

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang terjadi antara dua belah pihak yaitu pemelajar dan pembelajar. Pemelajar diartikan sebagai individu yang menerima pembelajaran atau ilmu sedangkan pembelajar ialah seseorang yang berperan untuk membelajarkan atau memberikan ilmu kepada pemelajar. Pembelajaran menurut Fakhurrazi (2018) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari pembelajaran yaitu terjadinya interaksi yang adil antar guru dan siswa, adanya komunikasi timbal balik antara keduanya baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana menurut Harahap (2022) pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir. Komponen dalam pembelajaran harus saling berhubungan dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen pembelajaran menurut Riyana (2011) antara lain tujuan, materi, model, media, dan evaluasi. Pembelajaran akan

berjalan dengan efektif apabila guru mampu mengoptimalkan peran dari seluruh komponen pembelajaran di ruang kelas.

Dari seluruh komponen pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat satu komponen yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu materi pembelajaran. Materi memuat konten maupun isi lengkap terkait topik pembelajaran yang akan dibahas.

Pembelajaran kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pendekatan pembelajaran berbasis teks. Hal ini memungkinkan peserta didik akan dihadapkan pada teks dalam setiap materi yang diberikan. Namun, terdapat problematika yang dihadapi guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis menemukan masalah di lokasi penelitian MTs Al Washliyah 16 Perbaungan yaitu minimnya sumber belajar yang memuat materi untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran. Buku teks yang tersedia jumlahnya sangat terbatas sehingga siswa tidak dapat mempelajari lebih dalam lagi materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Kurangnya inisiatif guru dalam mengembangkan materi ajar juga menjadi salah satu faktor minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya memberikan materi yang sama dengan yang ada pada buku. Buku teks siswa berisi materi yang masih umum sehingga masih perlu dikembangkan untuk menghasilkan kualitas materi yang lebih baik agar diminati siswa.

Penulis juga telah melakukan observasi pada salah satu materi yang terdapat dalam buku teks yang digunakan yaitu teks persuasi tidak disertai dengan ciri-ciri teks yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, contoh-

contoh teks persuasi yang diberikan masih kurang beragam. Hal ini mengakibatkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya masalah pada siswa yaitu kurangnya keingintahuan siswa terhadap materi berbasis teks karena dianggap terlalu membosankan. Hal ini sejalan dengan temuan penulis di MTs Al Washliyah 16 Perbaungan pada kelas VIII yaitu kurangnya antusias dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat materi dijelaskan dan jarang ada siswa yang bertanya saat sesi diskusi.

Selain dari buku siswa, materi pembelajaran juga disampaikan guru melalui media PPT (*Power Point Text*). Dari hasil temuan penulis, materi yang dimuat dalam PPT (*Power Point Text*) juga belum interaktif sehingga belum mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Maulida (2022) bahwa materi ajar teks persuasi yang disampaikan guru hanya berbentuk teks sehingga belum maksimal dan menyebabkan sebagian siswa merasa jenuh. Guru juga perlu mencantumkan gambar, audio, video, dan *hyperlink* untuk meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penelitian lain oleh Bukit (2022) materi ajar harus dimuat dengan se menarik mungkin contohnya dengan menggunakan teknologi agar menghindari kejenuhan oleh siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Kedua hasil penelitian tersebut tentu memperkuat keyakinan penulis untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran di kelas.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan materi pembelajaran salah satunya mengemas materi dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Dalam

dunia pendidikan, Sujoko (2013) mengemukakan bahwa manfaat teknologi dikategorikan dalam empat bagian yaitu 1) sebagai gudang ilmu pengetahuan karena dengan teknologi, semua sumber ilmu bisa didapatkan dengan mudah, 2) sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran, 3) sebagai fasilitas pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, 4) sebagai dukungan teknis dalam mencapai pembelajaran yang efektif dalam skala menengah maupun luas. Dengan demikian, adanya teknologi dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia aplikasi berbasis *website*. Penggunaan aplikasi sebagai sumber belajar masih belum maksimal dilakukan di MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. Salah satu jenis aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran adalah *Google Sites*.

Google Sites merupakan aplikasi yang memuat fitur lengkap untuk mendukung proses pembelajaran. *Google sites* terdiri dari berbagai macam menu untuk menampilkan materi dalam bentuk dokumen, video, audio, gambar, kuis, serta aplikasi pendukung lainnya seperti kalender, lokasi, daftar isi, dll. *Google Sites* dapat memudahkan guru untuk mengemas materi secara lebih kreatif dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Murniasih (2023) dengan judul “Pemanfaatan Media Digital *Google Sites* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Inspiratif”, *Google Sites* membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Langkah yang dilakukan guru dalam menggunakan *Google Sites* adalah dengan menampilkan video melalui laman menu *google sites*. Dalam

berkelompok, siswa mencermati video yang ditayangkan dan menentukan bagian struktur-struktur cerita inspiratif yang terdapat dalam video. Kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lainnya.

Penelitian lain pernah dilakukan oleh Rosiyana (2021) dengan judul “Pemanfaatan Media *Google Sites* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat *google sites* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media *google sites* juga dapat mengembangkan kreativitas siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lebih efektif.

Teks persuasi menurut Kemendikbud (2017) adalah teks yang berisi ajakan dan bujukan. Teks persuasi bertujuan menyampaikan ajakan, arahan, dan bujukan kepada pendengar atau pembaca. Teks persuasi memuat fakta dan pendapat yang bertujuan agar pembaca mengikuti bujukan atau imbauan. Teks persuasi tergolong ke dalam teks yang tidak memiliki objek tertentu sebagai acuan dalam memahami materi tersebut. Dengan demikian, pengembangan materi teks persuasi menggunakan aplikasi *Google Sites* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan materi teks persuasi menggunakan aplikasi pernah dilakukan oleh Anjani (2022) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Persuasi Berbasis *Forms* Aplikasi *Microsoft Office* 365 untuk Siswa Kelas VIII SMP N 2 Nanggulan Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas bahan ajar teks persuasi menggunakan *Forms* Aplikasi *Microsoft Office* 365. Hasil

penelitian menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat layak dengan persentasi sebesar 92%. Uji efektifitas bahan ajar menunjukkan peningkatan rata-rata (Gain) data pretes dan posttest sebesar 0,632 dan tergolong kriteria sedang sehingga bahan ajar teks persuasi berbasis *Forms* Aplikasi *Microsoft Office 365* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain oleh Zulaika (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Pada Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Medan Tahun 2021/2022”. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar modul yang dikembangkan mendapat skor 117 oleh ahli desain, skor 108 dari ahli materi, dan skor 429 dari hasil angket respon siswa. Hal ini menunjukkan modul dinyatakan layak pakai dengan kategori Baik (B).

Berkenaan dengan masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk mengembangkan materi ajar menggunakan aplikasi *Google Sites*. Materi ajar teks persuasi berbentuk aplikasi *google sites* yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi teks persuasi dan membuat proses pembelajaran lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya sumber belajar yang tersedia.
2. Kurangnya inisiatif guru untuk mengembangkan materi ajar.
3. Materi ajar yang tersedia belum memuat materi lengkap terkait teks persuasi.
4. Kurangnya perhatian dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Penggunaan aplikasi dalam mengembangkan materi ajar belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian ini lebih fokus dan terstruktur. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi pada proses **“Pengembangan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Pada Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan ”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Pengembangan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan?
2. Bagaimana bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan?
3. Bagaimana kelayakan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan.
2. Untuk mengetahui bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan *Website Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan.

3. Untuk menganalisis kelayakan Materi Ajar Teks Persuasi Berbantuan Aplikasi *Google Sites* Siswa Kelas VIII MTs Al Washliyah 16 Perbaungan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan materi teks persuasi berbantuan aplikasi *Google Sites* sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks persuasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini yaitu berupa produk materi ajar teks persuasi berbantuan aplikasi *google sites* diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi solusi atas permasalahan kurangnya sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa agar mudah memahami pembelajaran materi teks persuasi.

THE
Character Building
UNIVERSITY