

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk terus berinovasi melalui pembaruan sistem, metode, dan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam menghadapi dinamika tersebut, guru memegang peran strategis sebagai ujung tombak pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi guna menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik masa kini (Trinaldi dkk., 2022). Sebagai fasilitator, guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mendesain proses belajar yang efektif, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan perangkat digital secara optimal (Rosyid & Mubin, 2024).

Sejalan dengan peran strategis guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Sembiring & Listiani, 2023). Dukungan teknologi juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efisien, khususnya dalam membantu peserta didik mencapai ketuntasan minimal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hafiluddin & Wahyudin, 2023).

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan implementasi aktual di satuan pendidikan. Masih banyak sekolah, khususnya pada jenjang SMP/MTs, yang mengandalkan bahan ajar konvensional yang bersifat satu arah, kurang menarik, dan minim variasi. Materi disampaikan secara monoton melalui buku teks cetak, dengan penyajian yang tidak kontekstual serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital. Kondisi ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya partisipasi aktif peserta didik, terutama dalam memahami materi-materi konseptual seperti teks ulasan.

Keterbatasan bahan ajar konvensional bukan hanya berdampak pada minimnya variasi media yang digunakan, tetapi juga menghambat pengembangan keterampilan penting di era modern, seperti berpikir kritis. Ketika pembelajaran masih bergantung pada metode ceramah dan buku teks semata, ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide atau menyampaikan pendapat secara kritis menjadi sangat terbatas. Hal ini menyebabkan pembelajaran bersifat pasif, di mana siswa hanya menjadi penerima informasi, bukan pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, teks ulasan sebagai salah satu jenis teks konseptual dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menuntut pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun penilaian terhadap suatu karya.

Dalam Kurikulum 2013 edisi revisi, kemampuan memahami dan menyusun teks ulasan merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Kompetensi ini tercantum dalam KD 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12. KD 3.11 berisi tentang mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film,

cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan. KD 4.11 menceritakan kembali isi teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau didengar. KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, dan karya seni daerah) yang diperdengarkan dan dibaca. KD 4.12 menyajikan tanggapan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah, dll.) dalam bentuk teks ulasan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, atau aspek lisan.

Materi teks ulasan dirancang tidak hanya untuk memenuhi capaian kurikulum, tetapi juga untuk membentuk daya nalar, apresiasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui kegiatan menelaah dan mengevaluasi karya, peserta didik dilatih mengenali struktur dan ciri kebahasaan secara mendalam serta membangun sikap reflektif terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran teks ulasan juga memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan pendapat secara logis dan terstruktur, yang merupakan kemampuan penting dalam konteks akademik maupun sosial. Oleh karena itu, pembelajaran materi ini idealnya tidak bersifat teoritis semata, melainkan memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berbasis analisis.

Namun dalam praktiknya, penguasaan peserta didik terhadap KD tersebut masih tergolong rendah, khususnya pada KD 3.12 dan 4.12. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama Ibu Marliya, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di MTs Al-Mushlihin Binjai, yang menyatakan bahwa buku teks yang digunakan di kelas belum memberikan penjelasan mendalam mengenai struktur dan kebahasaan teks

ulasan. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam menelaah dan menyajikan teks ulasan secara kritis dan terstruktur. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih variatif, kontekstual, dan berbasis teknologi, agar pembelajaran teks ulasan dapat berlangsung secara optimal dan selaras dengan tuntutan kurikulum.

Bahan ajar menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran (Yati & Amini, 2020). Menurut Muhaimin (dalam Magdalena dkk., 2020), bahan ajar mencakup segala bentuk materi yang membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif. Penyusunan bahan ajar yang terstruktur memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik pembelajaran serta mendukung pengembangan keterampilan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, perkembangan teknologi informasi membuka peluang baru dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena adanya representasi visual yang lebih menarik (Sutarno dalam Wildanasari dkk., 2022).

Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah *iSpring Suite 10*. Perangkat lunak ini terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint* dan memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, serta kuis interaktif. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya mengonversi bahan ajar ke dalam format HTML yang dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat digital. Selain itu, bahan ajar yang

telah dikembangkan juga dapat dikonversi menjadi aplikasi Android sederhana dengan bantuan perangkat lunak tambahan seperti *APK 2 Builder Pro*, sehingga memungkinkan peserta didik mengaksesnya secara fleksibel melalui *smartphone*.

Namun, berdasarkan penelusuran pustaka, masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar teks ulasan dengan memanfaatkan *iSpring Suite 10*. Padahal, penelitian oleh Pithri dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan menggunakan *iSpring Suite* memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 86% untuk media, 85% untuk materi, dan 93% untuk aspek lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dukungan terhadap hal ini juga ditunjukkan oleh Mimin Ninawati dkk. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Software iSpring Suite 9*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis *iSpring Suite 9* dikategorikan layak dan menarik sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, pengembangan media serupa disarankan untuk diterapkan pada mata pelajaran atau materi lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Putri dkk. (2024) yang mengembangkan modul elektronik berbasis *iSpring Suite* pada materi teks biografi di SMA Negeri 1 Keritang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul tersebut dinilai sangat baik dari segi kualitas oleh para ahli, serta memperoleh respons sangat baik dari siswa pada uji coba terbatas. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar

siswa berdasarkan analisis *pre-test* dan *post-test*, dengan skor rata-rata meningkat dari 76,60 menjadi 86,40.

Pratama dkk. (2024) berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite 10* untuk kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin, dengan hasil validasi ahli media dan materi termasuk kategori “sangat layak”, serta respon peserta didik yang “sangat baik” (rata-rata skor 83,6%). Kalsum dkk. (2024) juga mengembangkan media interaktif berbasis HOTS menggunakan *iSpring Suite 10* menunjukkan validitas media (95%), praktikalitas guru dan siswa di atas 95%.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan Kelas VIII Berbantuan *iSpring Suite 10*”. Dengan mempertimbangkan masih minimnya pengembangan bahan ajar digital untuk materi teks ulasan, khususnya yang memanfaatkan *iSpring Suite*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi inovatif yang dapat diimplementasikan dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan sumber belajar berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum serta kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran teks ulasan di SMP/MTs masih mengandalkan bahan ajar konvensional yang bersifat satu arah, kurang menarik dan minim interaktivitas.

2. Materi ajar yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD) 3.12 dan 4.12, khususnya dalam aspek menelaah struktur kebahasaan dan menyajikan teks ulasan secara kritis dan terstruktur.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menulis teks ulasan.
4. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks ulasan, masih sangat terbatas.
5. *iSpring Suite 10* memiliki potensi besar sebagai sarana pengembangan bahan ajar digital yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Untuk memastikan fokus yang lebih terarah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *iSpring Suite 10* yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. Materi yang dikembangkan terbatas pada teks ulasan untuk siswa kelas VIII MTs Al-Mushlihin Binjai, sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.12 dan 4.12 dalam Kurikulum 2013. Penelitian ini hanya mencakup proses pengembangan dan evaluasi kelayakan bahan ajar, tanpa melibatkan implementasi langsung di kelas maupun pengukuran terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*?
2. Bagaimana bentuk bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka ditentukan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks ulasan kelas VIII berbantuan *iSpring Suite 10*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi. Hasil dari penelitian ini

juga dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan pendekatan atau metode berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam memahami materi teks ulasan.
- 2) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan model alternatif bahan ajar digital yang lebih menarik dan kontekstual.
- 2) Menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendorong penguatan budaya inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan bahan ajar digital interaktif.
- 2) Menjadi contoh pengembangan media pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh guru lain di sekolah pada mata pelajaran atau materi yang berbeda.
- 3) Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di institusi.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan referensi dan gambaran awal bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar digital, khususnya menggunakan *iSpring Suite 10*.
- 2) Menjadi pijakan dalam mengembangkan media sejenis pada materi, jenjang, atau pendekatan yang berbeda, baik dalam bidang Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

