

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sesuai Peraturan Pemerintah (PP) no. 21 tahun 2020 Pemerintah pada masa pandemi menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) dan *Work From Home* (WFH) dalam upaya agar masyarakat dapat bekerja dari rumah dan tetap aman. Adanya pembatasan interaksi membuat pembelajaran harus dilakukan secara *online*.

Pendapat diatas sesuai dengan pernyataan Silalahi dan Hutauruk, (dalam Lubis, Sari, 2020 : 3621) “Tahun 2020 menjadi tahun yang membuat kehidupan manusia di dunia berubah total, munculnya virus corona yang mengguncang dunia dengan cepat menjadi pergolakan global. Sistem interaksi antar manusia menjadi berubah dengan adanya social distancing, perlunya menjaga jarak guna menekan laju penyebaran virus. Semua bidang telah terpengaruh, termasuk pendidikan. Sekolah yang menjadi tempat berkumpulnya masyarakat mau tidak mau menjadi wilayah yang terkena dampak parah harus beradaptasi dengan pandemi ini. Pola pengajaran di kelas juga mengikuti anjuran pemerintah yang harus dihilangkan. Sedangkan materinya belum atau tidak bisa diselesaikan jika sekolah ditutup. Pembelajaran jarak jauh atau online dapat menjadi solusi agar pembahasan materi terus berlanjut bahkan dengan online.”. Menanggapi permasalahan tersebut Kemendikbud juga menghadirkan sejumlah inisiatif seperti penyiaran program Belajar dari Rumah (BDR), pemerintah menciptakan portal Rumah Belajar sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 selaku sarana yang dapat dimanfaatkan siswa dan guru secara gratis. Kemendikbud juga telah menyusun

modul sederhana sesuai kurikulum dalam situasi darurat yang dapat didownload langsung pada *psma.kemdikbud.go.id*.

Berdasarkan berbagai manfaat yang telah disediakan sangat disayangkan belum tersedia media pembelajaran interaktif yang disediakan mata pelajaran bahasa Indonesia terkhususnya dalam materi teks eksposisi. Padahal penggunaan media interaktif berbasis multiliterasi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran dalam realisasi kurikulum K 13 di era revolusi industri 4.0 untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran berbasis multiliterasi merupakan salah satu desain pembelajaran yang digunakan dalam konteks K 13. Konsep multiliterasi dirancang untuk menjawab kebutuhan keterampilan yang diperlukan di abad 21. Pembelajaran multiliterasi didesain untuk mampu menghubungkan 4 keterampilan multiliterasi (membaca, menulis, berbahasa lisan, dan ber IT) dengan 10 kompetensi belajar secara khusus abad ke 21. Kesepuluh kompetensi tersebut Binkley, dkk, dalam Abidin, (2015 :229) yakni : (1) kreativitas dan inovasi, (2) berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan, (3) metakognisi, (4) komunikasi, (5) kolaborasi, (6) literasi informasi, (7) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (8) sikap berkewarganegaraan, (9) berkehidupan dan berkarier, dan (10) tanggung jawab personal dan sosial, termasuk kesadaran atas kompetensi dan budaya.

Mendukung sistem pembelajaran abad 21 haruslah didukung media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi bertujuan membangkitkan, peroleh pemahaman, keterampilan dan juga peranti yang digunakan untuk menyalurkan berbagai pemahaman. Media berbasis

multiliterasi bersifat multimedia yang mencakup literasi visual, tekstual, performa, seni dan literasi digital. Dengan demikian media pembelajaran multiliterasi bisa berupa teks, gambar, performa/aksi, musik, seni drama, pahatan, internet, dan segala bentuk peranti yang mengandung unsur keliterasian. Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan pembangkit dan pembentuk pemahaman dan keterampilan.

Penelitian Istiqomah (2011), Wirasasmita dan Yupi (2017), Cahyasari (2016), dan Sri Wahyuni (2018) merupakan penelitian sejenis yang membahas pengembangan media pembelajaran interaktif. Lima peneliti tersebut pada intinya menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan efektifitas pada pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi telah menjadi salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran yang seharusnya diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013. Adanya media pembelajaran interaktif membuat siswa dapat lebih terfokus dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa aktif. Media pembelajaran Interaktif berbasis multiliterasi merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar di era digital 4.0. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sejalan dengan Abidin, (2015: 255) media pembelajaran harus secara cermat dipilih guru dengan mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, proses pembelajaran, dan tentu saja kesesuaian dengan karakteristik siswa. selain mempertimbangkan beberapa prasyarat tersebut,

pemilihan media pembelajaran juga didasarkan pada karakteristiknya, yakni media pembelajaran yang praktis, ekonomis, edukatif, fungsional, motivatif dan interaktif.

Media pembelajaran yang dipilih seoptimal mungkin dapat membantu siswa dalam mencapai standar isi dan kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas X khususnya dalam penelitian ini yakni 3.4 Menganalisis struktur, isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), dan kebahasaan teks eksposisi; 4.4 Mengonstruksi teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan.

Pada kenyataan media pembelajaran yang digunakan guru SMA Negeri 1 Salapian saat ini kurang efektif karena memerlukan waktu yang cukup panjang, khususnya pada materi teks eksposisi. Guru terkadang membuat media pembelajaran berupa *powerpoint* yang membutuhkan waktu untuk membuatnya. Pembelajaran dengan metode demontrasi maupun dengan eksperimen, meskipun dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran lebih efektif, namun dalam peraktiknya kurang efektif dikarenakan keterbatasan persediaan media pembelajaran interaktif yang dapat menyimpan data aktivitas belajar siswa jadi siswa hanya melihat guru menjelaskan materi pembelajaran dari *powerpoint*. Hal ini menjadi salah satu penyebab tidak efektifnya proses pembelajaran. Khususnya pelejaran bahasa Indonesia dalam materi teks eksposisi.

SMA Negeri 1 Salapian memiliki standar sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah yakni

bapak Darma rosrizal, Sekolah SMA Negeri 1 Salapian Berdasarkan program resmi Kemendikbud, Belajar dari Rumah (BDR) kini proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan system dalam jaringan (daring) sekarang kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Selain itu sekolah memiliki lab. komputer dan siswa diwajibkan memiliki gawai (*Handphone*) yang dilengkapi dengan koneksi dalam jaringan (daring). Proses pembelajaran peserta didik juga dilakukan secara daring dikarenakan masa pandemi Covid 19 para peserta didik diwajibkan memiliki gawai (*Handphone*) yang sudah terhubung dalam jaringan (daring).

Sarana dan prasarana ini kurang dioptimalkan pendidik dalam pemanfaatannya. Hal ini peneliti temukan pada saat melakukan wawancara dan observasi dengan guru dan siswa di SMA Negeri 1 Salapian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yakni Juni Sagala, guru melakukan proses belajar hanya menggunakan buku/modul dikarenakan guru kebingungan untuk membuat media pembelajaran interaktif, Biasanya membuat media pembelajaran melalui *powerpoint* dan dibutuhkan waktu untuk membuatnya, tetapi dalam proses pembelajaran menjadi kurang aktif. Siswa juga terlihat pasif dan kurang bergairah dalam belajar, sehingga pembelajaran cenderung bersifat kurang interaktif bahkan terkadang harus sedikit dipaksa untuk mengerjakan tugas hingga hasil pembelajaranpun kurang optimal. Setelah pemaparan selesai guru memberikan tugas melalui gawai (*Handphone*) tepatnya aplikasi *whatsapp* dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Padahal sarana yang telah tersedia ini (komputer, gawai (*Handphone*) dengan koneksi *internet* sesungguhnya masih dapat dimaksimalkan penggunaannya. Misalnya melalui penggunaan media

pembelajaran interaktif.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Salapian ada beberapa hal penting yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut Pertama, Kurangnya media pembelajaran di sekolah padahal sekolah memiliki fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak. Kedua, para siswa sering merasa bosan dan malas dengan cara pengajaran yang sama sepanjang waktu sehingga para siswa tidak mau mengerjakan tugas terkadang harus harus memaksa siswa mengerjakan tugas membuat nilai hasil pembelajaran tidak maksimal.

Pembelajaran konvensional membuat sebagian siswa menjadi bosan terutama jika tingkat pengetahuannya tinggi, begitu juga sebaliknya untuk tingkat kemampuan siswa rendah pembelajaran akan terasa menyulitkan. Ketiga media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi belum tersedia. Keempat Keadaan pandemic covid 19 tidak memungkinkan guru untuk membangun relasi langsung dengan siswa dalam pengajaran tatap muka dan harus dilakukan secara online. Kelima, Siswa memiliki kesulitan membedakan teks eksposisi dengan teks eksplanasi. Walaupun demikian, peran guru tetap dibutuhkan di kelas sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

Berdasarkan uraian masalah, maka peneliti mengembangkan sebuah produk pendidikan berbentuk media pembelajaran terkait materi teks eksposisi berbasis multiliterasi kelas X SMA. Media pembelajaran teks eksposisi dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis dan mengembangkan teks eksposisi. Adapun alasan media pembelajaran menggunakan cakupan multiliterasi seperti teks dalam konteks berinteraksi,

menginterpretasi atau menganalisis, dan menulis dalam pengembangan produk adalah mempermudah dan memecahkan permasalahan siswa dalam menulis teks eksposisi dengan cara memahami bukan menghafal.

Empat cakupan multiliterasi tersebut, maka dihasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk menulis teks eksposisi yang berkualitas agar siswa lebih efektif dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran ini peneliti buat sendiri sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Belum adanya pengembangan materi pembelajaran mengembangkan teks eksposisi terkait dengan kegiatan pendidikan terkini yakni multiliterasi. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi terhadap kemampuan mengembangkan teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Motivasi siswa terhadap menulis masih rendah, siswa sering merasa bosan dengan cara pengajaran yang sama sepanjang waktu sehingga para siswa tidak mau mengerjakan tugas terkadang harus guru harus memaksa siswa mengerjakan tugas membuat nilai hasil pembelajaran tidak maksimal.
2. Kurangnya media pembelajaran di sekolah padahal sekolah memiliki fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif.

3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis eksposisi.
4. Siswa kesulitan menemukan dan menuangkan ide dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.
5. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Multiliterasi dibangun berdasarkan beberapa jenis literasi. Dalam penelitian ini literasi dasar yang diacu adalah konsep literasi dasar yang digunakan oleh Kemdikbud dalam gerakan literasi nasional ([gln.kemdikbud.go.id](http://gln.kemdikbud.go.id)). Ada enam jenis literasi; literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan kewargaan. Penelitian ini dibatasi pada 3 cakupan literasi yakni literasi baca tulis, literasi digital dan literasi budaya.

2. Batasan pada kompetensi dasar kelas X :

KD : 3.4 Menganalisis struktur, isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), dan kebahasaan teks eksposisi;

KD : 4.4 Mengonstruksi teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan.



#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multiliterasi dalam pembelajaran mengembangkan teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian?
2. Apakah media pembelajaran berbasis multiliterasi layak digunakan dalam pembelajaran mengembangkan teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis multiliterasi efektif digunakan dalam mengembangkan teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multiliterasi teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multiliterasi teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multiliterasi teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Salapian

#### 1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Bagi guru dapat memberikan masukan baru agar pembelajaran yang dilakukan selanjutnya lebih aktif, interaktif dan menyenangkan. Bagi siswa

memberi motivasi kepada siswa agar lebih berminat dan merasa senang dalam belajar, materi dapat dipelajari ulang kapanpun dan dimanapun.

## 2. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan perbandingan media pembelajaran interaktif. Adapun bagi akademisi untuk menambah wawasan dan literatur dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multiliterasi terhadap kemampuan mengembangkan teks eksposisi siswa.

