

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah pada tahun 2013 dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melakukan suatu hajatan besar dalam ikhtiar mencerdaskan siswa dengan mengembangkan kurikulum. Pengembangan kurikulum 2013 dilaksanakan dalam satu rangkaian pengembangan 8 standar yang terkait dengan reformasi bidang pendidikan, yaitu empat standar yang menjadi substansi kurikulum itu sendiri, yaitu Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses (Pembelajaran), Standar Penilaian, dan empat standar lainnya yang berada di luar kurikulum.

Keistimewaan dalam kurikulum 2013 adalah menempatkan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan (Nuh, 2013:3). Paradigma pembelajaran pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks. Perancangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks akan memberi ruang pada peserta didik untuk mengembangkan berbagai jenis struktur berpikir. Semakin banyak jenis teks yang dikuasai, maka semakin banyak struktur berpikir yang dikuasai peserta didik (Mahsun 2014:95).

Sesuai dengan kurikulum 2013, siswa kelas VIII SMP/MTs diharapkan dapat mencapai mutu pendidikan yang lebih baik. Kurikulum 2013 memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Dari beberapa kompetensi inti yang dijabarkan ke dalam beberapa kompetensi dasar dalam berbahasa, salah satunya yaitu kompetensi menyusun dan menulis teks eksposisi.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas VIII dalam kurikulum 2013 adalah memproduksi teks eksposisi secara tertulis yang ada pada KD 4.6: Menyajikan gagasan dan pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan). KD 4.6 yang mengacu pada keterampilan berhubungan dengan KD 3.6 yang mengacu pada pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa dan sastra Indonesia kelas VIII MTsN 1 Model Medan, KD 3.6 sudah diajarkan tetapi dalam penerapan metode pembelajaran dan media yang dipakai masih memerlukan pengembangan lebih lanjut lagi dengan menyesuaikan paradigma pendidikan sesuai dengan kebutuhan zamannya.

Siswa dalam hal ini juga masih mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang bersifat konvensional kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingkat pemahaman dan motivasi siswa yang rendah terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa sulit menuangkan gagasannya ke dalam tulisan.

Hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia, Ibu Syochrida, S.Pd menyatakan bahwa menulis teks eksposisi kelas VIII masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan buku cetak (buku teks)

yang diterbitkan oleh kemendikbud dan hanya sesekali menggunakan bahan/media *power point*. Guru juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa sering tertukar menempatkan urutan bagian teks berdasarkan struktur kemudian siswa sulit mencari ide dalam membuat teks eksposisi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik atau guru. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam pembelajaran, salah satu inovasi pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Banyaknya guru yang menguasai materi pelajaran sebagian besar belum mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Perlu kemampuan khusus yang harus dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran bisa berupa media hasil teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer maupun gabungan dari teknologi cetak dan komputer.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2016:6) media pembelajaran sebagai (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar; (2) pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; (7) sikap

positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; (8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media pembelajaran memiliki peran penting yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif atau yang sering disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan piranti atau media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, video, dll dalam suatu produk koheren sehingga menciptakan interaksi pengguna dengan lingkungan pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar.

Berangkat dari fakta tersebut, peneliti akan menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar siswa yang memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa. Hal tersebut diperkuat oleh (Yunus, 2014:32) mengatakan, “Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, mendorong kita supaya memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar.

Ketetapan pemerintah dalam kurikulum 2013 menghendaki pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dapat terlaksana jika pembelajaran dilengkapi dengan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukungnya.

Pembelajaran multimedia interaktif merupakan penggunaan gabungan beberapa media yang menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Hal ini dibuktikan oleh Dongson (2005) dalam jurnalnya berjudul "*The American Journal of Distance Education*" menyatakan bahwa:

Three types of interaction in learning" learner instructor, learner and learner-content. In learner-intraction is a major factor accounting for cognitive learning. Learner-learner interaction fosters colloborative learning. Learner content interaction refers of any interactive activities between the learner and instructional cintint online learning envivorment".

Dongson menyatakan tiga macam interaksi dalam pembelajaran yaitu siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-materi pelajaran. Interaksi antar siswa dengan guru mendukung dalam pembelajaran yang bersifat kognitif. Interaksi siswa dengan siswa membantu pembelajaran kolaboratif interaksi.

Penelitian mengenai multimedia interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya oleh Rizqi Amrulloh dkk (2013:135) dalam jurnalnya menyatakan bahwa kelayakan multimedia interaktif ditinjau dari dua aspek yaitu kelayakan materi yang meliputi kesesuaian isi media dengan konsep mutasi, dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelayakan media meliputi format media. Kualitas media dan kesesuaian konsep. Hasil telaah kelayakan materi oleh ahli materi diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif memperoleh persentase 89,9 %

masuk dalam kategori layak. Sedangkan berdasarkan aspek kesesuaian isi media konsep mutasi memperoleh rata-rata persentasi 88,28% masuk dalam kategori layak dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran memperoleh persentase 92,5% masuk dalam kategori layak.

Merujuk dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dapat mempermudah guru dan siswa proses belajar mengajar. Proses pembelajaran akan menarik minat siswa jika ada keterpaduan yang sesuai pembelajaran dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga materi pembelajaran yang diajarkan tidak hilang begitu saja seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang baru dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Menyadari pentingnya keterpaduan antara materi pembelajaran menulis teks eksposisi dan model pembelajaran, guru dituntut untuk mengupayakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi siswa dalam menulis teks eksposisi. Salah satu model pembelajaran yang diduga akan sejalan dengan harapan kurikulum pada saat ini adalah model pembelajaran *project based learning*. Sepadan dengan pendapat Komang (2014:3) menyatakan bahwa “pendekatan saintifik pengarah pada kurikulum 2013 yang mendorong siswa berpikir kritis, juga mendorong siswa menjadi proaktif. Salah satu model pembelajaran pendekatan saintifik, yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks eksposisi ialah pembelajaran *project based learning*.

Model *Project based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membenturkan siswa kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam

belajar. Peranan guru sangat penting dalam memberikan stimulus-stimulus agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, menemukan pemahamannya sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya secara kolaboratif, Wajdi (2017:85). Model project based learning digunakan karena memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Sepadan dengan penelitian Komang (2014:3) menyatakan bahwa “apabila guru memberikan banyak proyek (tugas) pembelajaran menulis teks eksposisi akan lebih kreatif dan aktif.”

Guttekin (dalam Ergul 2014:537) menyebutkan bahwa dalam project based learning siswa membangun dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan kreativitas mereka, lebih memilih untuk memecahkan masalah dan kehidupan dibawa ke kelas. Singkatnya, pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan yang didasarkan pada siswa yang bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil dengan tujuan menghasilkan produk.

Penelitian pengembangan pembelajaran teks ekposisi berbasis multimedia interaktif dengan penerapan model project based learning ini dirancang agar proses pembelajaran yang dihasilkan valid digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Penelitian ini diawali dengan mengkaji analisis kebutuhan subjek penelitian kemudian akan digunakan dalam pengembangan materi ajar teks ekposisi berbasis multimedia interaktif dengan model project based learning dalam pelajaran bahasa Indonesia. Media digital yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran menulis teks eksposisi. Selanjutnya, dapat membantu siswa meraih kembali semangat dan prestasi dalam menulis teks eksposisi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Menulis Teks Eksposisi dengan Penerapan Project Based Learning pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Model Medan.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Indonesia masih berpusat pada guru.
2. Guru memerlukan media pembelajaran yang variatif untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa pada pembelajaran teks eksposisi
3. Partisipasi siswa yang kurang begitu aktif dan tampak kesulitan mengikuti pembelajaran menulis teks eksposisi
4. Siswa sulit dalam menentukan topik menulis teks eksposisi.
5. Siswa kesulitan dalam menentukan struktur teks eksposisi

1.3 Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu *Lectora Inspire* dengan menggunakan model *project based learning*.
2. Materi teks eksposisi dibatasi pada Kompetensi Dasar (KD)
3. Mengidentifikasi struktur, unsur kebahasaan, dan aspek lisan dalam teks eksposisi artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/ atau keragaman budaya, dll.) yang diperdengarkan atau dibaca.

4. Menyajikan gagasan dan pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/ atau keragaman budaya, dll.) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan aspek lisan)

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan project based learning pada siswa MTsN 1 Model Medan?
2. Apakah multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan project based learning pada siswa MTsN 1 Model Medan layak digunakan?
3. Apakah multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan project based learning pada siswa MTsN 1 Model Medan efektif digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan project based learning pada siswa MTsN 1 Model Medan.
2. Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan project based learning pada siswa MTsN 1 Model Medan.

3. Mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif *Lectora Inspire* menulis teks eksposisi dengan penerapan *project based learning* pada siswa MTsN 1 Model Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang teks eksposisi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru dan penelitian lain. Bagi siswa, pembelajaran berupa multimedia interaktif di jadikan sumber belajar siswa dalam teks eksposisi. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan memberikan penugasan kepada siswa dalam materi teks eksposisi. Bagi penelitian lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembandingan terutama dalam hal pengembangan pembelajaran multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning*.