

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia mejadi perhatian lebih bahkan pelajaran Bahasa Indonesia sejajar dan satu tingkat lebih krusial dibandingkan mata pelajaran lainnyaa. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat aspek tersebut, menulis adalah yang paling menantang karena menulis bukan hanya sekadar menyusun kata-kata, tetapi juga mengungkapkan ide dan gagasan secara produktif dan ekspresif untuk menghasilkan tulisan berdasarkan pengembangan ide penulis. Dalam proses menulis, penulis harus mampu memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata dengan baik. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi melalui latihan dan praktik yang intensif dan teratur (Tarigan, 2008: 4).

Berdasarkan uraian di atas, menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang memerlukan perhatian khusus. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis teks deskripsi mencakup kompetensi dasar KD 3.2, yang mengharuskan siswa menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (seperti sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.

Selain itu, kompetensi dasar KD 4.2 mengharuskan siswa menyajikan data, gagasan, dan kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek-objek tersebut secara tertulis dan lisan, dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan yang baik.

Menurut Joharis (2019:147) Dalam penyelenggaraan pendidikan, maka pendidikan harus dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Pemerintah telah mengambil beberapa langkah untuk mencapai tujuan pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah dengan mengoptimalkan pembelajaran melalui berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, memainkan peran krusial dalam pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan. Ini termasuk pengembangan dan pemberdayaan kepala sekolah serta pengawas sekolah.

Pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 682), harus disesuaikan dengan Peraturan Menteri ini paling lambat 3 (tiga) bulan setelah peraturan tersebut diundangkan. Menurut M. Joharis Lubis

(2021:7480) Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilakukan di berbagai bentuk berdasarkan fungsinya dalam pendidikan. Sedangkan menurut Fitri (2022:149) menyatakan bahwa teknologi memiliki pengaruh signifikan dalam kemajuan pendidikan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan di tingkat pendidikan, kemajuan ini seiring dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, kepala sekolah harus berperan aktif dalam mengembangkan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran serta mengkaji situasi dan kondisi siswa dan sekolahnya. Menurut Rusman dkk (2012:170), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas dengan menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Daryanto (2016:106) menjelaskan bahwa media audio-visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Berdasarkan pendapat tersebut, media audio-visual dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran sesuai dengan hakikatnya sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. M. Joharis Lubis (2020:3620) menambahkan bahwa dari segi konten, materi pembelajaran dapat dibuat sangat fleksibel, mulai dari berbasis teks hingga yang penuh dengan multimedia. Oleh

karena proses pembelajaran adalah proses komunikasi, media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis pada saat pelaksanaan PLP II dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Swata Jambi Medan yaitu Ibu Nisa Nasution diperoleh informasi bahwasanya terdapat masalah yang dihadapi siswa dalam keterampilan menulis, salah satunya ialah keterampilan menulis teks deskripsi. Kualitas hasil belajar siswa pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa tergolong masih relatif rendah, hal ini terbukti dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Dapat dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) pada semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.

Masalah tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, siswa beranggapan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi tidak menarik sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Kedua, kekurangan kosa kata merupakan salah satu masalah siswa kesulitan menemukan kata-kata yang tepat untuk menggambarkan objek atau situasi yang mereka deskripsikan. Ketiga, keterbatasan dalam menggunakan pancaindra. Deskripsi yang kuat seringkali melibatkan penggunaan pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, rasa), dan siswa mungkin kesulitan menggambarkan pengalaman sensorik dengan jelas. Selain itu, peserta didik cenderung cepat jenuh di dalam pembelajaran karena berdasarkan hasil observasi penulis, guru cenderung terfokus pada penggunaan buku teks dan tampilan PPT yang kurang menarik, sehingga peserta didik kurang aktif yang mempengaruhi hasil akhir dari kegiatan

pembelajaran. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan beberapa masalah-masalah yang terjadi, perlu dibuat suatu inovasi pembelajaran baru di SMP Swasta Jambi Medan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin maju.

Biteable adalah sebuah platform pembuatan video online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan video presentasi dengan mudah tanpa memerlukan pengalaman desain atau editing video yang kompleks. *Biteable* menawarkan berbagai template video yang mencakup berbagai genre, mulai dari iklan, presentasi, video media sosial, hingga video animasi. Pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan tujuan video mereka dan kemudian menyesuaikannya dengan konten khusus. *Biteable* menyediakan perpustakaan konten yang mencakup klip video, gambar, dan musik yang dapat digunakan dalam video Anda. Ini memudahkan pengguna untuk menambahkan elemen-elemen visual dan audio ke video mereka tanpa harus mencari sumber eksternal. *Biteable* juga menyediakan berbagai pilihan animasi, termasuk animasi teks dan elemen grafis, yang dapat digunakan untuk membuat video lebih menarik. Media *Biteable* Apps ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi karena media *Biteable* Apps merupakan audio visual gerak yang dapat memberikan peluang pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dan interaktif serta dapat meningkatkan berbagai kemahiran dan pencapaian dalam kalangan pelajar dalam menyalurkan pesan,

serta dapat merangsang pikiran, dan perasaan siswa terutama dalam mengasah ketrampilan menulis teks deskripsi.

Penelitian terdahulu yang memiliki konsep serupa adalah penelitian dari Jafrisal yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Biteable Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 SMA 11 Kota Jambi"*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Biteable mendapat respons yang positif dari siswa, sehingga media pembelajaran ini dinyatakan menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis kemenarikan media melalui angket respon siswa menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil, angket memperoleh persentase 88,3% dengan interpretasi "sangat menarik". Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, angket memperoleh persentase 92,06% dengan interpretasi "sangat menarik".

Analisis keefektifan produk melalui kegiatan pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 49,05% pada pertemuan pertama dan 37,50% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Biteable terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Biteable Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Swasta Jambi Medan."*

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi tidak menarik sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.
2. Kekurangan kosa kata merupakan salah satu masalah siswa kesulitan menemukan kata-kata yang tepat untuk menggambarkan objek atau situasi yang mereka deskripsikan.
3. Keterbatasan dalam menggunakan pancaindra. Deskripsi yang kuat seringkali melibatkan penggunaan panca indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, rasa). Siswa kesulitan dalam menggambarkan pengalaman sensorik dengan jelas.
4. Peserta didik cenderung cepat jenuh di dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dan tentu mempengaruhi hasil akhir dari kegiatan pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini membatasi masalah dengan memfokuskan permasalahan pada ruang lingkup yang lebih terarah, terfokus, dan tepat tujuan. Titik fokus masalah dalam penelitian ini adalah perbandingan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi tahun pembelajaran 2023/2024 sebelum dan sesudah menggunakan media Biteable.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan sebelum menggunakan media *Biteable*?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan setelah menggunakan media *Biteable*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Biteable* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelasVII SMP Swasta Jambi Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan sebelum menggunakan media *Biteable*.
2. Untuk menganalisis keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan setelah menggunakan media *Biteable*.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Biteable* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelasVII SMP Swasta Jambi Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi akademisi dan lembaga pendidikan tentang pengaruh penggunaan media Biteable terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas.

1.6.2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan langsung di lapangan tentang pengaruh penggunaan media Biteable terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Swasta Jambi Medan. Hasil penelitian ini juga akan menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

b) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat menggunakan media Biteable sebagai alat pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

c) Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dengan memancing dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Diharapkan bahwa penggunaan media Biteable dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga prestasi siswa secara keseluruhan dapat meningkat.

