

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi 4.0 mengalami perkembangan yang pesat dan memberikan perubahan serta inovasi pada kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini memudahkan manusia mendapatkan dan menyampaikan informasi tanpa terhambat ruang dan waktu. Semakin berkembangnya teknologi hampir semua aktivitas organisasi menggunakan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Sistem pendidikan saat ini telah banyak menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini, dapat dilihat dengan hadirnya berbagai situs pembelajaran menggunakan *web* dan *internet (E-learning)*. *E-learning* diharapkan dapat membantu pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.

Pelaksanaan pembelajaran secara *online* membuat guru lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan.<sup>1</sup> Hal ini membuat guru harus mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran terasa menyenangkan.

Pengembangan bahan ajar merupakan suatu proses pemilihan, perubahan, dan pembuatan bahan ajar yang berdasarkan pada kerangka acuan tertentu.

---

<sup>1</sup> Capi Riyana, *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online* (Tangerang: Universitas terbuka, 2019) hlm. 14.

Pengembangan bahan ajar mencakup buku ajar, paket audiovisual, permainan, dan kegiatan lain yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan bahan ajar ini digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar sangat memerhatikan sifat materi ajar yang akan digunakan, jumlah peserta didik, dan ketersediaan materi.

Pengembangan bahan ajar yang menarik dapat meningkatkan kemampuan siswa baik secara pengetahuan ataupun secara keterampilan. Pembaruan-pembaruan dalam pembelajaran yang dikembangkan secara baik pada buku ajar dapat memberikan hasil yang lebih baik, mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaruan. Pengembangan bahan ajar bertujuan untuk mewujudkan bahan ajar yang dapat membantu pencapaian kompetensi dasar, indikator, dan bermakna terhadap prestasi belajar. Jadi, pengembangan bahan ajar dapat bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menjadi efektif yang bertujuan untuk digunakan siswa agar siswa dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan serta kreatif dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam pembelajaran kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang berbasis teks, pendidik dapat mengembangkan dan menyusun bahan ajar yang berkualitas, bervariasi, dan tetap mempertahankan aspek-aspek dasar dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang Berbasis teks, peserta didik dituntut untuk

aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Teks yang akan dipelajari dapat digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang berkualitas serta mampu menanamkan nilai-nilai moral dan karakter yang baik untuk siswa. Bahan ajar sebagai perangkat pembelajaran utama dalam kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa. Perangkat pembelajaran berperan sebagai materi pembelajaran dalam proses belajar. Materi pembelajaran tersebut disusun dalam silabus untuk mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Materi pembelajaran terlebih dahulu dikembangkan dan disiapkan secara baik sehingga lengkap dan siap digunakan sebagai bahan ajar. Materi pembelajaran yang sudah siap, lalu diterapkan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Inovasi pembelajaran akan lebih optimal jika pembelajaran sesuai dengan pokok materi yang akan diajarkan. Inovasi pembelajaran yang menghasilkan model pembelajaran baru, perlu dipikirkan baik-baik dari tingkat efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, agar pembaruan pembelajaran tercapai. Inovasi dalam pendidikan sering dihubungkan dengan pembaharuan yang berasal dari hasil pemikiran kreatif, temuan, dan modifikasi yang memuat ide dan metode yang dipergunakan untuk mengatasi suatu permasalahan pendidikan. Jadi, dapat disimpulkan pengembangan bahan ajar ialah pembaruan dari inovasi-inovasi kreatif yang bertujuan untuk mengatasi suatu permasalahan pendidikan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, siswa akan diperkenalkan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Kedua aspek ini sangatlah penting untuk dikuasai oleh siswa. Aspek pengetahuan, meliputi pengertian, tujuan, manfaat, struktur, dan kaidah kebahasaan pada teks laporan hasil observasi. Aspek keterampilan siswa, meliputi aspek aspek keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan dan pengetahuan harus dipelajari dan dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan mendengarkan merupakan keterampilan siswa yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa untuk memahami pembicaraan maupun memahami kalimat-kalimat yang diucapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara, siswa mampu mengungkapkan ide atau perasaan dari teks yang didengar atau dibaca siswa sehingga siswa dapat mengungkapkan apa yang terdapat dipikirkannya. Keterampilan membaca menekankan kepada siswa, di mana siswa harus mampu membaca kalimat-kalimat dalam bahasa Indonesia serta memahami setiap makna bacaan yang telah dibaca. Keterampilan menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis juga dapat dikatakan sebagai upaya pemindahan dari bahasa lisan ke dalam bahasa tulis. Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan ketekunan dan kreativitas yang tinggi untuk menghasilkan tulisan yang baik.

Jadi, keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut sangatlah penting dan merupakan satu kesatuan yang tidak akan dapat dipisahkan. Oleh karena itu,

keempat aspek keterampilan ini, harus dipelajari dan dikembangkan secara beriringan. Keempat aspek tersebut terutama aspek keterampilan menulis terdapat dalam menyusun teks laporan hasil observasi siswa. Teks laporan hasil observasi merupakan suatu bentuk laporan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas.<sup>2</sup>

Hasil observasi berdasarkan analisis kebutuhan yang disebar melalui angket, ditemukan beberapa permasalahan dalam aspek pengetahuan dan keempat aspek keterampilan berbahasa. Pada aspek pengetahuan siswa masih kurang memahami penempatan struktur dan kaidah kebahasaan. Lalu, pada keempat aspek berbahasa memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Jika keterampilan berbahasa yang kita miliki tergolong rendah, kita akan mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa. Pendidik akan mengalami kesulitan dalam menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik, bila tidak memiliki keterampilan berbicara, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi. Bagi siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang baik maka proses komunikasi pun tidak akan berjalan dengan baik.

Siswa yang mengalami kesulitan dalam keempat aspek berbahasa akan menghambat proses belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa memang seringkali mengalami kesulitan menguasai keempat aspek berbahasa karena keempat aspek berbahasa ini memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Salah

---

<sup>2</sup> Ni Ketut Juliawati, dan Utama, Made. "Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII A4 SMP Negeri 1", (Singaraja: E-Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: 2015), Vol. 03 No. 1, hlm. 3.

satu bagian dari keempat aspek berbahasa yang sulit, yaitu aspek keterampilan menulis.

Bentuk analisis kebutuhan yang dilakukan berupa angket pertanyaan kepada siswa. Adapun hasil dari angket analisis kebutuhan yang didapatkan data bahwa bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan kurangnya inovasi dalam pemilihan bahan ajar sehingga rendahnya motivasi siswa dalam belajar, karena siswa beranggapan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan yang sulit dilakukan. Siswa kesulitan menemukan struktur bagian dari teks laporan hasil observasi dan kesulitan menuangkan ide dalam pembelajaran menulis dikarenakan kurang dapat menyimak dengan baik dan pembelajaran terlalu terfokus kepada buku teks saja yang menyebabkan siswa bosan.

Permasalahan yang dihadapi siswa dan guru tersebut tidak lepas dari beberapa faktor, yaitu terkait dengan guru, siswa, media, metode, dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan menggunakan media berbasis Aplikasi Kahoot!. Aplikasi Kahoot! ini memiliki keunggulan yaitu mengajak siswa belajar sambil bermain, di dalam aplikasi Kahoot! memiliki beberapa fitur, yaitu tes pengetahuan (*test knowledge*) yang terdiri dari empat tes yang bervariasi, kumpulan pendapat (*collect opinions*) yang terdiri dari dua tes, dan menyajikan informasi (*presents info*). Soal-soal yang disajikan memiliki alokasi waktu yang dapat diatur oleh Guru. Keunggulan lain aplikasi Kahoot! dapat dilihat dari jawaban soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar yang berwarna pada tampilan perangkat guru dan perangkat siswa. Pertanyaan dapat

disajikan berupa gambar atau video. Media Kahoot! Terdapat dua cara bermain yaitu secara *classic* (individu) dan (*team mode*) berkelompok. Media Kahoot! ini, peneliti kembangkan untuk merangsang keterampilan menulis siswa serta pengetahuan siswa dalam memahami materi mengenai teks laporan hasil observasi. Selain itu, metode pembelajaran dan media ini menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan mengajak siswa untuk saling bekerja sama. Mengingat sulit sekali bagi siswa kelas VII untuk berkerja sama dalam berkelompok.

Peneliti memilih aplikasi Kahoot! dikarenakan ingin menguji seberapa efektif aplikasi Kahoot! dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Melihat selama ini aplikasi Kahoot! hanya digunakan dalam materi pelajaran lain, seperti matematika, biologi, dan pelajaran selain bahasa Indonesia. Kahoot! pun selama ini juga banyak digunakan sebagai alat evaluasi. Maka dari itu, peneliti dalam penelitian ini bermaksud untuk menguji seberapa efektifkah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks laporan hasil observasi siswa. Selain melihat seberapa efektif penggunaan aplikasi ini, peneliti juga bermaksud memberikan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna karena pada angket analisis kebutuhan selama ini guru belum memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memilih pengembangan bahan ajar SMP kelas VII melalui media aplikasi Kahoot!. Peneliti mengambil media berbasis aplikasi Kahoot! dikarenakan memberikan inovasi baru bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar dan ingin tahu seberapa efektif aplikasi Kahoot!

digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks laporan hasil observasi. Judul pada penelitian ini “Pengembangan Bahan Ajar Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Berbasis Aplikasi Kahoot! Kelas VII SMP”. Peneliti mengambil judul ini, ingin mengetahui keefektifan pemanfaatan aplikasi Kahoot! pada proses pembelajaran. Mengingat mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa.

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan masalah-masalah dan analisis kebutuhan di atas, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa berbasis aplikasi Kahoot!.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan pada penelitian ini adalah ”Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! sebagai bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa?”.

## 1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

### 1. Teoritis

Melalui penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan ilmu pendidikan di Indonesia, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi siswa.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Siswa

Media berbasis Aplikasi Kahoot! ini diharapkan pada proses pembelajaran siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, mempermudah belajar, meningkatkan motivasi siswa serta siswa dapat menjadikan pengalaman belajar untuk meningkatkan prestasi belajar. Terutama dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi menggunakan gawai sebagai media pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat membantu guru memberikan alternatif pembelajaran dalam membantu belajar siswa dengan

memanfaatkan media berbasis aplikasi Kahoot! untuk teks laporan hasil observasi siswa.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks laporan hasil observasi siswa yang menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot!. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dipergunakan oleh peneliti lain sebagai acuan, bahan pembandingan, dan masukan untuk diteliti.

