkapi koneksi internet yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran IT saja.
- e. Penggunaan media jejaring online oleh siswa belum terarah pada dunia pendidikan.

- f. Pembelajaran teks eksplanasi masih kurang dipahami siswa.
- g. Belum tersedianya pembelajaran yang interaktif di kelas.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, masalah penelitian ini dibatasi pada. Pengembangan media interaktif website pada materi pembelajaran :KD 3.3 Mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks ekplanasi lisan dan tulis dan KD 4.3 Mengkonstruksi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis. Untuk kelas XI SMA

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif *website* pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.?
3. Bagaimana hasil uji coba lapangan dan efektivitas media interaktif *website* pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa SMA kelas XI.
2. Untuk mengetahui efektivitas media interaktif *website* pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.
3. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Letjen Haryono M.T.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1. Mamfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media interaktif terhadap materi teks eksplanasi serta dapat menjadi rujukan teoretis apabila melakukan penelitian lanjutan yang sejenis guna meningkatkan proses pembelajaran pada teks eksplanasi.

2. Mamfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Memperluas pengetahuan tentang teks eksplanasi yang dikembangkan dengan media interaktif terhadap siswa serta pengaruhnya terhadap

materi teks eksplanasi siswa, dan menjadi pengalaman yang cukup berharga bagi peneliti dan hasilnya dapat dimanfaatkan dalam usaha meningkatkan materi teks eksplanasi siswa pada waktu yang akan datang.

2. Bagi siswa

Menambah pemahaman tentang proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi teks eksplanasi, meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran teks eksplanasi sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi, dan menjadi aktif dalam pembelajaran, karena pada dasarnya media pembelajaran interaktif dikembangkan untuk menuntut siswa lebih kreatif dan berpikir secara logis.

3. Bagi guru

Meningkatkan kemampuan guru dan memfasilitasi guru pada materi teks eksplanasi, dan menjadi masukan dalam membandingkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang lebih berpengaruh dan efektif digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.