

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini semakin maju sehingga memberikan kemudahan bagi kita untuk melakukan inovasi baru dalam segala bidang yang berbasis IPTEK, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan dampak yang positif. Rosenberg dalam Gunawan berpendapat bahwa dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi maka ada pergeseran dalam proses pembelajaran, yakni dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke tempat yang tidak terbatas, dari kertas ke *paperless*, dan dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan.¹ Dampak dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari adanya kemudahan untuk berinteraksi kepada siswa, berkomunikasi dengan siswa, dan dalam mengakses atau menyampaikan materi. Dampak positif tersebut memberikan kemudahan-kemudahan kepada pendidik untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Menurut Arsyad faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran.² Media pembelajaran adalah perantara atau alat yang digunakan untuk menunjang

¹ Ibnu Rusyid, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan", Jurnal Warta, No. 53, Juli 2017, ISSN: 1829 – 7463, hlm 2.

² Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 19.

kegiatan pembelajaran berupa audio, visual, *software* maupun *hardware*. Agar dapat menunjang pembelajaran dengan baik, media pembelajaran harus dikemas dengan menarik dan menyesuaikan perkembangan zaman terutama dalam perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi juga memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Sanjaya mengatakan bahwa tuntutan media pembelajaran yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.³ Adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin luas, mudah, dan interaktif seperti adanya internet. Media pembelajaran kini dapat diakses menggunakan komputer maupun perangkat lain. Berbagai perangkat lunak telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Adanya perangkat lunak dapat membuat media pembelajaran semakin menarik. Dengan adanya media berbasis teknologi modern, peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 revisi sudah menggunakan pembelajaran berbasis teks. Teks cerita fantasi adalah salah satu pembelajaran berbasis teks yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 revisi. Menurut Amalia dalam jurnal teks cerita fantasi adalah cerita yang berdasarkan bukan kejadian yang sebenarnya dan bertujuan untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan.⁴

³ Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum KTSP*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 198.

⁴ Amalia Fajriyyatin Najichah, dkk, "Persepsi Pendidik dan Peserta Didik terhadap Pengembangan Buku Bacaan Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Moral bagi Peserta Didik SMP Kelas VII", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No 2, September 2018, hlm 59.

Teks cerita fantasi merupakan cerita imajinasi yang dapat melatih kreativitas siswa. Melalui sebuah cerita fantasi siswa dapat secara aktif mengasah kemampuan imajinasinya.

Nurgiyantoro berpendapat bahwa teks cerita fantasi dikisahkan sangat menarik dengan beberapa tokoh yang mampu melakukan sesuatu yang berada di luar jangkauan manusia biasa, bahkan sering kali muncul tokoh-tokoh lain yang bukan manusia yang bisa berinteraksi dengan tokoh manusia biasa, dan peristiwa lain yang serba luar biasa. Latar terjadinya pun tidak hanya di tempat-tempat biasa seperti di sekolah, di rumah, atau di jalanan, tetapi bisa di tempat-tempat yang misterius. Teks cerita fantasi dikembangkan melalui imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita bisa diterima oleh pembaca.⁵ Jika siswa dapat menguasai pembelajaran teks cerita fantasi, maka siswa dapat mengembangkan ide atau gagasan serta imajinasi yang berupa khayalan yang tidak ada di kehidupan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran teks cerita fantasi sangat penting untuk diajarkan.

Teks cerita fantasi merupakan salah satu teks yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di kelas VII. Pada kompetensi dasar (KD) 3.4 siswa diharapkan menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar dan KD 4.4 siswa diharapkan mampu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.⁶ Pada tujuan akhir

⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005), hlm 294-295.

⁶ Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 tahun 2016*, (Jakarta: Kemendikbud, 2016), hlm 15.

pembelajaran teks cerita fantasi siswa seharusnya sudah dapat memproduksi teks cerita fantasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dengan tepat.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan diperoleh sebanyak 58,1% siswa mengatakan bahwa masih merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, hal ini disebabkan media yang digunakan kurang mendukung 47,4%, sulit mengembangkan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan 36,8%, dan disajikan kurang menarik 15,8%. Terkait hal tersebut, untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks cerita fantasi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran agar membantu siswa dalam menulis teks cerita fantasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru Bahasa Indonesia SMPN 167 Jakarta, SMPN 272 Jakarta, dan SMPN 259 Jakarta diperoleh informasi bahwa sebanyak 66,7% mengatakan belum ada pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi android dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Hal ini dapat dijadikan peluang oleh pendidik untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah *powerpoint* dan video. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan imajinasinya dalam bentuk tulisan. Pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi, agar siswa dapat memiliki pemahaman dengan lebih baik maka diperlukan variasi media pembelajaran untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang sudah ada. Salah satu upaya dalam mendukung proses

pembelajaran menulis teks cerita fantasi agar lebih menarik adalah berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi android.

Pembelajaran berbasis *mobile learning* memanfaatkan teknologi berupa perangkat media portable seperti *smartphone*, tablet, dan media portable lainnya yang dapat memberikan konten edukasi kepada pembelajar yang lebih fleksibel, menarik, dan efisien.⁷ Dwiyogo berpendapat bahwa *mobile learning* merujuk pada penggunaan produk teknologi modern yang bersifat praktis seperti Ipod, PC tablet, dan *smartphone* dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk belajar lebih praktis dan fleksibel.⁸ *Smartphone* sangat berpotensi dikembangkan menjadi media yang interaktif bagi siswa. Melalui sarana *mobile learning* siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun.

Saat ini, semakin banyak teknologi yang berkembang, salah satunya adalah teknologi berbasis android yang banyak digunakan di dunia.⁹ Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler seperti *smartphone*. *Mobile learning* berbasis android ini digunakan karena android merupakan *smartphone* yang populer dikalangan peserta didik sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 167 Jakarta, diperoleh informasi sebanyak 87,1% siswa memiliki *smartphone* berbasis android.

⁷ Nopita, Ika, dan Joko, *Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Moodle Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika Di SMA*, Jurnal Pfisikauin, Vol 1 (3), September 2012, hlm 182.

⁸ Moh. Jazuli, Lutfiana, dan Nifil Maghfiroh, *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*, Jurnal Lensa, Vol 7 Jilid 2, November 2017, hlm 48.

⁹ Murtiwiarty dan Lauren G, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*, Jurnal Ilmiah Komputasi, 2(12), 1-10, 2013, hlm 2.

Untuk mengatasi kendala kemampuan menulis siswa maka peneliti akan menggunakan gambar berseri sebagai konten dalam aplikasi android yang dikembangkan. Menurut Subana, media gambar adalah media visual dua dimensi di atas bidang yang tidak transparan. Penggunaan media gambar pada penelitian ini berdasarkan pemahaman bahwa dengan media gambar dapat memberikan gambaran tentang sesuatu yang lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata. Melalui gambar ini siswa secara tidak langsung akan melatih nalar siswa dalam memecahkan dan menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistis atau nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memecahkan suatu masalah dan memahami serta menginterpretasikan isi gambar.¹⁰

Gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide atau gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu siswa untuk merangkai kata-kata sehingga bisa menghasilkan sebuah karangan yang utuh. Sejalan dengan pendapat Brown dkk dalam Sudjana ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan gambar, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa dalam memahami materi.¹¹

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dan juga dapat merangsang siswa

¹⁰ Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm 322.

¹¹ Sudjana, N, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), hlm 12.

untuk menyalurkan gagasan atau ide-ide yang ada dipikirkannya. Media gambar berseri adalah suatu gambar yang menceritakan suatu peristiwa secara berurutan. Media gambar berseri dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi siswa. Media gambar berseri juga dapat membantu menyajikan suatu kejadian peristiwa yang kronologis dengan menghadirkan tokoh dan latar. Kronologi atau urutan kejadian suatu peristiwa dapat memudahkan siswa untuk menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Hal ini lah yang membuat penelitian ini memilih gambar berseri sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran teks cerita fantasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Gambar Berseri dalam Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, fokus penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dalam menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini, yakni “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dalam menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP?”.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis pada hasil penelitian ini untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan, dalam hal ini pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yakni:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran menulis teks cerita fantasi.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar tambahan agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dalam menulis teks cerita fantasi.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan efisien.