

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses individu memperoleh perubahan tingkah laku secara progresif melalui proses latihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Slameto (2015:2) menyatakan bahwa belajar ialah upaya mendapatkan ilmu, menanamkan konsep dan keterampilan, membentuk sikap dan nilai-nilai positif dalam diri seseorang sebagai hasil yang dilakukan secara sadar dan berulang-ulang. Berbicara belajar maka orientasi pertama dan yang menjadi sorotan utama tertuju pada mutu pendidikan dan peserta didik. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran dapat terlihat dari kualitas peserta didik sebagai keluaran (*output*) dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai hasil dari tujuan pembelajaran haruslah ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diharapkan pendidik. Sebagai pengajar, guru harus mampu memotivasi siswa menjadi kreatif dan selalu berinovasi dengan cara menyediakan media belajar bagi siswa, yang juga dapat membantunya dalam proses penyampaian materi. Harmer (2014:30) menyatakan bahwa memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan atau topik yang diajarkan kepada peserta didik akan membuat kegiatan pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran seharusnya mendapat perhatian juga dilaksanakan guru sebagai fasilitator bagi siswa. Hal ini jelas diperlukan apalagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena kebanyakan siswa cenderung cepat

bosan dan kurang berminat. Padahal, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran berbasis teks yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik lebih kreatif, kritis dan inovatif, materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks lebih relevan dengan karakteristik kurikulum 2013 yang menetapkan capaian kompetensi peserta didik yang mencakup tiga sistem pendidikan yaitu sikap, pengetahuan, keterampilan, dan mengantarkan peserta didik berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan santun dalam berbahasa (Widaningsih 2019: 61).

Imran (2014:56) mengungkapkan bahwa lima hal berikut akan terjadi ketika seorang pendidik unggul dalam hal memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat dan sesuai dengan apa yang perlu dipelajari oleh siswa, yakni; (1) pengalaman pendidikan berjalan seperti yang diharapkan; (2) siswa secara efektif memahami materi atau isi pembelajaran; (3) siswa bersifat adaptif dalam situasi belajar yang berbeda; (4) tercapainya hasil belajar sesuai rencana dan yang diharapkan; dan (5) meningkatnya minat dan semangat belajar siswa. Maka dari itu, pendidik harus benar-benar menyadari pentingnya penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran.

Persoalan pembelajaran di dunia pendidikan saat ini adalah kurangnya inovasi metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Berdasarkan data awal yang dikumpulkan pada 23 Juli 2022 di SMA Methodist-7 Medan yang dilakukan melalui pengamatan dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, ditemukan bahwa guru masih menerapkan model ekspositori dan hanya mengandalkan buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Ibu Yosephine

Hutapea, S.Pd., guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Methodist-7 Medan menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media sederhana yakni buku teks siswa, sehingga proses pembelajaran hanya terpaku pada guru. Metode konvensional yang hanya berfokus pada buku teks ini menyebabkan siswa merasa pembelajaran di kelas adalah sebuah hal yang membosankan, sejalan dengan pernyataan oleh beberapa siswa kelas XI SMA Methodist-7 Medan ketika diwawancara. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa memerlukan pengembangan media pembelajaran dengan gaya baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat membantu guru mengembangkan suatu media yang bervariasi. Tersedianya perangkat lunak yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar, menjadi hal yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media berbasis teknologi. Dengan dikembangkannya media pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi nanti bukan hanya sekedar meringankan tugas guru dengan anggapan bahwa guru tidak melakukan apa-apa lagi dalam proses pembelajaran, melainkan menjadi suatu hal yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan media yang tidak biasa. Pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar maupun media belajar adalah salah satu cara yang diharap lebih efektif untuk menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan berarti menggantikan posisi guru sebagai pengajar, tetapi lebih memanfaatkan kemajuan zaman dalam memenuhi kebutuhan dan mengembangkan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media penyampaian materi kepada siswa, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa melalui media yang tidak biasa. Hadirnya sarana belajar yang variatif juga berkontribusi meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan teknologi. Guru juga harus mampu memilih media dan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik teori atau materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam proses pendidikan—fisik dan tidak berwujud—yang memungkinkan guru lebih mudah menyampaikan informasi kepada siswa agar target yang direncanakan sebelumnya dapat tercapai dengan maksimal (Tafonao, 2018: 105). Pemilihan media pembelajaran secara efektif kerap mampu mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengenali dan mengerti topik pelajaran yang disampaikan. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih bersifat satu arah, guru masih mendominasi dan menjadi pusat dalam proses pembelajaran.

Salah satu materi pada buku pelajaran bahasa Indonesia kelas XI kurikulum 2013 edisi revisi 2017 ialah materi teks prosedur yang terdapat pada KD 4.2, berisi mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan

hasil analisis terhadap isi struktur dan kebahasaan. Teks prosedur ialah teks yang memuat petunjuk/ langkah-langkah/ cara-cara untuk melakukan sesuatu atau untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Mahsun (2014:30) teks prosedur ialah teks yang digunakan untuk memberi petunjuk atau mengarahkan melakukan aktivitas tertentu, menggunakan alat, atau mencapai tujuan yang telah ditentukan. Teks prosedur merupakan teks pertama dalam pembelajaran di kelas XI. Dalam menulis teks prosedur, siswa harus mampu berkreasi dan menuangkan wawasannya melalui tahapan-tahapan yang utuh dan saling berkaitan, berdasarkan data yang telah mereka kumpulkan. Dari empat keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan dengan tingkat kesulitan paling tinggi. Dari aktivitas menulis teks prosedur tersebut, siswa juga dituntut memiliki banyak kosakata dan keahlian dalam penggunaan berbagai kata. Namun, pendekatan guru dalam mengajar teks prosedur masih tradisional, menggunakan teknik ceramah dan penugasan dengan media pembelajaran seadanya. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran teks prosedur adalah hal yang membosankan bagi siswa. Itu sebabnya diperlukan upaya untuk meningkatkan juga menarik perhatian siswa, serta memudahkan siswa dalam melatih kemampuannya menulis teks prosedur, yakni dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dari permasalahan tersebut, penulis berinisiatif membuat media poster pada materi teks prosedur.

Poster merupakan salah satu media praktis dan kreatif yang dapat dibawa ke mana saja dan ditempel di mana saja. Menurut Siswanto (2021:2) pada jurnalnya, media poster mampu menstimulus keaktifan peserta didik di

kelas, membantu siswa memahami materi pelajaran yang sedang dibahas, serta mengurangi verbalitas materi yang disampaikan, jadi waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar lebih efisien. Materi dalam media poster disajikan secara singkat, berasal dari berbagai sumber literatur, dan disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran tertentu. Di dalamnya berpadu ilustrasi, gambar, warna, dan kata-kata yang menarik perhatian dan membuat siswa tidak merasa bosan ketika membacanya.

Untuk membuat media poster dibutuhkan alat berupa perangkat lunak (*software*) yang dapat memberi bantuan dan memudahkan guru dalam membuatnya. Seiring kemajuan teknologi saat ini, tersedia beragam aplikasi yang menyediakan fitur-fitur lengkap dalam merancang dan menciptakan media penyampaian materi yang lebih interaktif. *Adobe Spark Post* adalah salah satu perangkat yang dapat digunakan. Melalui perangkat lunak ini, kita dapat merancang berbagai desain kreatif, seperti undangan, selebaran, *handout*, brosur, spanduk, dan poster secara *online*. Dengan demikian, hal ini dapat menjadi jawaban atas masalah yang dihadapi guru dan siswa agar kegiatan belajar tidak monoton dan disenangi oleh siswa.

Media poster dapat memberikan pengaruh yang sangat positif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar, hal ini diungkapkan oleh Siswanto (2001) pada penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media E-poster Berbasis Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi*”. Hasil penelitian

ini menunjukkan persentase kelayakan oleh validator materi adalah 86,6% dengan kategori sangat baik, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli media sebesar 88,3% juga dikategorikan sangat baik. Respon guru dan peserta didik juga sangat baik, mencapai 84,6% dengan hasil uji coba mencapai 91,3%. Ini menunjukkan bahwa produk penelitian dinyatakan efisien dan memberi pengaruh positif untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Penelitian yang dilakukan oleh Indriyani (2018) pada judul penelitiannya "*Pengembangan Media Poster sebagai Bahan Ajar dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*" juga menyatakan hal yang serupa, dengan persentase penilaian 83,12% (sangat layak) oleh validator materi, 76,25% (sangat layak) dari validator media, 75% (layak) oleh ahli bahasa. Sementara persentase validasi guru sebesar 82,58% (sangat layak), hasil uji coba pada skala kecil 85%, dan hasil uji coba lapangan 86%, seluruhnya kategori sangat layak. Selain itu, penelitian relevan juga dilakukan oleh Septifanny dan Agus (2018) pada judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Sensor dan Akuator Kelas XI TEI SMK Negeri 1 Labang Bangkalan*" yang menghasilkan validasi media sebesar 80% dengan kategori baik, validasi materi sebesar 84% dikategorikan sangat baik, dan respon siswa sebesar 78% dengan kategori baik. Maka dapat disimpulkan media poster praktis dan efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Mempertimbangkan pentingnya media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, serta kemajuan teknologi yang sangat cepat, dibutuhkan adanya upaya untuk menciptakan dan

mengembangkan media penyampaian materi dengan cara yang kreatif. Oleh karena itu, penulis termotivasi dan menganggap penting untuk melakukan pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi mutakhir agar pembelajaran tidak monoton, menjenuhkan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa mempelajari materi terkait, yakni melalui pengembangan media berbentuk poster. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi *Adobe Spark Post* pada Materi Teks Prosedur Kelas XI”**. Penulis berharap pengembangan media poster ini dapat membantu peserta didik lebih aktif belajar dan memiliki ketertarikan atau semangat dalam memahami pelajaran teks prosedur di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas, masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
2. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah masih kurang bervariasi.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran.
4. Pembelajaran pada materi teks prosedur mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMA Methodist-7 Medan belum pernah menggunakan media poster.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, dapat terlihat bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih sederhana dan kurang bervariasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan pengembangan media poster yang dilakukan sampai tahap uji coba di SMA Methodist-7 Medan guna meningkatkan minat belajar siswa. Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta kemampuan penulis yang terbatas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada satu masalah. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media poster berbantuan Aplikasi *Adobe Spark Post* pada kelas XI dengan materi teks prosedur KD 4.2 di SMA Methodist-7 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media poster berbantuan aplikasi *Adobe Spark Post* pada materi teks prosedur kelas XI di SMA Methodist-7 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media poster berbantuan aplikasi *Adobe Spark Post* pada materi teks prosedur kelas XI di SMA Methodist-7 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, penelitian ini akan berusaha untuk mencapai tujuan berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media poster berbantuan aplikasi *Adobe Spark Post* pada materi teks prosedur di kelas XI SMA Methodist-7 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan poster yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi teks prosedur di kelas XI SMA Methodist-7 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut, dan diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

1. Manfaat Teoretis

Materi media spanduk yang disampaikan oleh para pengamat diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam peningkatan bidang ujian materi teks prosedur. Efek samping dari penelitian ini seharusnya menambah bekerja pada sifat pembelajaran.

Perkembangan pendidikan Indonesia, khususnya tumbuhnya bidang penelitian materi teks prosedur ini diharapkan dapat memberi pengaruh melalui produk media poster yang dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan bahwa temuan studi ini akan membantu meningkatkan kualitas pengajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada teks prosedur melalui pengembangan media poster.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat memberi pengetahuan, pengalaman, dan motivasi berkreasi dalam mengembangkan media yang inovatif dan interaktif dengan berbantuan aplikasi *Adobe Spark Post*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengembangan media berbentuk poster.